

KÉZIKÖNYV A VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ TANÍTÁSÁHOZ

a „Moholy-Nagy Vizuális Modulok – a 21. század képi nyelvének tanítása”
című kutatási programhoz

A kötetet és a sorozatot
szerkesztette:

Kárpáti Andrea

AZ MTA-ELTE VIZUÁLIS KULTÚRA SZAKMÓDSZERTANI KUTATÓCSOPORT KIADVÁNYA



MAGYAR TUDOMÁNYOS AKADEMIA

Szaktudományi pályázat
2016-2020

Moholy-Nagy Vizuális Modulok: a 21. századi képi nyelv tanítása

Közreműködő kutatók

Kovács Hajnalka,

Neumann János Egyetem, Kecskemét

Tóth Zsuzsanna,

Eszterházy Károly Egyetem, Eger

Közreműködő pedagógusok

Gergelyné Kiss Melinda és Koczáné Sárákó Ilona

Neumann János Egyetem Petőfi Sándor Gyakorló Általános Iskola
és Óvoda, Kecskemét

Biró Ildikó

Szent István Katolikus Általános Iskola, Szatymaz

Baki-Szmalter Györgyi

„Szacsavay Imre” Általános Iskola, Nagyvárad, Románia - Scoala
Ginaziala Szacsavay Imre, Oradea, Romania

A kötetet szerkesztette

Kárpáti Andrea, a kutatás vezetője, Budapesti Corvinus Egyetem,
Kommunikáció és Szociológia Intézet

A kézikönyvekben közölt oktatási programok bevétele vizsgálatát
az **MTA-ELTE Vizuális kultúra szakmódszertani kutatócsoport,**
„Moholy-Nagy Vizuális Modulok - a 21. század képi nyelvének
tanítása, 2016-2020” című projektje során végeztük el.

A kutatásokat a Magyar Tudományos Akadémia
Tantárgypedagógiai Kutatási Programja támogatta.

A kézikönyv az MTA-ELTE Vizuális kultúra szakmódszertani
kutatócsoport, „*Moholy-Nagy Vizuális Modulok - a 21. század*
képi nyelvének tanítása, 2016-2020” című projekt keretében
készült. A kutatásokat a *Magyar Tudományos Akadémia*
Tantárgypedagógiai Kutatási Programja támogatta.

A kötetben szereplő írások szerzők szellemi tulajdonát képezik.
Oktatási célra szabadon felhasználhatók, de más kiadványban
csak a szerzők írásos beleegyezésével jelenhetnek meg.

Kézikönyv a vizuális kommunikáció tanításához – a „Moholy-Nagy
Vizuális Modulok – a 21. század képi nyelvének tanítása” című
kutatási programhoz [PDF]

ISBN 978-963-508-960-4

1.

BEVEZETŐ TANULMÁNYOK

*A vizuális kommunikáció modul
pedagógiai koncepciójának*

Kárpáti Andrea

BUDAPESTI CORVINUS EGYETEM BUDAPEST
ÉS MTA-ELTE SZAKMÓDSZERTANI KUTATÓCSOPORT

„Minden egészséges emberben megvan az a mélyen rejlő képesség, hogy alkotó energiáit kibontakoztassa, ha munkáját belülről igenli. Minden emberben megvan az eredendő képesség az érzéki élmények befogadására, és minden ember érzékeny a hangokra, színekre, tapintási és térhatásokra stb. Ez azt jelenti, hogy természeténél fogva minden ember élvezheti az érzéki élmények minden örömet; jelenti továbbá azt is, hogy minden egészséges emberből aktív zenész, szobrász, építész stb. válhatik, éppúgy, ahogy beszéd közben „szónok” lesz: vagyis élményeinek minden anyagban formát tud adni (ami nem egyértelmű a „művészettel”). (...) Ha tehát azt mondjuk: minden emberben megvan a képesség, hogy – jóllehet objektív szempontokból nem is mindjárt a legtökéletesebben, s a közösség számára talán nem is jelentősegteljesen – bármely műfajban ki tudja fejezni magát, úgy még nagyobb biztonsággal állíthatjuk, hogy minden emberben megvan a képesség bármely műfajhoz tartozó műalkotás befogadására” (Moholy-Nagy László: Az anyagtól az építészetig. Budapest: Corvina Kiadó, 1928/1968, 14. old.)

A hazai vizuális nevelés máig korszerű hagyománya *Moholy-Nagy László, Kepes György és Breuer Marcel*, a német Bauhaus iparművészeti és építészeti főiskola funkionalista és puritán szellemét meghatározó magyar alkotók öröksége, amelynek középpontjában a vizuális nyelv kreatív használata áll. Ahogyan Kodály a zenei tehetség alapjait minden gyermeknél felfedezi, úgy látja Moholy-Nagy az alkotás lehetőségét a képekkel való közlésben – minden ember számára. Iparművész és építész-tervező képzésünkben él a három mester szelleme, de helye van a közoktatásban is.

Különösen fontos Moholy-Nagy László számos műben kifejtett, ma is korszerű művészetpedagógiája. „Az anyagtól az építészetig” (1968), „Festészet, fényképészet, film” (1978), „Látás mozgásban” (1996) – már a címek is jelzik, mennyire korszerű az irány, amelyet mutat: a kortárs témákat korszerű anyagokkal és technikákkal kísérletezve lehet a legjobban kifejezni, s ezek természetesen társíthatók a hagyományos alkotó módszerekkel. A képeket és tárgyakat élethelyzetek megoldására, indulatok és gondolatok érzékletes és inspiráló kifejezésére kell használnunk az iskolában éppúgy, mint később, a munka világában és a mindennapi életben.

Kutatásunk során, 2016-2020 között négy „*Moholy-Nagy modul*” – a mester gondolatait napjaink vizuális kultúrájából vett tananyagokkal ötvöző tananyagot – dolgozunk ki, amelyek alapoznak az elmúlt évtizedek képességekutatásaira, és teret engednek a gyerek közösség és a pedagógusok, az iskola és a település sajátos hagyományainak, igényeinek megjelenítésére is:

1. **Vizuális kommunikáció** hagyományos és digitális képi eszközökkel, az 1-4. és 5.-8. osztályok számára;
2. **Vizuális médiakultúra**: a médiakompetencia és informatikai kompetencia integrált fejlesztése, az 5.-8. és 9-12. osztályok számára;
3. **Környezetkultúra és tárgykultúra**, közösségi tervezés és konstruálás, az 5.-8. és 9-12. osztályok számára;
4. **A kortárs vizuális művészet** tanítása és felhasználása alkotási folyamatban, az 5.-8. és 9-12. osztályok számára.

Pedagógiai programunk alapelve, hogy meg kell őrizni a hagyományos rajz tantárgy értékét, a manualitást és a közvetlen érzéki tapasztalatszerzést, illetve a kreativitás fejlesztésének kialakult és bevált formáit. Ugyanakkor *hidakat kell építenünk az Informatika és a Mozgóképkultúra és médiaismeret felé*. A médiakultúra oktatása 2012 óta a jelentős részben a Vizuális kultúra tantárgy oktatóira hárul. Ezért közlünk kipróbált feladatokat minden modulunkban a digitális képalkotás területéről is, második modulunkat pedig digitális és hagyományos képalkotás együttes oktatásának szenteltük. A magyar Bauhaus-mesterek művészi alkotómunkája a bizonyíték arra is, hogy a hagyományos és géppel segített képalkotás egyenértékű: a fotó és a film, illetve a 21. században a multimédia és intermédia a mindennapi életben használt képi nyelv részévé vált. Szintén a korszerűség követelménye miatt szerepel programunkban a kortárs képzőművészet tanítása, hogy napjaink társadalmi és egyéni problémáit újszerű és hatásos megfogalmazásában mutathassuk meg a tanulóifjúságnak. Az építészet és a dizájn megújítását megfogalmazó Bauhaus szellemét követő programból nem hiányozhat a bennünket is körülvevő építészeti és tárgyi környezet, azaz a környezetkultúra tanítása sem.

A jelenleg érvényes Nemzeti Alaptanterv szerény, a legtöbb évfolyamon heti egy órás időkeretben, maximális téma- és módszerbeli változatosságot szeretne megvalósítani. Ez szerintünk lehetetlen vállalkozás, hiszen számos kutatás igazolja, hogy a célzott, egy vizuális nyelvi területet alaposan bemutató fejlesztés hatékonyabb, mint a minden témát felületesen érintő, „teljességre törekvő” oktatás. Moholy-Nagy László és művész-pedagógus társai pedagógiai munkássága is arra inspirál, hogy *kevesebb területen és alaposabban*: a kísérletezésnek, játéknak, közösségi alkotásnak és problémamegoldásnak bőséges teret engedve működjön együtt a rajztanár és tanítványai a rajzórán és az ezzel integrált, iskolán belüli és iskolán kívüli tanulási színtereken. *Moduláris rajzpedagógiai programunk* ezt a célt szolgálja. Kísérletünkben az iskolában rendelkezésre álló óra-keret mintegy felében tanítjuk a kerettantervi törzsanyagot, a fennmaradó

időkeretet pedig a Nemzeti alaptanterv követelményei alapján választott modul tölti ki.

Tantárgyunk lényegét tekintve integratív, bár oktatásában szeretnénk *megőrizni a vizuális kompetenciára fókuszáló programot*. Kepes György „*A világ új képe a tudományban és a művészetben*” (1979) című munkája mutatja, hogy a fotóval, filmmel, digitális modellel és szimulációval gazdagított tudományos vizualizáció és az infografika tananyagba építésével a vizuális kultúra utat találhat a természettudományok és a humán tudományok, társzművészetek felé is. Négy modulunkhoz pedagógiai programot, tanítási-tanulási programokat, és ezek kipróbálása után *tanári kézikönyveket* készítettünk. A kutatás során, 2016-19 között korosztályonként, a kutatás végén modulonként adjuk közre a kipróbált pedagógiai programokat.

A nemzetközi rajzpedagógia törekszik a *kutatás alapú oktatás-fejlesztés, a képességvizsgálatokra építő tanterv-tervezés* megvalósítására. Oktatási programunkat mi is tudományosan megalapozott fejlesztő hatású módszerekre építettük. Kutatócsoportunk tagja és ebbe az irányba mutat az Európai Vizuális Műveltség Hálózat ([European Network for Visual Literacy, EnVIL](#)) megalakulása is. A 11 ország 19 felsőoktatási és kutatóintézetének együttműködésével létrejött kutatócsoport munkájában az alapítástól, 2013-tól kezdve részt veszünk. A *Közös Európai Vizuális Műveltség Referencia-keret* (KEVMR) kialakítása, a hasonló típusú nyelvi írástudási dokumentum mintájára, 2016-ban, közreműködésünkkel készült el. (Kárpáti és Pataky, 2016, Schönau és Wagner szerk., 2016). Beválás vizsgálatai jelenleg folynak, ezek közé tartozik a Moholy-Nagy Vizuális Modulok – a 21. század képi nyelvének tanítása című projektünk is, amelynek négy kézikönyve közül az egyik ez a munka.

Az ELTE vizuális képességkutató csoportja 2009-2015 között kidolgozta és 6-12 évesek körében vizsgálatokkal alátámasztotta a vizuális képességek rendszerét, majd három képességterületen (térsejtelmet, vizuális kommunikáció, szín) fejlesztő feladatrendszert hoztunk létre. A képességstruktúra fejlődésének vizsgálatára kidolgozott 90 feladattal



6-14 évesek körében végzett értékelés alapján *a vizuális képességrendszer négy fő klaszterben írható le* (Kárpáti és Gaul, 2011):

1. Vizuális megismerés (észlelés, emlékezés, értelmezés) / tanulási képességek
2. Problémamegoldó képesség
3. Vizuális alkotó, kifejező képesség
4. Vizuális kommunikációs képesség

Moduljaink a képességeket tartalmi körök: tantervi modulok segítségével fejlesztik. Az itt közölt programok mind kipróbált oktatási anyagok, melyeknek iskolai bevalását *kontroll csoportos képességméréssel* és portfólió értékeléssel követjük nyomon.

A „Moholy-Nagy Vizuális Modulok - a 21. század képi nyelvének tanítása” projekt a [Magyar Tudományos Akadémia Tantergypedagógiai Kutatási Programjának](#) része. Az [MTA-ELTE Vizuális Kultúra Szakmódszertani Kutatócsoportban](#) öt felsőoktatási intézmény munkatársai dolgoznak, kísérleti

programjaink az ország számos területét lefedik. A projektet vezető és a 3. modult koordináló budapesti ELTE, az 1. modulért felelős kecskeméti Neumann János Egyetem és az egri Eszterházy Károly Egyetem sárospataki Comenius Campusa, a 2. és 3. modult koordináló Nyíregyházi Egyetem és egri Eszterházy Károly Egyetem és a 4. modulért felelős Magyar Képzőművészeti Egyetem 22 kísérleti és 4 kontroll iskolával, valamint számos követő iskolával dolgozik együtt. A felsoroltakon kívül a Szegedi és a Pécsi Tudományegyetem munkatársai is tagjai a képességekutató csoportnak.

A kutatócsoport tagjait [a kutatás honlapján](#), az [Információk rólunk](#) menüpontban találja. A modulokról bővebben a nevüket viselő almenükben, a kézikönyveket - köztük ezt is - a [Közleményeink](#) menüpontban olvashatja vagy töltheti le. Ez a kötet a pedagógiai programokat és a kipróbált, tanulói munkákkal és műalkotásokkal illusztrált tanítási-tanulási programokat is tartalmazza. A Moholy-Nagy Vizuális Modulok lefelé és felfelé egyaránt tovább építhetők, és az itt olvasható pedagógiai program és tanítási-tanulási programok módszertani elvei mentén további tananyagrészekkel bővíthetők. Közös jellemzőjük, hogy a hagyományos technikák és műfajok mellett, a kortárs vizuális kultúrához hasonlóan, integrálják a digitális, illetve multimediális képalkotási lehetőségeket is. A NAT-ban a digitális képalkotás technikáit is tanító Informatika és az alapfokú képzésben a Vizuális kultúra tantárgy tantervébe iktatott mozgókép-kultúra és médiaismeret tantárgyakkal való együttműködéshez is kidolgozunk javaslatokat. A programokhoz *informális tanulási alkalmak* (múzeumi foglalkozások, műemléktúrák, látogatások kézműves műhelyekben, képzőművészek műtermeiben stb.) is kapcsolódnak.

Kérjük, ossza meg velünk tapasztalatait a könyvről, és ha kedvet kapott arra, hogy kipróbálja tananyaginkat, [jelentkezzen honlapunkon partner iskolának](#). Szeretettel várjuk művészet-pedagógus közösségünkbe!

Kutató csoportunk kezdeményezésére, a drámapedagógia és színházi nevelés, a tánc-pedagógia, vizuális nevelés és a zenepedagógia művelői számára konferencia sorozat



indult az ELTE-n. [Az 1.-3. rendezvény előadói, kiállítói írásait letöltheti innen.](#) Évről évre, júniusban, gyermekmunkák és innovatív programokat bemutató kiállítással, koncertekkel, drámapedagógiai műhelyekkel jelentkező rendezvényre évente februártól lehet jelentkezni. Jöjjön el, és mutassa be saját innovatív tanítási eredményeit az [ELTE Művészetpedagógiai Konferencián](#) és az [ELTE Workshop for Art Education](#) rendezvényen!

Hivatkozások

- Kárpáti Andrea és Gaul Emil (2011). A vizuális képességrendszer: tartalom, fejlődés, értékelés. In B. Csapó és A. Zsolnai (szerk.), *Kognitív és affektív fejlődési folyamatok diagnosztikus értékelésének lehetőségei az iskola kezdő szakaszában.* (pp. 41–82). Budapest: Nemzeti Tankönyvkiadó
- Kárpáti Andrea (2001). [Firkák, formák, figurák – a gyermekrajz fejlődése a kisgyermekkortól a kamaszkorig.](#) Dialóg Könyvkiadó, Budapest
- Kárpáti Andrea (megjelenés alatt). *Gyermekrajz az Új Képkorszakban: tér, forma, szín és technika.* Eötvös Loránd Tudományegyetem, Budapest. e-könyv.
- Kárpáti Andrea, Pataky Gabriella (2016). [A Közös Európai Vizuális Műveltség Referenciakeret.](#) Neveléstudomány, 2016(1), 6–21
- Kepes György (1979): *A világ új képe a tudományban és a művészetben.* Budapest, Corvina Kiadó
- Moholy-Nagy László (1928/1968): *Az anyagtól az építészetig.* Budapest: Corvina Kiadó
- Moholy-Nagy László (1979): *A festéktől a fényig.* Bukarest, Kriterion Könyvkiadó
- Schöna, D. és Wagner, E. Hrsg.: *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Visual Literacy - Prototyp.* Münster-New York: Waxmann Verlag, 319–327. Absztrakt: <http://www.waxmann.com/buch3428>

Simon Tünde

MAGYAR KÉPZŐMŰVÉSZETI EGYETEM ÉS

Kárpáti Andrea

BUDAPESTI CORVINUS EGYETEM

ÉS MTA-ELTE SZAKMÓDSZERTANI KUTATÓCSOPORT

A látáson alapuló észlelés a környezet érzékelésének alapvető formája, ugyanakkor a világban való tájékozódás és a kommunikáció eszköze is (*Arnheim, 1954/2004, 1974/1979; Miorzeff, 1999*). Ebből következően, a vizuális alkotások létrehozása egyidős az emberiséggel, történeti jelentősége vitathatatlan. A látáson alapuló kommunikáció meghatározása tudományterületenként eltérő megközelítésekben és tartalmakkal jelenik meg. A vizuális kommunikáció napjainkban is formálódó diszciplína, számos tudományterülethez kapcsolódik (*Lester, 2006; Smith, 2005; Horányi, 2006; Horányi és Szépe, 1975/2004*). Ebben az írásban röviden áttekintjük kutatásáról szóló szakirodalmat.

A vizuális kommunikáció megvalósulhat műalkotások és nem művészi igénnyel létrejövő, de vizuális úton befogadható tárgyak és jelenségek segítségével egyaránt. A vizuális kultúra mindazt a tudást, hiedelmet, művészetet, hagyományt, valamint mindazokat a képességeket, készségeket magában foglalja, melyek a látáshoz kapcsolódnak, látás útján fogadhatók be (*Helmich és Szántó, 2004*). A vizuális kommunikáció a vizuális kultúra része. A vizuális kommunikáció kapcsolódik

ugyan az autonóm művészeti nyelvhez, de jól elkülöníthető tőle, mivel az ember, mint társas lény gyakorlati (vagyis nem autonóm, hanem alkalmazott) kommunikációs elvárásainak felel meg és ezek alapján formálódik (*Kepes, 1979; Terestyé-nyi, 2006*). Ebből következően a vizuális kommunikáció tartalmi elemei a vizualitás széles skáláját fogják át. A képi közlés folyamatát és eredményét megközelíthetjük a kommunikációelméletek felől, fókuszba állítva az információt, másrészt a vizuális tartalom, a képiség és a vizualitáshoz köthető tevékenység oldaláról is.

A vizuális kommunikáció folyamatát és eredményét leíró elméletek és a korábbi képességekutatások alapján, a vizuális kommunikáció olyan közlést jelent, melyben a vizuális üzenet természetes vagy mesterséges, nem feltétlenül művészi igénnyel kialakított, információt tartalmazó tárgy vagy kép, és az üzenet közvetetten vagy közvetlenül, direkt vagy indirekt módon egyaránt eljuthat a befogadóhoz, és a hozzá tartozó képesség a vizuális kommunikációs képesség. A következőkben a vizuális kommunikációval kapcsolatos kutatásokból azokat ismertetjük röviden, amelyek a képességtérület oktatása szempontjából fontosak.

A vizuális megismerés

Az értelmező látás elméletei

A vizuális megismerés tapasztalati szintje a vizuális percepció, a vizuális észlelés és érzékelés, az érzékszervek közvetítésével történő közvetlen viszonyulás a valóság jelenségeihez. A vizuális megismerés gondolati szintje a vizuális appercepció, mely a vizuális gondolkodást és alkotó látást foglalja magában. A külvilágból érkező ingerek 60-80%-át látás révén érzékeljük, agyunk 40%-a a látással foglalkozik. Az emberi szem nagy hatótávolságú, gyors adatátvitelt biztosít és alkalmazkodik a külvilág ingereihez. A környező világot látásunkon keresztül értjük meg, valamint a kommunikációban, társas kapcsolatainkban, az információszerezés is jelentős szerepe van a vizualitásnak. Az észlelés az emberi megértés előfeltétele. Az első látásra egyszerűnek tűnő észlelés

bonyolult komputációs folyamat, egyszerre biológiai és szimbolikus tevékenység. A vizuális észlelés a látáson alapul, mely nem passzív folyamat, nem hasonlítható a fényképezőgéppel történő képrögzítéshez. Az észlelés aktív folyamat (*Sekuler és Blake, 2000*).

A látástól végtelen, egymástól nagyon különböző feladat végrehajtása függ, a legtöbbnek közös első művelete a *detekció*, a tárgyak elkülönítése környezetüktől. A látásnak ezen az első szintjén sem csupán a fényképszerű retinaképnek az agykéregbe történő továbbítása, hanem információ-feldolgozás is történik. Már a látás első szintjén is nagymértékű kivonatolás, lényegkiemelés, tömörítés folyik. Az észlelés komplexitása következtében, ha a színektől, mozgástól és mélységtől eltekintünk, a fennmaradó fizikai dimenziók akkor is jellemezni tudják a körülöttünk lévő tárgyak lényeges és tartós tulajdonságait (*Pléh, 2003*). A következő mozzanat a *diszkrimináció*, a tárgyak megkülönböztetése. Ha még jobban szeretnénk pontosítani a látottakat, az *azonosítás* folyamata megy végbe. Ez a három tevékenység egymásra épülő rendszert alkot. A látás második szintjén az orientációra vagy vonalirányulásra hangolt sejtekkel valósul meg a tárgyak látható kontúrjainak a kiemelésével a további szelekció. Ezek a sejtek egymással kapcsolatot létesítenek, és az egy tárgyhoz tartozó éldarabokat elkezdik összekapcsolni. Ez a tárgyfelismerésnek, a kategorizációnak az alapfeltétele. A szakirodalom külön fejezetekben tárgyalja a szín-, a minta-, a forma-, a tér-, a mélység- és mozgásészlelést (*Sekuler, Blake 2000; Csépe, Győri, Ragó, 2008*).

A tudat jelenségei, ezzel együtt a vizuális percepció is visszavezethető a központi idegrendszeri funkciókra. Az agyban több vizuális terület aktiválódik, amikor a perceptuális élmény megváltozik, illetve kimutatható ugyanezeknek az agyi területeknek az aktivitása, tényleges vizuális inger nélkül. *Kovács (2001)* kísérletei bizonyították, hogy számos agyterület aktivitása szükséges a vizuális tudat kialakulásához. Például, amikor szemet megtévesztő, többértelmű ábrákat nézünk, egyszerre több vizuális terület aktiválódik az agyban, mint amit a látott kép indokolna. Bizonyította, hogy

tényleges vizuális inger nélkül kimutatható ugyanazoknak az agyi területeknek az aktivitása, amelyek egy valóságos látvány hatására aktivizálódnak. Tehát a memóriánkból mindenféle fizikai inger nélkül előhívott tárgyak képe hasonló aktivitást idéz elő a neuronok között, mint mikor valóságban látjuk a tárgyat (*Kovács, 2001*).

Gyakorlás hatására finomodnak az érzékek, a festés, rajzolás kölcsönhatásban van a látással, fejleszti azt (*Gibson, 1969*). A látás finomodásával a műbefogadás érzékenysége nő, a műalkotásokkal elmélyülten foglalkozó gondolkodás már kisiskolás korban is új képelemeket fedez fel és esztétikai élményként él meg másokat is (*Kárpáti, 1992*). A látásfejlődés és a vizuális képességek fejlődése kölcsönösen hatnak egymásra. A fogalmi gondolkodással párhuzamosan kialakuló képi gondolkodás nyilvánvalóan elsősorban a látáson alapszik. Kutatások folynak arról, hogyan hatnak a művészeti befogadás és a műalkotások a látás fejlesztésén keresztül más tudományágak művelőire, például az orvosi diagnosztikára vagy a sportteljesítményekre (*Krüger, Campheri, Smith, 2009; Naghshineh és mtsai, 2008*). A vizuális észlelés és gondolkodás kutatásában az emlékezet és a figyelem kitüntetett szereppel bír (*Bartlett, 1932/1985; Duchowsky, 2007; Baddeley, 2001*)

A tudattalan motorikus élmények közül a szemmozgásoknak fontos szerepük van. *Chafe (1980)* párhuzamot mutatott ki a látás és különösen a szemmozgás és a verbális folyamatok között. Bizonyítást nyert, hogy a szemmozgások mintázatai és a gondolkodás mintázatai egymást tükrözik (*Holšánová, 2008*). A vizuális gondolkodást igénylő komplexebb problémák megoldásában tehát szerepet játszik a motorikus komponens (*Gombrich, 1959/1972*). A hierarchikus befogadáselmélet szerint az észlelés információfeldolgozást jelent elsősorban. *Az észlelés és a gondolkodás szorosan összefügg egymással:*

- „a) ugyanakkor észleletek az agy megfelelő területének ingerlésével is kiválthatók;
- b) agyi folyamatait illetően hasonlóság van az észlelet és a képzelet között;

- c) a tudás és a kontextus erősen hat az észlelésre;
 d) az észlelet nem az agy egy konkrét helyén születik meg, mivel az ingerület az agy különböző pályáin kerül feldolgozásra, miközben kapcsolatba kerül más észleletekkel és agyi tevékenységekkel” (Sekuler és Blake, 2000, 549. o.).

A vizuális fogalmak az agyban tárolt, látványhoz kapcsolt ismeretek, melyek gyermekkortól bővülnek, tanulással és a környezeti tapasztalással formálódnak. Az alak és tárgylátás bonyolult folyamat, többféle módon is megközelíthetjük. Látásunk saját élettörténetünk következménye és formálója egyszerre, hiszen az ember részt vesz környezetének alakításában azzal is, ahogyan gondolkodik környezetéről. *A látással begyűjtött információkat a gondolkodás értelmezi: képzettársításokat végez, kiegészít, korábbi tapasztalataiba illeszti, hasonlóságokat és különbségeket észlel.*

A reprezentációs látáselmélet (Marr, 1978) szerint a világról való gondolkodásunkban képeket és hozzájuk kapcsolódó analógiákat használunk, így a tudás egy belső térképhez hasonlítható. Az első modell a *látott kép tárgyakká szerveződéséről a Gestalt-elmélet* volt. A Gestalt megközelítés azt hangsúlyozza, hogy a tárgy több, mint a részek összessége. A Gestalt-elmélet leírja azokat a fő szabályokat, amelyek alapján a háttértől már elkülönült körvonal-darabok az agyunkban egységes alakzatokká, tárgyakká szerveződnek. (Arnheim, 1979). Az értelmetlen körvonal-darabkákat a Gestalt-törvényeknek megfelelően csoportosítjuk.

A *strukturális felismerési modellek elmélete* szerint az értelmező látás a retinára vetülő képpel már a szemben elkezdődik. A retina neutrális rétegei képesek speciális képi tulajdonságok észlelésére. Ez a képfeldolgozás első szintje. Ebben a durva első vázlatképben körvonalak és olyan zárt alakzatok, mint kör, ellipszis is megtalálhatóak. Ebből alakul ki a Gestalt-törvények alapján a háromdimenziós kép, ez a képfeldolgozás középső szintje. A legmagasabb képfeldolgozási szinten történik az információk feldolgozása (Czúni és Tanács, 2011)

A *látást, mint gondolkodási folyamatot leíró elméletek* szerint a tudásunk kijelentések formájában van jelen a gondolkodásban. Az agyban tehát kijelentés-sorozatok tárolódnak és

keletkeznek. Mások a vizuális percepciót elkülönítik a nyelvi kifejezéstől. Eszerint a vizuális kép nyelvi áttétel nélkül, a külső képpel izomorf mentális kép alakul a látás során. A mentális kép összetevői hasonlóak a valóságosan érzékelt-hez: forma, mozgás, szín információk mind megtalálhatók benne. Fontos szerepe van az asszociációk kialakulásában, fogalmak és jelek, például a tárgy és betűképe azonosításában. A mentális kép tehát nem fényképszerű (Pléh, 2003; Schuster, 2005). Az eddig ismertetett elméleteket szintetizálja a *kettős kódolás elmélete*, amely szerint mind vizuális, mind verbális valóság megismerési és leírási forma, kód létezik és működik (Searle, 2003).

A vizuális képességrendszer

A vizuális képességrendszer egymáshoz több szálon kapcsolódó, de a fejlesztésben, értékelésben jól elkülöníthető *két alrendszerből* áll: vizuális alkotó és befogadó képességekből tevődik össze. A vizuális befogadás a látható világ érzékelése és észlelése. Az érzékelés a látvány tudomásul vétel, az észlelés a látvány kapcsolása személyekhez, dolgokhoz, fogalmakhoz, hangulatokhoz. A vizuális befogadás segítségével a látványban tanult képzeleteink segítségével felismerjük a világ jelenségeit. Az ember vizuális befogadó tevékenysége kiterjed a teljes látható világ befogadására a hétköznapi tárgytól a természeti képeken át a műalkotásokig, illetve a vizuálisan észlelés nem közvetlenül a szem ingerfelvevő funkciójában történő területére is (Panofsky, 1955/1984; Antik, 2010). A vizuális alkotó tevékenység minden látható, ember által készített tárgy, kép megvalósítására irányuló tevékenység. A vizuális alkotás fejlődését másfél évszázada több ezer tanulmányban írták le (ezek összefoglalását ld.: Kárpáti, 2001, 2019). Az egyes rajzfejlődési szakaszokat különböző életvekhez kapcsolják a kutatók, de abban mindegyik szerző egyetért, hogy a gyermekkorai rajzolás fontos szerepet játszik az általános értelmi képességek fejlődésében. *A képekben való gondolkodás fejlesztése tehát fontos része a kognitív gondolkodás fejlesztésének.* Kepes György (1979) szerint

a képi gondolkodás strukturálja és alakítja a külvilágból érkező jeleket értelmes dolgokká. *Rudolf Arnheim* (1974/1979) hangsúlyozza az érzékelés és az absztrakt gondolkodás egységét. Szerinte a gondolati műveletek nemcsak szavakkal és számokkal történő műveletekből állnak, hanem szerves részt alkot benne a képi gondolkodás is. *Jean Piaget* (1966/1999, 1978) kutatásai szerint a gondolkodás fejlődése egyszerre több területen jelenik meg: beszédképesség, zenei hallás és kifejezés, alak, forma és térlátási készségek, rajzi ábrázolás készsége, szimbolikus közlés készsége, stb.

A vizuális képességek fejlődésének egyik megközelítése a lélektani és mentális jelenségeket, fizikai fejlődési sajátosságokat kutató ág (például *Gerő*, 1973/2007, 1981, 1983a, b; *Feuer*, 2000; *Hárdi*, 2002; *Vas*, 2006). A másik kutatási irány az alkotói-befogadói képességrendszer egészének fejlődését nyomon követő, pedagógiai célú értékelés (például *Székcácsné*, 1982; *Pataky*, 2016, *Kárpáti*, 1996, 2001, 2005, 2019). A következőkben azokat a rajzfejlődési elméleteket és modelleket foglaljuk össze röviden, amelyek keretét képezik a vizuális kommunikációval kapcsolatos kutatásainknak.

Gesell már 1925-ben regisztrálta a fejlődés szekvenciáit geometriai formák másolásának képességében: 2-3. év: horizontális vonal; 3-4. év: négyszög; 5-6. év: háromszög; 7-9 év: csúcsán álló négyszög, felosztott téglalap. A rajzolt emberalak színvonalából kb. 10 éves korig következtetéseket lehet levonni a rajzoló intellektuális szintjére. Erre a gondolatra épül 1926-ban *Goodenough* által kidolgozott emberrajz-teszt. A teszt a realista ábrázolási konvenciókat kéri számon, a részletgazdag, élethű emberrajzot jutalmazza. A „Rajzolj egy embert!” instrukció azoknak kedvez, akik nem egy látványt, hanem az emberről szóló tudásuk alapján rajzolnak, tehát csak a kisiskolás korig alkalmazható.

Piaget szerint a gyerekek rajzolásának fejlődése szakaszos.

A szakaszok egymást követésével a gyerek a rajzolt tárgy egyre több vonatkozását ábrázolja (*Piaget*, 1966/1999, 1978). A *modularista megismerés elmélet képviselői* szerint (*Csépe, Győri, Ragó*, 2008; *Cole és mtsai*, 2006), habár a rajzolási képesség normális fejlődéskor különböző szakaszokon megy

keresztül, néhány lényeges kivétel azt sugallja, hogy a rajzolás különálló kognitív terület. *Selfe* (1983) több olyan autista gyerekeket vizsgált évtizedekig, akiknek a nyelvi képessége és az általános értelmi szintje alacsony volt, viszont a grafikus ábrázolásban kivételes képességet mutattak. Mindez annak a bizonyítéka, hogy az olyan mentális modulok, mint a nyelv és az észlelés egymástól viszonylagos függetlenségben fejlődhetnek. *Gardner* (1996, 1983) olyan gyerekekről számolt be, akiktől kisgyermekkorukban megvonták a rajzolás lehetőségét, és amikor megint rajzolhattak, akkor átugrották a kezdeti szakaszokat, és életkoruknak megfelelő szinten alkottak. Ezek a példák ellentmondanak a piaget-i álláspontnak, és a *kulturális* megközelítésmódot képviselik. Eszerint, a *rajzolás képességeinek fejlődése kontextusfüggő*, a formális és informális tanulás nagy szerepet játszik benne. A különböző nézőpontok alapján, különböző modellek születtek, melyek a gyermekrajzok fejlődését meghatározó három alapvető tényezőjének valamelyikét állítják fókuszba:

1. biológiai adottságaink,
2. az adott nemzet kultúrájának sajátosságai (művészeti élet, nevelés, gyakorlás mértéke, felnőttek visszajelzései, életmód),
3. a gyermek egyéni jellemzői: ízlése és vizuális alkotó és befogadó képességeinek szintje, mely meghatározza képalkotó stílusát (*Kárpáti*, 2019)

A rajzfejlődés modelljei különbözőképpen írják le a vizuális képességek fejlődését. A művészetpedagógiában ma leggyakrabban hivatkozott modellek: a *lineáris*, a *spirális* és a *poliszenzorális modell*. A modellek különbségei a pedagógiai szemléletmód sajátosságaiból adódnak, a képességfejlődés leírása mindig a fejlesztés kívánatos módjainak meghatározásával zárul.

A *lineáris fejlődési modell* (*Nagy*, 1905; *Goodenough* 1926; *Read*, 1944; *Arnheim*, 1974/1979) szerint a vizuális ábrázolás fejlődése folyamatos technikai tökélesedést jelent, tehát a gyermekek az alaktalan firkák vonalhálójától fokozatosan jutnak el az élethű ábrázolásig. A modell szerint 4-6 fejlődési korszak létezik. A rajzolás lényege a leképezés, azt és annyit rajzol a gyermek, amit és amennyit

az ábrázolt tárgyról tud. Az elmélet szerint az egyes fejlettségi szinteket jelző szakaszok szorosan összefüggnek az értelmi fejlődéssel, a szakaszok életkorhoz kötöttek. A lineáris modellt többen cáfolták (pl. *Golomb, 1974; Freeman, 1977*), akik szerint a fejlődés sosem folyamatos. A gyorsan tanuló gyermekeket például diktálással, arányok pontosításával gyorsan meg lehet tanítani a bonyolultabb ábrázolási konvenciókra, így több spontán érési szintet is átugorhat a gyermek, akár egyetlen nap alatt. Ugyanakkor a rajzfejlődésre az érdeklődés is jelentős hatást gyakorol, így különböző technikákban is mutatkozhat a begyakorlásból adódó különbség. A biológiai állapot sem elhanyagolható tényező az aktuálisan mutatott rajzi szintnél (például éhség, fáradtság) és a motiváció hiánya is megnyilvánulhat hanyag, korábbi fejlettségi szintet mutató ábrázolásban. A modell a 19. század végének romantikus és realista stílusát előnyben részesítő művészeti ízlésen és a képzőművészeti akadémiák valóságghű ábrázolásra törekvő oktatási gyakorlatán alapul. Ez a szemlélet kevesebb hangsúllyal, de napjainkban is jelen van a vizuális nevelésben, ezért a modell ma is megjelenik a rajzpedagógiai szakirodalomban. Mivel a vizuális kommunikációs képességet, mint kifejező, közlő, információt befogadó és feldolgozó képességet értelmezzük, a lineáris modell, amely az ábrázolási konvenciókon alapuló, pontos leképezést tekinti optimális teljesítménynek, kevésbé használható a képesség fejlődésének leírásához.

A vizuális képességek *spirális modelljében* (*Löwenfeld, 1970; Goodnow, 1977; Golomb, 1974; Kellogg, 1977*) központi szerepet kap a kifejezés, a belső tartalmak ábrázolása. A vizuális ábrázolás és a személyiség szorosan összefügg, a rajz a lelki állapotokat tükrözi, ezért használják művészek és laikusok egyaránt a verbális közlésben fel nem tárható problémák megjelenítésére. A spirális modell szerint elemzők a médiumoknak vizuális képességekre gyakorolt hatását is vizsgálják, és fontos belátásokra jutottak a digitális képkalkotás sajátosságairól. Az egyes médiumokon a fejlődési korszakok ugyanazok, de a fejlődés üteme eltérő. Ennek oka, hogy az eltérő anyagok, technikák, különböző képkalkotó programot hívnak

elő. Máshogy épül fel például egy síkbeli alkotás vagy egy térbeli, a színek, formák, méretek meghatározzák a képkalkotást (*Freedman és mtsai, 2013*).

A *spirális modell* egyik elágazása a fejlődési tendenciákat is bemutató *U alakú görbe* (*U-shaped curve, Gardner, 1996*). Az U bal oldali kiindulópontja és lefelé ívelő szára a kisgyermek kiváló teljesítménye az óvodai és iskolai képzés hatására bekövetkező romlását mutatja be. A mélypont, az U alsó szakasza a 10-12 éves kor, itt van vége a spontán, örömteli ábrázolás korszakának. A jobb oldali, felfelé ívelő ágba csak azok a tehetséges gyermekek jutnak el, akik képesek az iskolai nevelés káros hatásait leküzdeni. A modell képviselői szerint tehát a tanítás általánosan követett módja káros. Bár egyoldalúan kritikus ez a modell, de ráirányítja a figyelmet az iskolai oktatás hatására. A modell nem alkalmas a képességek leírására multikulturális környezetben (*Haanstra, Damen és Hoorn, 2011*). A spirális modell kitűnően alkalmazható a vizuális kommunikációs képesség leírására, hiszen a kifejezést állítja középpontba, és a környezeti és társadalmi tényezőket, valamint az alkotás műfaját és médiumát is figyelembe veszi. A modell szerint dolgozó kutató és pedagógus mindig figyel az iskolai oktatás hatására, és fejlesztési projektekkal segít átlendülni a spirál megrekedő vagy visszafejlődő szakaszain.

A *poliszenzoriális modell* (*Kindler és Darras, 1997*) lényege a rajzolás, a beszéd és a gesztusnyelv közti kapcsolat megtartása, feltárása, több médium együttes használata. Ezáltal a modell követi számos, a 21. század első évtizedeire különösen jellemző képzőművészeti irány multimediális alkotásmódját. A modell a rajzok mellett a gyermekek más vizuális produktumait (plasztikák, asszemblázsok, kollázsok, tárgyak, építmények, multimédiás produktumok) is figyelembe veszi és összekapcsolja a vizuális képességrendszer fejlődését a társművészetekben mutatott fejlődéssel. Minden technikának ugyanolyan értékes szimbólumalkotó szerepe van, és támogatja a képi kifejezés határait. Napjainkban meghatározó szerepet töltenek be a digitális médiumok, hiszen az alkotást egyre kevésbé határozza meg a rajzolástechnikai tudás.

A közösségi oldalak számos lehetőséget kínálnak a képi önkifejezésre: a mai „gyermekrajz” profilképek, élményeket, hangulatokat bemutató képsorozatok, szöveggel és a kép átalakításával újraértelmezett fotók és műalkotások során figyelhető meg (Kárpáti, 2011; Császár, 2016). A poliszen-zoriális modell is igen fontos a kortárs vizuális nevelésben. Integratív szemlélete megfelel a 21. századi elvárásoknak és a sokműfajú, hagyományos és digitális technikákat egyaránt alkalmazó vizuális kommunikációnak.

A vizuális kommunikációs képesség helye a vizuális képességek rendszerében

„A vizuális alkotás valamely személyes és/vagy közös célok elérésére vonatkozó olyan problémamegoldó gondolkodás eredményeképpen jön létre, amely gondolkodásban ismeretszerzés történik. Az alkotás, mint jelenválóság felől közelítve: a vizuális alkotás személyes és közös célokat szolgáló probléma/problémák megoldása és ismeretek tárolása/őrzése” (Sándor, 2011. 82). A vizuális nevelésben, az 1990-s években, a gyermekrajz fejlődési vizsgálatokkal párhuzamosan elindultak a műelemzés- és művészettörténet tanítási kutatások is (Kárpáti, 1985, 1992b). Ezek eredményeként részletesen leírt képességstruktúra és empirikus kutatásokkal feltárt fejlődési szakaszok segítették a tantervirok munkáját. A Nemzeti Alaptanterv¹ valamennyi fogalmazványában elkülönülnek a vizuális alkotás és befogadás képességelei és ezek fejlesztésére javasolt módszerek és tartalmak.

A befogadás (percepció) leírásakor az iskolai oktatásban fejlesztett részképességeket említjük:

- a látásos érzékelés, mint szenzomotoros folyamat,
- a forma és formai különbségek azonosítása,
- a képi jelek és a szövegek együttes értelmezése: ábraolvasás, dinamikus vizualizációk értelmezése, illusztráció és mű együttes átélése stb.

- színlátás,
- térértelmezés,
- műalkotások értelmezése és elemzése.

A műalkotások értelmezése és elemzése a vizuális befogadó képesség egy sajátos formája, amelyet az iskolai oktatásban központi szerepet kap. A vizuális kommunikációs képesség tevékenységeinek egy része a vizuális befogadás körébe tartozik: ilyenek a felismerés, értelmezés, elemzés (Kárpáti, 1992b).

A vizuális alkotó képességek csoportja a vizuális befogadó képességcsoport mellett a vizuális képességrendszer másik nagy alrendszere. Az iskolai oktatásban fejlesztett részképességei:

- térbeli alkotás és térábrázolás,
- színhasználat, színek kompozíció,
- formaábrázolás.

A vizuális kommunikációs képesség tevékenységei magukban foglalják a vizuális alkotás és befogadás alrendszereinek számos tevékenységét. Mivel a kommunikációs folyamatban mindkét alrendszer szerepet kap, rendszerezhetjük a nyelvi kommunikáció analógiájára a kódolás és dekódolás műveletei szerint is. (2. táblázat). Ily módon a képességeket két részre osztottuk: befogadó (dekódolás) és alkotó (kódolás) képességek.

A kognitív kommunikatív képesség funkciója az információk közlése és értelmezése szimbólumok által. Ebben a kommunikációs folyamatban gondolkodunk is, tehát összefügg a tanulással. Nagy (1998) kognitív kompetencia rendszerében a tanulás, a kommunikáció, a gondolkodás és a tudásszerzés szerepel, mely utóbbinak része az ismeretszerző, problémamegoldó és az alkotóképesség. Ebben a kompetencia modellben a kognitív kommunikáció képességrendszerének része a vizuális kommunikáció. Nagy József szerint a vizuális kommunikációs képesség sokféle készség, ismeret által működik.

¹ 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelet a Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról https://ofi.hu/sites/default/files/attachments/mk_nat_20121.pdf

VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

KOMMUNIKÁCIÓS
SZINTEKEMOCIONÁLIS-TAPASZTALATI-
MŰVELETI SZINTEMOCIONÁLIS-RACIONÁLIS-
KREATIVITÁSI SZINTBEFOGADÁS
DEKÓDOLÁS

ábraolvasás képessége

ábraértelmezés képessége

KÖZLÉS
KÓDOLÁSábrázolás-kifejezés, formálás-kifejezés,
díszítés-kifejezés képességeábraalkotás, műalkotás, tárgyalakítás,
környezetalakítás képessége

1. táblázat

A vizuális kommunikációs
képesség rendezése a nyelvi
kommunikáció analógiájára
(Bálványos, Sánta, 1977. 99.
oldali ábrája alapján Simon,
2018)

„Például: méretlátás (az ábrázolt dolgok reális méretének elképzelése), térlátás (síkban, vetületekkel ábrázolt dolgok képzeletbeli rekonstrukciója háromdimenziós alakká, térbeli viszonyokká), szerkezetlátás (dolgok szerkezetének képzeletbeli felépítése metszetek alapján), dinamikalátás (állapotváltozások, dolgok működésének, viselkedésének elképzelése állókép alapján) és hasonló; továbbá: a forma-ábrázolás, méretábrázolás, térábrázolás, szerkezetábrázolás, dinamikaábrázolás és hasonló készségei, a velük kapcsolatos ismeretek.” (Nagy, 1998. 12).

Stohner József (2005) a vizuális alkotás kompetencia-alapú leírásához a vizuális nevelés szakirodalmában szereplő képesség leírások tartalomelemzését végezte el. A szakirodalom elemzés alapján létrejött fogalmi struktúrában a három nagy fogalomcsoport egyike a vizuális kommunikációs képesség. A vizuális befogadást, mint a vizuális képességrendszer két alrendszerének egyikét *Vizuális Aktivitás Speciális Kompetenciának* nevezte el, és a tartalomelemzéssel feltárt, mintegy 180 vizuális tevékenység leírása után, három részképesség csoportra osztotta:

1. **Vizsgálódás, kísérletezés, képzetgyűjtés** (felismerés, azonosítás, tipizálás analógiaképzés)
2. **Megfeleltetés, megformálás, megvalósítás** (verbális projekció, azaz a gondolati szinten művelt belső vizualitás; beleélés, elemzés, értelmezés, létrehozás, átalakítás / konvertálás)
3. **Információkezelés, üzenetközvetítés és fogadás** komplex képessége, melynek lényege a kódok sajátosságainak feltárása, kulturális meghatározottságának megértése, a vizuális kommunikáció formáinak értelmezése, hagyományok és tradíciók értékelése (tradíció-kezelés, a konvenció-kezelés, a kódolás és a dekódolás) (Stohner, 2005)

A vizuális képességrendszer tevékenységei és tudáselemei együtt alkotják a vizuális műveltséget (*visual literacy*). 2010-ben alakult az Európai Vizuális Műveltség Hálózat, amelynek jelenleg 21 ország mintegy 120 vizuális nevelési kutatója a tagja. A kutatói közösség első projektje volt a Közös Európai Vizuális Műveltség Referenciakeret (*European Framework of Visual Literacy*) kidolgozása (Wagner és Schönau, 2016, Kárpáti és Schönau, 2019, magyar összefoglaló: Kárpáti és Pataky, 2016). A modell tartalmazza a vizuális kompetencia összetevőit, 19 tevékenységet emelve ki az alkotás és befogadás területeiről. A tevékenységek meghatározása itt is tantervelemzéssel történt, amelyben 23 európai tanterv értékelését végezték el (Kirchner és Haanstra, 2015).

A keretrendszer sajátossága, hogy nemcsak tevékenységeket határoz meg, hanem a képi nyelvhasználat jellemző

kerülnek előtérbe. 9-10 éves korra megjelenik a perspektíva ábrázolása és rendeződnek az arányok a rajzokon. Finomodik a kézmozgás és fejlődik az analizáló, szintetizáló képesség. Ekkor kétféle rajzoló magatartást különböztethetünk meg: az egyik a *szintetizáló*, aki az egészet emeli ki a környezetből, egy-egy érdekes részletet hangsúlyozva kontúrral, aprólékos megjelenítéssel. A másik az *analizáló*, akit a szerkezet, a felépítés foglalkoztat. Ebben a korszakban jelenik meg a jelalkotás, a funkcionális ábra, térkép, alaprajz, amelyen kommunikációs célú sematizálás figyelhető meg. A képekkel való gyakori találkozás hatására jelentősen megnő az egyéni motívumkészlet és gazdagodik a kompozíciós repertoár.

Gerő (1973/227, 1981) szerint a kisiskolások (5-8 évesek) esztétikus és kifejező rajzaival szembeállíthatók a korai kamaszkorban készült alkotások, melyek szétesettek, sematikusak, zavarosak. Ennek okát a gondolkodás és az élményfeldolgozás különbözőségében látja. Szerinte a grafikus készség nem romlik, sőt, határozott fejlődést mutat ebben a korban is, de a téma feldolgozása apró rész tárgyakra esik szét. A 2000-es évek kutatásai alapján megállapítható, hogy nincs teljesítményromlás. Ellenkezőleg, számos lényeges képességelem javul, ha megfelelő témát és médiumot kapnak a gyerekek (Gaul és Kárpáti, 1998; Séra, Gulyás és Kárpáti, 2002; Kárpáti, 2005). A 9-12 éves kori szakaszban bekövetkező, „rajzi törés”-nek nevezett teljesítményromlás valójában nyelvváltás, amely során a hagyományos képi ábrázolás – például az emberrajz és térmegjelenítés – is tovább fejlődnek. A gyermek úgy akarja megjeleníteni a dolgokat, ahogy látja, mely igénynek nehéz megfelelni. A hagyományos eszközökkel való rajzolás háttérbe szorul, de fotói, filmjei, környezetének alakítása, saját készítésű tárgyai vagy viselete jelzik, hogyan fejlődik tovább a képi kifejezésben.

Ez a korszak a plasztikai és formatervező képességek virágkora. A kortársak nagy hatása figyelhető meg, megnő a realista ábrázolás, az emberrajz kifejezi az életkort, a nemet, a hangulatot, a kulturális környezetet. Ebben a szakaszban sajátítják el a gyerekek a tér- és színábrázolási konvenciókat is (Gaul,

2001, 2011; Babály, Budai és Kárpáti, 2013). Ezek a sajátosságok meghatározzák a pedagógiai kereteket, módszereket, mert nem mindegy, melyik szakaszban milyen eszközt és témát adunk a gyerekeknek. Az érzelemben gazdag, életből vett témák nagyobb motivációt jelentenek, továbbá megnő a társas kapcsolatok jelentősége, és ebből következően a csoportmunka szerepe.

A digitális eszközök széles körű elterjedése előtt a 10-12 évesekre jellemző volt a vizuális nyelv háttérbe szorulása a verbálissal szemben. A könnyen hozzáférhető, inspiráló, rugalmas képkeltő technikák bővülésével, az egyre könnyebb hozzáféréssel és a digitális én-megjelenítési platformok bővülésével a korosztály képkeltő kedve nem csökken, sőt, a képekkel történő énkifejező tevékenység és kommunikáció folyamatosan nő. A vizuális nyelv a közlés természetes módja, és ennek megértéséhez a klasszikus művészeti értékek helyett a kortárs alkotók stílusirányzatai és közlésmódjai segítenek (Freedman és mtsai. 2013; Kárpáti és mtsai., 2016; Gaul szerk., 2015).

A képi fordulat

Napjainkban a vizuális képességeken belül a vizuális kommunikációs képesség jelentősége nő, mivel a korosztályra jellemző a digitális technika széleskörű elterjedése és alkalmazása, valamint a technika által lehetővé vált képkeltés, képmánipuláció és képmegosztás a mindennapi társas, kommunikációs gyakorlatban. A szavak dominanciájától eltávolodva, a 21. században a képek felé fordul a kultúra (Nyíri, 2009; Arnheim, 1969, 1974). A képi közlésmódok egyre fontosabb szerepet játszanak nem csak a filozófiai, különösen az esztétikai diskurzusban, hanem a hétköznapi életben is. Különösen igaz ez a digitális képekre épülő 21. században, amikor a technika alkalmas arra, hogy a gondolkodásunknak megfelelő, dinamikus képeket alkosson. A 20. század végén kibontakozó „*képi fordulat*” lényege, hogy a képek egyrészt megjelenítik világunkat és identitásunkat, másrészt alakítják is ezeket. Az „új képkorszak” (Paternák, 1989) minden

eddiginél nagyobb kihívás elé állítja a vizuális kultúrával foglalkozó szakembereket: pedagógusokat, kutatókat, művészeket egyaránt.

A digitális médiumokban az egyediség értékét megkérdőjelező, közösségi tereken létrejövő, a mindennapi életre reflektáló, korosztálytól független, szimbólumokban gazdag vizuális alkotások, melyek a vizuális művészetek számos alapvető jellemzőjét kérdőjelezzik meg. A virtuális világban épülő képi kultúra alapvetően különbözik a korábbi, stíluskorszakokként definiált művészeti korszakoktól. A következőkben röviden áttekintjük, hogyan alakult ki és mit jelent a képi fordulat, mely alapvetően meghatározza kutatásunk kontextusát és egyben alátámasztja relevanciáját.

A látás jelentősége az emberiség történelmében az evolúciótól napjainkig vitathatatlan. A látás fontos volt a táplálékszerzésben, a veszélyek elkerülésében és a csoporton belüli együttműködésben. *Nyíri* (2012a) szerint az emberi gondolkodás és kommunikáció elsősorban képies, vizualitásra épül, hiszen az arcjáték, a taglejtések nyelve megelőzte a szavakra épülő kommunikációt (*Nyíri*, 2012a). *Bickerton* (1992) elmélete szerint a nyelv kialakulása szoros összefüggésben van fejlett látásunkkal. A látással szerzett információk feldolgozása idézte elő, hogy a megnövekedett emberi agyban kialakult a magas szintű kategorizálás képessége. A környezetünkről alkotott belső kép (*mentális reprezentáció*), az emberi gondolkodás és verbális nyelvet megelőző állomás volt, az ember kommunikációs képességének gyökere. A tudásrögzítés ősi formái szintén képiesek, gondoljunk a barlangrajzokra vagy a később kialakult képírásokra és ideogrammákra². Az írásbeliség előtti elbeszélő nyelv tehát metaforikus, képekből táplálkozik és képeket táplál. Ezt a közvetett kommunikációt értelmezhetjük időben távoli kultúrák és társadalmak között is. Az elmúlt évszázadok, évezredek képi üzeneteit ma is értjük, illetve érteni véljük, és

a képi jelek interpretációja alapján hipotéziseink vannak az üzenetek tartalmáról. Az egyiptomi hieroglifákat el tudjuk olvasni, feltételezéseink vannak a prehisztórikus korból származó sziklarajzok vagy megalit építmények társadalmi jelentőségéről és a mindennapi élethez kötődő, tudományos, illetve vallási üzenetiről is (pl. Stonehenge) (*Morris*, 1997).

A képek viszonylagos háttérbe szorulása az írott kommunikáció kialakulásával vette kezdetét. Az alfabetikus írás előnye, hogy már gyermekkorban könnyen elsajátítható, és számos nyelvben egyértelmű hang-jel megfeleltetésen alapul. Az ábécé egyszerűségének köszönhetően az írás mindennapossá lett. Az írásos kommunikáció a könyvnyomtatás elterjedésével a beszéd után legelterjedtebb üzenetközvetítési formává vált, és a szöveghez képest a képek alárendelt, illusztratív funkciót kaptak. A képek kommunikatív szerepe háttérbe szorulása a könnyebben elsajátítható és egyértelműbb írással szemben technológiai okokra is visszavezethető. Amíg nem volt lehetőség a képek egyszerű és olcsó gépi sokszorosítására, a képi üzenetek erőteljesen torzultak (*Ivins*, 1954/2001). Még a könyvnyomtatás első évszázadaiban sem voltak alkalmas eszközök egyedi tárgyak pontos ábrázolására (*Nyíri*, 2012b). Mindebből következően Platón korától kezdve az oktatás és a tágabb értelemben vett művelődés természetszerűleg szövegcentrikus volt (*Havelock*, 1963/1994). Ugyanakkor maga Platón is bírálja az alfabetikus írást, szerinte az írott szöveg nem interpretálható szabadon (kevésbé interaktív), és ezért kevesebb információt hordoz, mint a kép (*Nyíri*, 2001a).

A verbalitás meghatározó szerepe mellett azonban a képiesség folyamatosan jelentős szerepet töltött be a filozófiai gondolkodásban. A képek jelentésének és jelentőségének vizsgálata végig kíséri a kultúrtörténetet (*Szabó és Kardos*, 2014). Arisztotelész az emlékezetet, mint a képek birtoklását definiálja és szerinte a gondolkodásban ugyanaz az érzelem jelenik meg, mint képek, ábrák rajzolásával. A gondolatokat nem csak szavakkal fejezhetjük ki, hanem bármivel, ami elegendő, az érzékek által észlelhető megkülönböztethető jegyeket reprezentál (*Bacon*, 1605/1893). *Locke*, *Berkely*

² Ideogramma olyan írásjel, amely (a betűktől eltérően) nem valamely hangot, hanem fogalmat jelöl (pl. a kínai és az óegyiptomi írásban).

és *Hume* számára egyértelmű volt, hogy az ideák (a világot alkotó dolgok, személyek és képzetek) valójában mentális képek. *Wittgenstein* (1989) szerint azonban a képek önmagukban nem hordoznak jelentést, azaz a szavakhoz képest alárendelt szerepet töltenek be, és sajátos értelmüket csak használat közben nyerik el (a képek használat-elméletéről vö. *Nyíri*, 2002). A kognitív pszichológia keretei között kibontakozó képesség vitáig azonban a képi gondolkodást előtérbe helyezők kisebbséget alkottak (*Paivio*, 1971; *Danasio*, 1994; *Neisser*, 1967/2014). Mivel ezek az elméletek igen fontosak a vizuális kommunikációs képesség szabatos leírása és rész-képességeinek értékelése szempontjából, a továbbiakban számos képességhez, azon belül a vizuális kommunikációhoz kapcsolódó elméletet, nézetet ismertetünk majd.

A fénykép megjelenése alapvetően megváltoztatta a képek szerepének megítélését. A valóságghűség, mint érték és a pontos leképezés, mint művészi feladat fokozatosan háttérbe szorult. A film és a televízió elterjedése meggyorsította ezt a folyamatot. A technika fejlődésével egyre nagyobb és változatosabb eszköztár áll rendelkezésünkre a képek megalkotására, reprodukálására, sokszorosítására, terjesztésére. A számítógépes grafika alkalmazásának elterjedése egyértelművé teszi a művészi, tudományos és hétköznapi vizuális nyelv térhódítását. *Nyíri* (2000a, 2001b, 2012a) az 1970-es évektől beszél egyfajta képi fordulatról, mely tetten érhető a pszichológiában, a filozófiában és a neveléstudományban egyaránt. „Amint a közvetlenül vizualizálható jelentésű egészen konkrét szavak területét elhagyjuk, metaforákban kezdünk beszélni. Viszont metaforákban beszélve is egy eredetileg képi logikát követünk. A képek háttere nélkül a szónyelv egyáltalán nem látszik működőképesnek.” (*Nyíri*, 2007.7. o.) *Mitchell* (1995) 1992-ben használja először a „Pictural Turn” (képi fordulat) kifejezést. A képek egyre szélesebb körű alkalmazásával és a manipulálás megjelenésével a „vizuális pedagógia” (a szemléltetéssel értelmezett tudás) nem csupán didaktikai módszer, hanem a valóság közvetítésének elemi eszköze lett (*Nyíri*, 1995, 2012a). Az internet és mobilalkalmazások nem csak technikájukban újszerűek,

hanem az üzenetmegosztás és interakció lehetőségeinek megteremtésében is. A küldő és a fogadó közötti térbeli, nyelvi és kulturális távolság nem jelent akadályt. Minde mellett a képek nyelve a digitális képalkotás eszköztárának finomodásával alkalmassá válik elvont gondolatok közlésére, művészi hatások elérésére is.

A 20. század végétől az írott nyelv csökkenő dominanciáját, az új vizualitás kialakulását tapasztaljuk (*Neisser*, 1967/2014). Az utóbbi évtizedekben a könyv, a napilap, magazin, reklám és egyéb nyomtatvány egyre színesebbé és egyre gazdagabban illusztrálttá vált: a nyugati ember képéhsége megteremtette a modern tömegmédia gazdag vizualizációs eszköztárát (*Kolta*, 2003; *Kittler*, 2005). Ahogyan a 16. században elterjedő, sokszorosított grafika is megváltoztatta a kortársak képi világát, bővítette a képek funkcióját, úgy alakítják a 20. század elejétől képbefogadó folyamatainkat a képzőművészeti könyvek színes nyomatai, és az önálló műfajjá váló reprodukció. Mára a hálózaton elérhetők a világ nagy múzeumainak anyaga. A médiahasználat bővülésének, változásának következtében gyakorlatilag bárki számára elérhetővé vált mindaz a képanyag, amit kezdetektől napjainkig az emberiség létrehozott bárhol a világon (*Bubik*, *Simon*, 2016).

A képekhez való könnyebb hozzáférésnek számos hasznos képességfejlődési következményét is tapasztalhatjuk. Mára egyértelművé vált, hogy az elvont szimbólumok formális láncolatából álló beszédhez képest a képek használata mondanivalónkat természetesebbé és hatékonyabbá teszi. *Nyíri* (2000b) szerint három jelentős változás figyelhető meg. Egyrészt, joggal feltételezhetjük, hogy a mentális képalkotás képessége napjainkban gyorsabban fejlődik, mint korábban. Másrészt, a képekkel való foglalatosság által az emberek olyan gazdag tapasztalatokra tesznek szert, amely példátlan az emberiség eddigi fejlődésében. (Egy példa erre: az illusztrációból új kutatási eredményeket hozó módszerré válik a tudományos vizualizáció.) Harmadszor, a számítógépes alkalmazások a könnyű képkészítés lehetőségeivel mindennapossá tették a korábban komoly kézügyességet és költséges eszközöket kívánó képi kommunikációt.

A vizuális nyelv elterjedéséhez kapcsolódóan a tudásszerzés mintázatai is megváltoztak, de ezt a folyamatot most nem részletezzük. A témánk szempontjából csak annyit fontos itt megemlíteni, hogy a formális iskolai intézményeket egyre inkább felváltják a nyitott művelődés virtuális környezetei (Csapó, 2002). Ezek a változások számunkra azért fontosak, mert magukkal hozzák az írni-olvasni tudó társadalom képi kommunikációs szükségleteinek és ezzel együtt a képiséghez való viszonyának változását. A digitális kommunikációban domináns szerephez jutnak a képek, és ez a kommunikációs környezet befolyást gyakorol az oktatásra-nevelésre is. A tanítási-tanulási környezet része a számítógéppel közvetített képi kommunikáció. A közeg, ahol a gyerekek játszanak, kommunikálnak, szórakoznak és tanulnak egyre inkább azonos azzal a világgal, melyben a felnőttek is dolgoznak, kommunikálnak és tanulnak.

Az internet „szerves tanulási környezetet” hozott létre (Nyíri, 2008). „Amit a mai oktatásemélet legígéretesebb törekvései a „nonformális tanulás” és „atipikus tanulás/munka” kifejezésekkel jellemeznek, az az emberiség történetének túlnyomó része során éppenséggel természetes és jellegzetes tanulásnak számított. Ma, úgy tűnik, ideje újragondolnunk Dewey-t. Ha az ő érve az volt, hogy szükségünk van mesterséges oktatási környezetekre, mivel elmúlt az a kor, amikor a fiatalok mintegy a felnőttek világába belenőve spontán tanultak – úgy ez a helyzet mára még égetőbb szükségletté vált. A közeg, amelyben a gyermekek játszanak, kommunikálnak és tanulnak, egyre inkább azonosossá lesz azzal a világgal, amelyben a felnőttek kommunikálnak, dolgoznak, üzletelnek, szórakoznak és tanulnak. Az internet félreismerhetetlenül egyfajta szerves tanulási környezetté válik.” (Nyíri, 2009)³.

A virtuális tanulási színtereken az írott szöveg linearitásával szemben más, képi struktúrákat helyeznek előtérbe (Ong, 1982). A digitális szövegek ugyanakkor kevésbé koherensek, mint a papíron megjelenők, mivel ritkán látjuk egyben

a szövegeket. A képernyőn megjelenő szöveget, ha az egy képernyőnyi méretnél hosszabb, egy adott pillanatban csak részleteiben érzékeljük, ezért részesítik sokan előnyben ma is a nyomtatott szöveget (O'Hara, Sellen és Harper, 2001). Az elérhető és releváns dokumentum vagy akár csak egyetlen hosszabb dokumentum szinoptikus szemlélete (azaz a dokumentumot egyben látó szemlélete) az elektronikus felületen nem lehetséges, illetve nehézkes. Segíti az eligazodást, amennyiben az írott szöveget több képernyőn vehetjük szemügyre. Éppen ezért a későbbiekben ismertetett vizuális kommunikációs képességet mérő tesztek feladatait úgy szerkesztettük, hogy egy feladat egy képernyő felületet foglaljon el, ezzel kiküszöbölve az említett problémát.

A képernyőn megjelenő szövegben való tájékozódást jelentősen javíthatja az illusztrációk jelenléte. A képek könnyebbé teszik eligazodásunkat a virtuális könyvtárakban is. Tülmutatva illusztratív szerepükön, jelentéshordozó, információközvetítő funkciókat is ellátnak. Az elektronikus dokumentumokban, szemben a papíralapúakkal, könnyebben és olcsóbban egészíthetjük ki gazdag képanyag a szövegeket. A kép és a szöveg együtt a leghatékonyabb az információ gyors és pontos átadásában (Maczó, 2010). A 21. században kialakultak és egyre inkább elterjednek a kép és szöveg együttesének új műfajai: az infodesign, az infografika és a multimédiás üzenet. Az *infodesign* elsősorban a környezetbe beépülve segíti a kommunikációt, az *infografika* kép és szöveg együttes alkalmazásával létrehozott információközlő ábrázolás, a *multimédiás üzenetek* pedig több médiumot felhasználva (kép, szöveg, hang, mozgás) töltik be információközvetítő szerepüket. Mindhárom műfaj területén komoly szaktudással rendelkező emberek érik el, hogy a képek könnyen érthetők és hatásosak legyenek. A szöveg, a kép, a hang és a mozgás arányát gondosan megtervezik, hogy minden könnyen befogadható, értelmezhető és elemezhető, értékelhető legyen (Bubik, Simon, 2016).

Napjainkban a tudományos eredmények terjesztésének és a tanulásnak is hatékony eszközei lehetnek az infografikák (Tufte, 2006; McCandless, 2010). Az infografikák őseinek

³ <http://ofi.hu/tudastar/iskola-informatika/nyiri-kristof-virtualis>

tekinthetők azok az ábrák, térképek és diagramok, melyek egyértelműek, mindenki számára ugyanazt jelentik, és ebben a felfogásban különböznek más képektől. Ilyen értelemben hasonlítanak az íráshoz. A fejlődéstörténete során az írás vált a logikus gondolkodás legpontosabban tükröző eszközzé (McLuhan, 1962/2001), hiszen a képeken nem lehet a logikus következtetések rendjét számon kérni. Ugyanakkor a képek több dolgot is képesek leírni, nem linerásan, egymás után, hanem egyszerre. Egy képen olyan gyorsan megláthatjuk a fontos információt és az összefüggéseket, hogy még el sem kezdhetnénk azt szavakba önteni.

A tankönyvekben még kevésbé elterjedt, de tudományos szakirodalomban, illetve az eredményeket ismertető és a népszerűsítő közleményekben számos képalkotó eszközt használnak abból a célból, hogy az áttekinthetetlen mennyiségű adatokból gyorsabban kirajzolódjanak az összefüggések. *A tudományos célokra használt infografika* körültekintő tervezést igényel (Cairo, 2012; Varga, 2012). Az egyes tudományterületek egyre gyakrabban alkalmazzák, illetve vizsgálják az új vizuális médiumokat és a velük kapcsolatos kommunikációs módokat: az elektronikus-digitálisan közvetített hangot, a digitális mozgóképet, az összetett szerkezetű, nem lineáris szöveget, és a multimediális-interaktív hálózatokat (Barabási, 2008, 2010; Czúni és Tanács, 2011).

A 21. században kialakult új művészeti irányzat, az *adatművészet*, szintén hidat teremt a művészet és a tudomány között. Az adatokból a tudományos területeken használt különféle képalkotó eszközök segítségével automatikusan képződik a kép. Az így létrejövő alkotások a jelentésük ismerete nélkül is érdekesek, szépek lehetnek, hiszen igen látványos maga a folyamat is, ahogyan a betáplált adatok képekké, látvánnyá alakulnak. A művészek az *adatvizualizáció* automatikus folyamatának bármelyik pontján beavatkozhatnak, hogy esztétikus alkotást hozzanak létre.

Crary (1999) ráirányítja a figyelmünket a képalkotás modern vívmányaira, mint például szintetikus holográfia, repülés-szimulátorok, számítógépes animáció, robotikus képfelismerés, műholdas térképek, mozgásdetektorok, virtuális

valóság (VR) megjelenítő eszközök, mágneses- rezonancia spektrográfia.

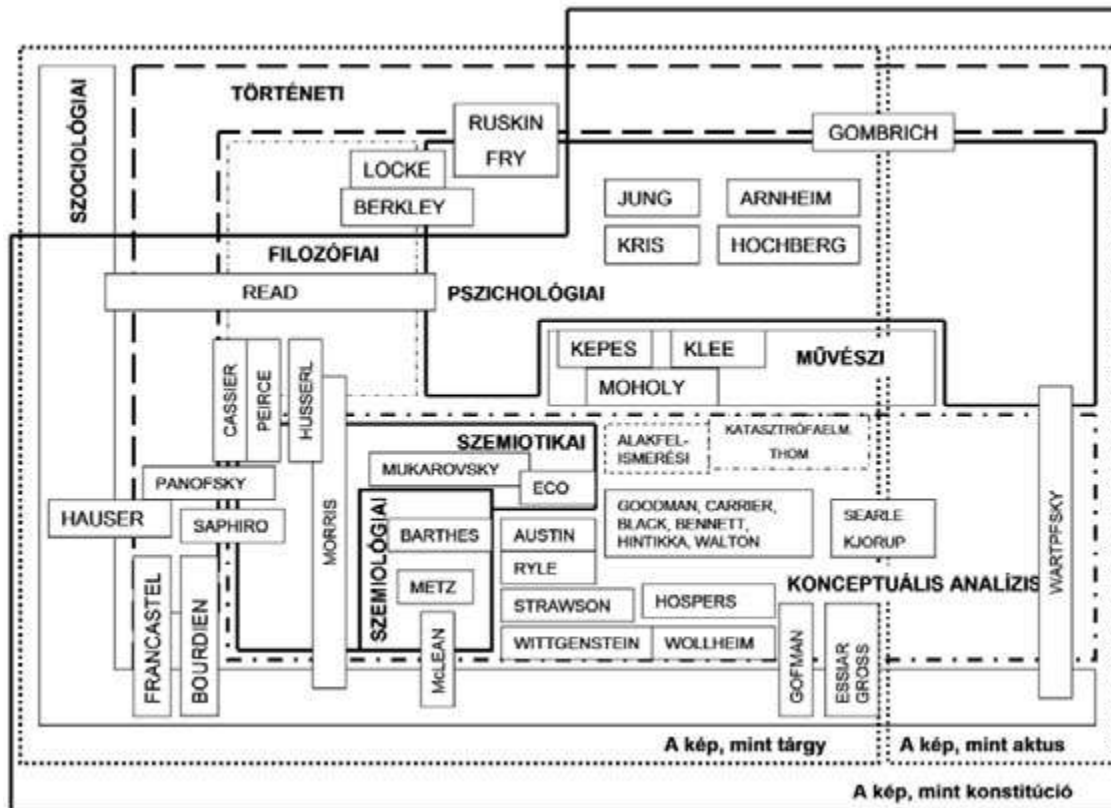
A 20. század végén egyre több tudományterületen alkalmazták a vizuális információközvetítő műfajokat. Az iskolákban az 1980-as évektől jelentek meg széles körben a kép alapú, digitális tananyagok, és az 1990-es években megindult a vizuális képességek új típusú rendszerezésére, a digitális képalkotás fejlesztése és értékelése is (Tóth-Mózer és Kárpáti, 2016). A képekre alapozott oktatási eszközök használata a képi fordulat korában nem csak didaktikai módszer, hanem „a valóság közvetítésének elemi eszköze” lett (Nyíri, 2012a. 11.o.). A következőkben összegezzük a vizuális kommunikációt, mint közlés-mód értelmezésének különböző megközelítéseit és tartalmait.

A vizuális kommunikáció

A képi fordulatot leíró részben rámutattunk a vizuális paradigma összetett jelenségére, melyet jól illusztrál a 3. ábra. Az ábrán Horányi (2003) áttekinti a vizualitás vizsgálatával foglalkozó tudományterületeket és szerzőket. Látható, hogy ebben a rendszerezésben a kép, a képről való tudás és a képhez való viszony van fókuszban, e köré szerveződve jelennek meg az egyes tudományterületek és szerzők. A kép kétféleképpen jelenik meg: egyrészt, mint tárgy, másrészt, mint egy tevékenység része. A vizualitást meghatározó elemek ezen az ábrán kiegészülnek a kommunikációval foglalkozó területekkel.

Az ember alkotta, látható képek kommunikatív szerepének vizsgálata, a vizuális kommunikációról való gondolkodás folyamatosan bővülő kutatási terület, amely számos más tudományterülethez kapcsolódik. Ilyenek például az etológia, a filozófia, az esztétika, a kommunikációelmélet, a pszichológia, különösen a befogadáselméletek, és a pedagógia. A kommunikáció fogalmi rendszere és kutatástörténete jellemzően a nyelvhez és a beszédhez kötődik (Terestyényi, 2006; Fercsik, 2006).

A vizuális kultúra magában foglalja mindazokat az ember által alkotott, vagy környezetébe emelt dolgokat, melyek



3. ábra:
A vizuális kultúra kutatásá-
hoz tartozó tudományterü-
letek (Horányi, 2003, 16.o.)

létrehozása és értelmezése a látáson alapszik. A vizuális kultúra részét képezi az érzékelhető tárgy- és jelenségvilág (humanizált természet, ember alkotta jelenségvilág), ennek a tárgyi és jelenségvilágnak létrehozása és használata, valamint a használatra vonatkozó vizuális alkotó és befogadó tevékenységekhez szükséges képességek. A vizuális kommunikáció ennek a tágra értelmezett vizuális kultúrának a része. *Ivins* a vizuális kommunikáció fogalmát már 1952-ben megjelent könyvének címében szerepelteti (*Ivins, 1952/2001*). A vizuális kommunikáció a vizuális nevelés egyik központi tartalmává vált, a Nemzeti Alaptantervben (NAT, 2012) a három nagy vizuális nevelési terület egyike lett.

A korábban már említett képi fordulat (*Mitchell, 1994*) leírásaiban a 20. század végi kommunikáció elégtelenségét emelik ki a szerzők. Szerintük az információk új formáinak megkülönböztetésére az eddig a képekkel való közlésre használt fogalmi apparátus alkalmatlan. Hasonlóan érvel *Mirzoeff* is, szerinte a képek dominanciája pragmatikus fordulatot jelent, és napjaink vizuális tapasztalatainak nagy része (mozi, multimédiás elemek, múzeum, közösségi terek) felülírja a korábban ismert, a képre vonatkozó vizuális információkat (*Mirzoeff, 1999*). A vizuális kommunikáció fogalmi mezőjében számos új elem is megjelenik, melyek a korábbi fogalmak újra definiálását is igénylik. Ilyen új elem például a képi írástudás (visual literacy), a vizuális kommunikáció elméleteihez tartozó kutatási terület, mely fogalmat *John Debes* vezetett be (*Debes, 1969*).

Debes egy új, fejlesztendő képességtérlethez tekintett a vizuális kommunikáció kompetenciájára, és kutatására megalapította a ma is működő, a területen élenjáró tudományos folyóiratot kiadó *International Visual Literacy Association*-t. A vizuális írástudás kutatása a képek mindennapi értelmezéséhez és megalkotásához szükséges kompetenciákra fókuszál (*Cseh, 2015; Wagner és Schönau, 2016*). Új fogalom a vizualizáció, a valóság leképezésének modern formája, amely olyan dolgok vizuális megjelenését jelenti, melyek lényegüket tekintve nem vizuálisak (*Mirzoeff, 1999*). A vizualizációs képesség is a „visual literacy” része, a vizuális intelligencia alapidimenziója (*Messaris, 2005*). A vizuális írástudás alkotó

eleme a multimédia üzenetek létrehozása és megértése is, amelyek a napjainkban egyre intenzívebbé váló média-konvergencia – különböző kommunikációs infrastruktúrák (informatika, távközlés, média) összefonódása – során egyre fontosabbá válnak. Napjainkban összemosódnak az egyéni és a nyilvános kommunikációs színterek és alapvetően változtatják meg az üzenetek minőségét.

A vizuális kommunikációs folyamatban fontos szerepet játszanak a sűrített üzenetek: a képi jelek és szimbólumok. Ezek egyik, ma is használt rendszerét *Otto Neurath* 1936-ban alakította ki. A „*tipografikus képi nevelés nemzetközi rendszere*” (*International System of Typographic Picture Education*, ISOTYPE, *Neurath*, 1936/1980) ma is része a képi közléssel foglalkozó szakemberek oktatásának. *Bár akkor még nem jelent meg a vizuális kommunikáció fogalma, mégis az ő munkássága mérföldkövet jelent a vizuális kommunikáció kutatásában. Nyomdokain indult el Rudolf Arnheim* (1974/1979), aki a vizuális gondolkodás pszichológiai alapjait vizsgálta és az alaklélektan (*Gestaltpsychologie*) megalapozója volt. Az irányzat alapelve, amely szerint az egész alak észlelete több a részek egyszerű összegénél, és az egész a részekhez képest elsődleges, a vizuális kommunikációs folyamat megértésében is fontos (*Arnheim*, 1974/1979).

Vizuális kommunikáció a képzőművészetben

A vizuális kommunikáció egyik sokat vitatott sajátossága, hogy magában foglalja-e az autonóm művészeti alkotásokat is. A képi kommunikációs folyamatban a képzőművészet helye vitatott, ezért indokoltnak láttuk alaposabban áttekinteni a témát, hiszen a vizuális kommunikációs képességet mérő tesztek fejlesztése során el kellett döntenünk, alkalmazunk-e, milyen mértékben és minőségben a képzőművészeti alkotások a reprodukcióit.

A kommunikáció értelmezési keretében a leggyakoribb felosztás a verbális és nonverbális kommunikáció megkülönböztetése. A test, a testtartás, gesztusok, a mimika, a mozgások, a tekintet, a különböző érzelmi állapotok kifejezésére szolgáló

testi jelzések a nonverbális kommunikáció formái közé tartoznak. Ide sorolható a tánc, a pantomim és a képzőművészet valamennyi ága is (*S. Nagy*, 2013). A műalkotásokkal zajló kommunikáció a mű és az egyén között létrejövő kapcsolatot jelenti. A művészetpszichológia viszont foglalkozik a néző és a mű kapcsolatának elemzésével (*Halász*, 1983; *Farkas*, 2003). Jelentős a képi kifejezés, a kép és a személyiség pszichológiai kérdéseivel foglalkozó szakirodalom is (*Mérei*, 1995a, b; *Halász*, 2002; *Halász, Schuster*, 2005). A pszichoanalitikus elméletek szerint a vizualitásnak jelentős szerepe van az éntudat kialakulásában.

A műalkotás hatása akkor is erőteljes lehet, ha pontos jelentése megfoghatatlan. A műalkotások vizuális rendszerének fontos kommunikációs szerepe van. Például az európai kultúrában a képeket balról jobbra „olvassuk”, ezért meghatározó, melyik oldalra mi kerül. Hasonlóan befolyásolja a jelentést a fent és a lent, a formák elhelyezkedése, súlya, a vonalak iránya, a színek mélysége, a tónusok, illetve mindezek egyensúlya vagy egyensúlytalansága. A felületnek, az ecsetkezelésnek, a textúrának az észlelésen túl a mű és a néző közötti kommunikációban is kitüntetett szerepe lehet. A mű teljessége kommunikál a nézővel, de a hatást a részleteken keresztül éri el (*S. Nagy*, 2013).

A 19. században kezdődött és napjainkban is tart a hagyományos művészeti technikákat és tradíciókat megkérdőjelező és lebontó folyamat (*Schneckenburger, Honnef, Ruhrberg, Fricke*, 2005). A 19. század második felétől kezdve a fotó és a filmtéchnika gyors fejlődése mellett kialakultak az új festészeti stílusok, hiszen ha a gép tökéletesen tudja reprodukálni a látványt, nincs értelme az ecsettel ugyanezt tenni. A festészet és a szobrászat elfordult a külvilág tanulmányozásától és másolásától. Kibontakoztak olyan irányzatok (kubizmus, futurizmus, op-art), amelyek például a tér- és időbeliséget is ábrázolni akarták. Az 1920-as évek Németországában előtérbe került az érzelmek, ösztönök, indulatok kifejezése, az ember belső világának kutatása és kifejezése (*Micheli*, 1978). Nemsokára megjelentek a különböző avantgárd irányzatok, melyek hatottak a művészetoktatásra. Az addigi tanulmányozásra és

másolásra épülő modellek nem szolgálhattak többé a vizuális nevelés alapjául. A művészeti ágak elkezdtek közeledni egymáshoz és napirendre került az élet és a művészet közötti határvonal eltörlése, a művészet feloldása a mindennapokban. Ez jelentette azt a határvonalat, amikortól a képzőművészet beemelődött a direkt kommunikációs folyamatokba.

Az absztrakció megjelenésével a képi jelek megszabadulnak tárgyi kötöttségeiktől, a vizuális nyelv önálló nyelvvé érik (Király, 1992; Baudrillard, 1987; Miorzeff, 1999). 1919 és 1933 között a Bauhaus építészeti, képzőművészeti és kézműves iskolában új vizuális nevelési módszer születik: kidolgozták az egységes vizuális nyelvet, mely kiterjedt a képzőművészeti alkotástól, az építészeti környezet alakításán át, a használati tárgyak tervezéséig, és máig ható modellje lesz az autonóm és alkalmazott művészetek integrált oktatásának (Forgács, 1973, 2010; Kárpáti és Gaul, 2018). A második világháború után számos művészeti irányzat céljai között jelenik meg a művészet és az élet közötti határvonal elmosása. A Pop art és a Fluxus mozgalom végletekig tágitja a hagyományos művészeti eszköztárat. Az eseményművészetek (performance, happening) megjelenésével a mozgás, mint vizuális esemény a valóság megismerésének eszközévé válik. Ezek az alkotómódszerek új utakat nyitottak meg és nyitnak ma is a képzőművészetben, új értelmet adva a hagyományos képi kifejezőeszközöknek és újrateemtve a vizuális kommunikáció eszköztárát (Schneckenburger et al., 2005).

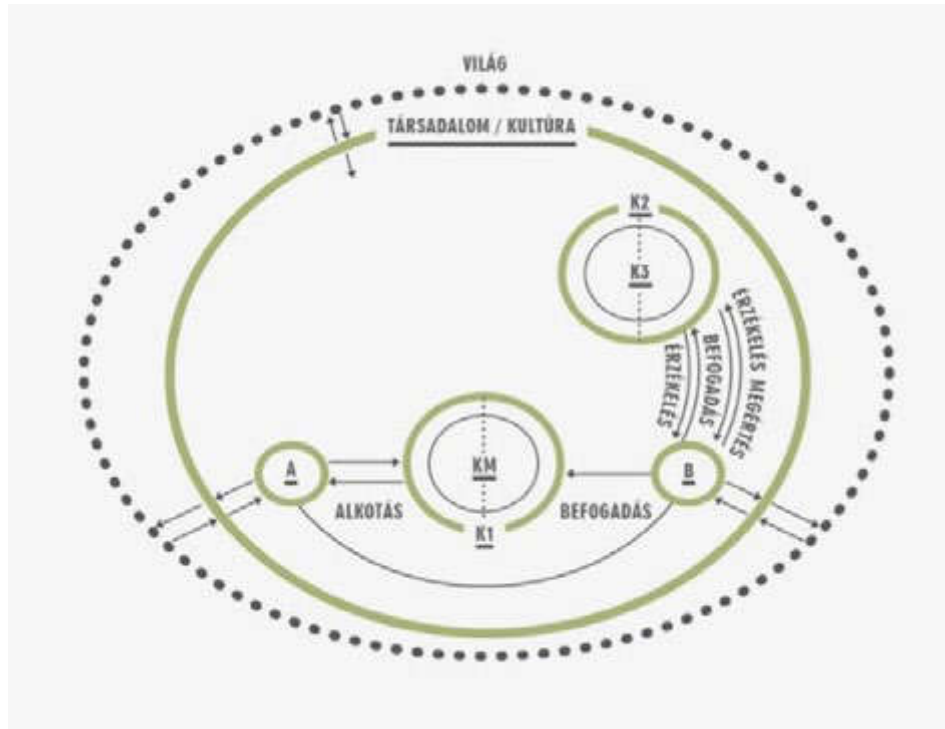
A vizuális művészetek egyre újabb, szokatlanabb, egyediségre törekvő jeleket, jelkapcsolatokat teremtettek, és lassan váltak a közérthető vizuális nyelv részévé (Kunt, 1989). A kezdeti törekvésekkel ellentétesen, az alkotók elszigetelődnek a közönségtől, a visszacsatolás, a vizuális alkotások keltette hatás így korlátozottá és irányíthatóvá válik. A 20. század második felében a képzőművészeti alkotások kommunikatív funkciói az absztrakt irányzatokhoz képest újra előtérbe kerültek. A hetvenes, nyolcvanas éveket jellemző konceptuális irányzatok és a társadalmi problémákra reflektáló Fluxus művészeti mozgalom (Stegman, 2007) határozott társadalmi kommunikációs szándékkal jelent meg.

A vizuális kommunikáció a kommunikációs elméletekben

A kommunikációt, mint folyamatot felfogó iskolák képviselői a kommunikáció társadalmi funkciójára helyezik a hangsúlyt. A vizuális kommunikáció társadalmi kapcsolatrendszerét Sándor (2011) ábrájával mutatjuk be (4. ábra). A társadalomra fókuszáló kommunikációs modellben a kommunikáció, mint a társadalmi valóság létrehozója és megtestesítője jelenik meg (Béres és Horányi 2001). A kultivációs iskola a közlések szocializációs szerepét hangsúlyozza (Gerbner, 2002), a participációs iskola a kommunikációnak a társas problémamegoldásban betöltött szerepét hangsúlyozza (Horányi, 2007), míg a rituális modell fókuszában a kultúrateremtés és fenntartás van (Carey, 1992). Mindhárom modell fókusz a sokrétű kapcsolatban áll a vizualitással.

A kultivációs iskolához tartozó Gerbner (1956) modellje egy olyan általános képletet adja a kommunikációnak, melybe az észlelést is bevonja, így a látáson és vizuális észlelésen alapuló vizuális gondolkodást is fontos kommunikációs komponensként értelmezi. Későbbi vizsgálataiban (Gerbner, 2002) figyelembe veszi az egyéniség és a társadalmi-kulturális tényezők hatását is. Jensen (1995/2003) véleménye szerint, „a vizuális kommunikáció kutatásában „a továbblépés útja nem a nyelvi modellen vagy a lehetséges jelek peirce-i formális taxonómiáján keresztül vezet. Inkább interdiszciplináris elméletépítésre van szükség.” (Jensen 1995/2003. 208). A digitalizáció is ezt az igényt támasztja alá, amennyiben a nyelvi és a képi kommunikációnkról való gondolkodás a digitális gépi-képi kultúra elterjedésével új alapokra helyeződik. A hipertext és az internet gyakran összemosza a két kommunikációs formát, kétségesse válik, hogy alkalmasak-e a korábbi fogalmaink a szöveg és a kép jellemzőinek leírására (Harnad, 2001).

Amennyiben a kommunikációt a társadalmi funkciói felől közelítjük meg, és ebben a kontextusban keressük meg a vizualitás helyét, láthatjuk, hogy ezek a funkciók is összetettek. Szecső (1994) a kommunikáció funkciójának nyolc területét különbözteti meg, melyek mindegyikében a vizualitás



4. ábra

A társadalmi keretekben zajló vizuális kommunikáció kapcsolatrendszer (Sándor, 2011, 33.o.) Rövidítések: A- vizuális alkotó tevékenység; B- vizuális befogadó/értelmező tevékenység; KM-Kép-Mag; K1- az alkotói szándék szerinti kép; K2- a befogadói szerepben látott kép; K3 - befogadói szerepben megértett kép

jelentős szerepet kap. Sándor (2003, 2011) kiegészíti ezeket a területeket a hozzájuk kapcsolódó vizuális szinterekkel, melyeket az 2. táblázatban közlünk.

A tevékenység oldaláról közelítve „a vizuális kommunikáció olyan közlést jelent, amely eszközeit és jelrendszereit a látható világból veszi, illetve amely a vizuális tevékenységben nyilvánul meg” (Zombori, 1995, 128.o.). A továbbiakban néhány példát sorolunk fel arra vonatkozóan, hol helyezkedik el a vizualitás a kommunikáción belül. Buda (2000) a folyamatra fókuszál, szerinte kommunikáció minden folyamat, melyben információátadás történik, függetlenül attól, hogy milyen jelekben vagy jelrendszerekben születik meg az információ (Buda, 2000). Ebben a modellben az információ kerül a középpontba, tehát a képi információt tartalmazó közlés is kommunikáció. Kepes (1965) a vizuális üzenet meghatározása felől közelít a vizuális kommunikáció felé, egyúttal meghatározza a képi gondolkodás fogalmát. Kepes szerint minden olyan ember alkotta és kommunikációs szituációban megjelenő üzenetfajtát, amit a szemünkkel érzékelünk, vizuális üzenetnek tekinthetünk, a képi gondolkodás pedig a külvilágból érkező jeleket strukturálja, alakítja értelmes dolgokká (Kepes, 1965). Kepes tehát nem tesz különbséget művészi és köznap képek között, és az ember alkotta jeleken túl, a természeti látványoknak is kommunikatív értéket tulajdonít.

A kommunikációt definiáló tanulmányok többségében a kommunikációt verbális és nonverbális területekre osztják fel, melyben a nonverbális kommunikáció a testbeszédet jelenti. A nonverbális kódok között a testmozgás, a szem- és az arcmozgások, valamint az érintés szerepel (Infante, Rancer és Womack, 1991). A verbális és a nonverbális mellett, a vizuális kommunikáció a szöveghez kötődően, mint a kommunikáció harmadik szintje jelenik meg Róka (2002) könyvében. A szerző szerint a nem verbális kommunikáció egy típusának tekinthetjük a tárgyakban, formákban rejlő szimbolizmust is, mely folyamatot ikonikának nevezzük, a szimbólumokat pedig ikonoknak. Az ikonok Róka meghatározása szerint sokfélék lehetnek, attól függően, ennyire konkrétan ábrázolják a tárgyat. Az ikonok lehetnek az

társadalmi funkció	a társadalmi kommunikációs funkciót szolgáló vizuális kommunikációváltozat (vizuális (is) kommunikációs színtér)
tájékoztatás	a vizuális jelek a társadalmi élet minden területén a tömegtájékoztatás területén (a média egészét értve ez alatt, a szóróanyagoktól a folyóiratokon át a televízióig és internetig) a legkülönbözőbb típusú képalkotások személyek és közösségek információközlésének vizuális vonatkozásai, testbeszéd
motiváció	vizuális reklám testbeszéd vizuális szemléltetés
vita és eszmecsere	tudományos kutatások vizuális vonatkozása politikai kampányok vizuális arculata
szocializáció	a település, a lakás (mint vizuálisan is ható lélettér) és a tárgyak társadalmi csoportok és az egyén vizuális jellemzői és jelrendszerei az egyén teste
oktatás	vizuális szemléltetés vizuális tapasztalatok szerzése és ismeretközlés vizuális kompetencia, képességek, gondolkodás fejlesztése
kulturális fejlődés	múzeumok, kiállítóhelyek, digitális gyűjtemények: az egész ember alkotta képi világ (benne a vizuális művészetek is) kulturális termékek képanyaga (vizuális összetevője)
szórakoztatás	szórakoztató kulturális jelenségek vizuális összetevői vizuális játékok
integrálás	különböző társadalmi csoportok testi és öltözködésbeli jelrendszere, a téma vizuális bemutatásai, dokumentumai

2. táblázat

A társadalmi funkciók és a vizuális színterek kapcsolata
(Sándor, 2011, 38. old)

emblémák, a divat kellékei, a közlekedési jelek éppúgy, mint a képzőművészeti alkotások (Róka, 2002).

Griffin (1991/2001) sem önálló területként tárgyalja a vizuális kommunikációt, csupán a szemiotikai fejezetben kap szerepet néhány kép vagy látvány értelmezésében. Rosengren (2004) szerint a „kommunikáció valaminek a közlése, közzététele, amely által az ún. közös tudásunk gyarapodik.” (Rosengren, 2004, 13.o.). Rosengren rendszerében kommunikáció egyik formája a nem verbális kommunikáció, melynek részeként említi a grafikát, festészetet, szobrászatot és építészetet. Nyíri (2008) azt a felfogást képviseli, miszerint a gondolkodásunk elsődlegesen képek közegében zajlik, és csak azután szavakban. Különösen igaz ez a digitális képekre épülő 21. században, mert a technika alkalmas arra, hogy a gondolkodásunknak megfelelő inkább dinamikus képeket alkosson. A számítógép-software fejlődésének következtében a képek nyelve egyre jobban alkalmassá válik elvont gondolati kommunikációra. A vizuális közlést a képekkel azonosító felfogás szerint az üzeneteket kizárólag képek továbbítják. Ebből következően a testbeszédet, testmozgást, mimikát és a gesztusokat nem tekintik vizuális kommunikációnak, mivel ezeket nem képként értelmezik (Searle, 2003; Terestyényi, 2006).

A kommunikációelméleti szakirodalomban különbözőképpen jelennek meg a látáshoz köthető, a vizuális kommunikációhoz fűződő fogalmak. Számos kutató szerint ez egy önálló kommunikációs forma, amely a látáshoz kapcsolódik (például képek, műalkotások, tárgyak, animációk befogadása, értelmezése) néhányan azonban a nem verbális kommunikáció egyik formájaként határozzák meg. Véleményünk szerint a vizuális kommunikációs képesség a vizuális képességrendszer önálló része, a vizuális kommunikáció a verbális kommunikációval egyenértékű, sajátos közlési forma, amelynek megismerése és fejlesztése az Új Képkorszaknak nevezett 21. században különösen fontos. A következőkben összegezzük, melyek a vizuális kommunikáció tartalmát képező képek, tárgyak, látványok, és hogyan határozhatók meg ezek kapcsolatai.

Flusser (1992) szerint a képek jelentéssel teli felületek. Alkotójuk kiemel néhány információt és ezt a sík két dimenziójára

szűkítve jeleníti meg számunkra. Imaginációnak nevezi azt a jelenséget, hogy képesek vagyunk a világot néhány jellegzetes vonással megjeleníteni és ezeket a képeket befogadni. Az imagináció képességével állítunk elő és értünk meg képeket, ez által fejezzük ki a jelenségeket kétdimenziós szimbólumokkal, és ezeket a szimbólumokat leolvassuk (*Flusser, 1992, 2005*). *Flusser* a kétdimenziós képekre szűkíti a vizuális kommunikáció tartalmát.

Miklós Pál (1980; 1995) a hétköznapi használati tárgyakat is a vizuális kommunikáció rendszerébe emeli. A szerző szerint a tárgy önmagában is megnyilatkozás pusztán azáltal, hogy megszerkesztették, felépítették, egyfajta szépség vagy funkció szerint kialakították. A használati tárgyaink mindegyike egy vagy több funkcionális struktúra tagja, ám a vizuálisan észlelhető tulajdonságaik a funkcionális strukturáltság mellett jelentést is közvetítenek felé, és így átkerülnek egy kulturális rendszerbe, mely rendszerben az információ, a tárgyi üzenetek folytonos áramlása kap domináns szerepet (*Baudrillard, 1987*).

A design, a forma üzenete, fontos kommunikációs eleme a tárgyaknak, mely egyrészt a társadalmi-gazdasági jelzéseket juttatja a termékbe, másrészt a gyártónak termékformában fogalmazott jelzéseit közvetíti a fogyasztókhoz. Erre a kétirányú kommunikációra épül napjainkban a reklámpar, mely szintén fontos terepe a vizuális kommunikációnak. A divat is a kommunikáció fogalomkörébe tartozik (*Róka, 2002*).

Terestyényi (2006) értelmezésében „nem minden vizuális, mimetikus vagy auditív produkció, nem minden képszerű dolog kommunikáció”, hanem csak az a kép kommunikáció, amely információt közöl az „ábrázolt dologról” (*Terestyényi 2006, 60.o.*). Összegezve elmondhatjuk, hogy a vizuális kommunikációhoz köthető tartalmi elemek számos formában megjelenhetnek, szerzőtől, megközelítéstől függően. Kötődhetnek a hétköznapi tárgyi világhoz és a kétdimenziós képekhez egyaránt, valamint a képzőművészet, szobrászat és ipaművészet alkotásai is részei lehetnek a vizuális kommunikációnak.

Összegezve vizuális kommunikációt a következőképpen értelmezzük: a vizuális kommunikáció a látás útján történő

kommunikáció, melynek része az önértelmezés, kapcsolatteremtés másokkal és a világgal, valamint a látás útján történő problémafelismerés és megoldás a vizuális kultúra tárgy és jelenségvilágának direkt és indirekt úton történő használatával. A következőkben rendszerezzük a vizuális kommunikáció vizuális nyelvi jelkészletét, kódjait és struktúráját.

A vizuális nyelvi tartalmak, vizuális kódok és struktúrájuk

A vizuális üzenetek kódjai a vizuális alapelemek minőségei: a fény, szín, forma, felület, anyag, pont és vonal önmagukban is sokfélék. Ezeknek a minőségeknek az összetett viszonyai a kompozíció, szerkezet, dinamika, ritmus, figyelemirányítás, tér és idő ábrázolási módjai és ezek változatai együttes elnevezése hagyományosan a vizuális nyelv (*Sándor, 2011*). A vizuális nyelv elemeiből épülnek fel a vizuális üzenetek többszörösen összetett kódjai. A vizuális üzeneteket meghatározzák az elemek közötti viszonyok, hierarchia és szerkezet. A vizuális elemekből létrehozott kompozíciók rendezése során létrejött variációk és kombinációk által végtelen számú vizuális jelet és vizuális üzenetet hozhatunk létre.

A vizuális üzenet létrehozásában és értelmezésében a kulturális és egyéni meghatározottságnak rendkívül nagy szerepe van, ezért a vizuális jelek dekódolása bizonytalan. A vizuális kód lehet konkrét, absztrakt, ikonikus vagy szimbolikus. Például a kör forma jelentheti önmagát, jelenthet egy absztrakt geometriai alakzatot, lehet egy tárgy (kerék) stilizált, ikonikus képe, ugyanakkor számos szimbolikus jelentéstartalma is van (például a Nap, a tökéletesség, a teljesség jelképe).

A vizuális nyelv a látás nyelve, mely által a vizuális kommunikációban is létezik a zaj jelensége, azaz a látást zavaró bármilyen tényezők. Ilyen zajok lehetnek például a nem megfelelő fényviszonyok (túl sok vagy túl kevés fény), minőségi problémák, túl gyors mozgások, térbeli elhelyezkedés (rövidülés, takarás) vagy a befogadó látási képességeinek korlátai.

A vizuális üzenetek jelentős csoportját összetett látványok, képek alkotják. Az információ és a kommunikációs üzenet

elkülönítéséhez *Terestyéni (2006)* meghatározását vesszük alapul. Az információ természetes jel, nem szimbolikus és nem kommunikatív. Például a színinformáció olyan természetes jel, amit dekódolni tudunk kellő tapasztalat birtokában (például a piros ribizli érett). Amennyiben a szín kommunikációs jel, azaz szándékolt közlés, szintén dekódoljuk, tanulás útján vagyunk képesek értelmezni. Nem természetes, hanem szimbolikus jel (például a közlekedési táblák piros színe). A jel alapterminus mindkét esetben (*Hampshire, 2009*).

A jel három fő tulajdonsága: rendszert alkot, társadalmi jellegű, jelentése van. A három tulajdonság egyúttal a szemiotika (jelek, jelrendszerek tudománya) fő ágait is kijelöli: szintaktika, pragmatika, szemantika. A szintaktika, azaz jelnyelv, a jelek kapcsolatrendszerével, a spontán és tudatos szabályokkal és konvenciókkal foglalkozik, tehát a jelek üzenet célú kombinálásával. A pragmatika vizsgálja a jel és az emberek közti viszonyt, a jelhasználat gyakorlatával és történetével foglalkozik. A szemantika a jelentéstan, melynek középpontjában a jeleknek az általuk jelzett dolgokhoz való jelentésének vizsgálata van. Ebből a szempontból különböztetjük meg az index, a szimbólum és az ikon jeltípusokat (*Bálványos és Sánta, 1998/2003*).

Indextről akkor beszélünk, ha a jel és jelentettje között oksági viszony van. Az index a legegyszerűbb jeltípus (például a lábnyom egy korábban arra járt élőlényt jelez). A *szimbólum* a jel és a jelentés közötti megállapodás szerű viszony. Ez a megállapodás kialakulhat lassan, akár évszázadok alatt (zászló, címer), spontán használat során (városszimbólum) vagy tervezési folyamatban (logó, közlekedési tábla). A szimbólum többnyire emberi szándék által keletkezik, de szimbólummá válhatnak természetes képződmények is (pl. Fuji hegy Japánban), valamint valós vagy képzeletbeli állatok, növények is (pl. kínai sárkány, gall kakas). Az *ikon* esetében a jel és jelzettje között hasonlóság van, az ikon formailag utal a jelzettre. Ikon típusú jel a piktogram.

Kepes szerint a vizuális nyelv kódja ikonikus kód (*Kepes, 1979*). A megismerési folyamatban és tevékenységben a vizuális nyelv nem ráépül a verbális nyelvre, hanem együtt jelenik

meg vele. „A vizuális nyelv minden más kommunikációs eszköznél hatékonyabban képes a tudást terjeszteni. Segítségével az ember tárgyi formában fejezheti ki és adhatja tovább tapasztalatait. A vizuális kommunikáció egyetemes és nemzetközi: nem ismeri a nyelv, a szókincs vagy a nyelvtan korlátait; egyaránt megérthetik írástudatlanok és művelt emberek. Tényeket és eszméket nagyobb mértékben és mélyebbre hatolva tud közvetíteni a vizuális nyelv, mint más kommunikációs eszközök. A statikusan verbális fogalmat a dinamikus képnelv érzéki elevevességgel képes életre gerjeszteni. Egy adott vizuális kép befogadása egyúttal azt is jelenti, hogy a szemlélő szintetizálási folyamatban vesz részt. Az érzékelt kép tapasztalása egyúttal alkotó integrációs tevékenység. Lényeges ismérve, hogy az alakító képesség szerves egésszé formálja a tapasztalatot. Ez a formaadás alapiskolája, ami viszont formátlan világunk zűrzavarában strukturális szempontból óriási jelentőségű.” - foglalja össze gondolatait Kepes György képzőművész és teoretikus (*Kepes, 1979. 6. o.*).

A vizuális üzenetek ikonikus kódját több szempont szerinti csoportosítja a szakirodalom (*Futó 1995*). A kódok között foglalkoznak anatómiai ábrákkal, térképekkel, és a statisztikában használt, vizualizált grafikonokkal, diagramokkal. A *grafikonok és diagramok* olyan összefüggéseket is mutatnak, melyek eredetileg nem vizuálisak, hanem például időbeli vagy logikai viszonyokat ábrázolnak (pl. családfák).

A képi közlést meghatározó vizuális nyelvhez közelíthetünk a funkció oldaláról is. Antik három meghatározó funkciót emel ki a képi közlés meghatározásában: gyakorlati tájékozódás, tudományos-technikai eszmék illusztratív szemléltetése, szubjektív képi ábrázolás (*Antik, 2010*). A vizuális kommunikáció funkciói alapvetően azonosak mind a személyközi, mind a tömegkommunikációban. Ugyanakkor a médium jellege módosíthatja a funkciókat, ami lehet: információátadás, meggyőzés, érzelmek kifejezése, kohézió, vagy szórakoztatás (*Miklós, 1995; Horányi, 2003*). A vizuális kommunikáció színterein (vizuális retorika, szemléltetés, tipográfia, prezentáció, infografika) más-más funkciót részesítenek előnyben, és ez jelentősen meghatározza az információ nyelvezetét.

A vizuális közlés esetén is a kommunikációs tartalomnak, céloknak és funkcióknak megfelelően alakítjuk ki az üzenetet, alkalmazzuk a vizuális nyelvet. A nem verbális és a vizuális kommunikáció kódjai történeti fejlődés eredményei és kultúra specifikusak. A képi közlés és annak értelmezése is, a verbális-hoz hasonlóan, rendszerismeretet és tapasztalatot igényel. A vizuális nyelvet életterébe helyezve lehet érdemben vizsgálni. A vizuális nyelvi hatásokat befolyásolja maga az ember (biológiai, pszichológiai feltételei, nézőpontja, stb.), a társadalom és kultúra, az anyag és a komponált vagy nem komponált látvány (Rusbult, 1995; Gombrich, 1991/1999; Goodman, 1977). A vizuális kommunikáció szemszögéből vizsgált ember alkotta vagy természeti tárgyak (például Tokaj-hegy a térség szimbóluma), művészeti vagy dizájn és kézműves alkotások, épületek, stb. egyúttal a város vagy az ország szimbólumai is (például az Eiffel torony Párizs egyik fő szimbóluma). Az ilyen jellegű üzeneteket tanulás útján sajátítjuk el.

A vizuális nyelv csak részben nemzetközi, függ a kortól és a kulturális hagyományoktól is. Egy kultúra alkotásainak értelmezéséhez ismernünk kell az adott kultúra vizuális nyelvi konvencióit. Egy-egy korszak, kultúra stílusát meghatározzák vizuális nyelvi konvenciói, melyek a különböző korok és kultúrák kommunikációs szükségletei szerint jöttek létre, valamint váltak szokássá és hagyománnyá (Bubik, 2013). Egy-egy adott kultúrát jellemzi, hogy a nyers, elsődleges látási érzékelés által kapott információk között mennyire képes differenciálni, milyen mértékig fejlesztette a vizuális nyelv értelmezési, feldolgozási és rendszerezési módozatait, az ismeretek milyen arányban kerülnek vizuális kódolásra. A kultúrához illeszkedő ismeretek rögzítése és tárolása, valamint átadása mennyire hatékony, milyen mértékben szükséges tudatosság vagy ösztönösség a vizuális jelek értelmezésében, ez szintén kultúránként különbözik. A társadalom szerkezetének fejlettségi fokától függ, hogy milyen csoportok és rétegek milyen mértékben részesülnek az értelmezési keretek ismeretében. Tehát jellemzi a társadalmat, hogy a vizuális kommunikációs rendszerek milyen mértékben szolgálják az egész közösség vagy egy réteg érdekeit (Kunt,

1989). A művészek kultúrájuk látásmódja szerint ábrázolják a világot, aszerint, ahogy a világ szemléletét maguk is tanulták. Ez a látásmód hagyományokra és megszokásra épül, és az egyéniség révén csak kismértékben változhat. Ez a változtatás is attól függ, hogy az adott kultúra mennyire fogékony rá (Bubik, 2013).

A hazai tantervekben képzőművészet helye a vizuális kommunikációban vitatott. Bár a képzőművészet a nyelv összes kommunikációs funkcióját betöltötte már, de a művészet mégsem azonosítható a kommunikációval, hiszen nem ez az elsődleges célja. A művészet által létrehozott alkotások (festmények, álló- és mozgóképek, installációk) viszont bekerülhetnek a direkt kommunikációs folyamatba. Jól példázza ezt a híres festmények átírásának és újraértelmezésének elterjedése, mint önkifejező, világot leképező eszköz (például a Mona Lisa alapján készült közösségi oldalakon megjelenő profilok).

A vizuális kommunikáció a pedagógiai gyakorlatban

A vizuális kommunikáció helye a rajz- és vizuális kultúra tantárgy kereteiben: tantervi célok és követelmények

A Nemzeti alaptanterv (NAT) megjelenésével 1995-től lett a tantárgy neve a korábbi Rajz és műalkotások elemzése helyett „Vizuális kultúra”, (később, máig is: Vizuális kultúra és Rajz), amely a világ legkorszerűbb pedagógiai modelljeivel, a hasonló tartalmú amerikai és német tantervi reformokkal egy időben honosodott meg (Bodóczy, 2000, 2003; Pallag, 2006). A NAT-ban Vizuális kultúrára változott műveltségterület tartalmaiban a képzőművészet mellett a környezetkultúra és a vizuális kommunikáció is megjelenik. A vizuális kultúra tantárgy alkalmazkodik a 20. századi sokszínű és sokrétű korstílus kihívásaira, tananyagába egyaránt beleilleszkednek az akadémikus tudás elemei és a közösségi háló informatikai alkalmazása is. Az új tantárgyban nem az esztétikai minőség az elsődleges cél, és ezzel újraértelmeződik a vizuális nevelés

lényege. A hangsúly az alkotó folyamatra, az egyéni alkotóképességre, a kreatív vizuális nyelvhasználatra kerül, amely egyszerre tanulságos és katartikus az egyén számára (*Csikszentmihályi*, 1988; *Souza*, 1998; *Steers*, 2009; *Freedman*, 2010).

A vizuális kultúra műveltségterület oktatója a hagyományos képi nyelv megértését és használatát is tanítja, de az önkifejezés és annak új útjai egyre jelentősebb részt követelnek a tananyagban. A vizuális kultúra tanításával újraértelmeződik a művészet fogalma, a tananyagba belefér a hétköznapi és hasznos tárgy is, valamint a társadalom problémáira reflektáló alkotások. A környezettudatos gondolkodás, a mindennapi élet vizuális problémáira fókuszáló környezettudatos „öko-művészeti nevelés” is belefér a tantárgy kereteibe (*Freedman*, 2003; *Kárpáti*, 2011). Az angol és a német vizuális nevelés jellegzetessége, hogy a fogyasztói nevelés és a társadalmi érzékenység fejlesztésében rendkívül fontos vizuális kommunikációval kiemelten foglalkozik (*Kárpáti és Gaulszerk.*, 2013; *Kárpáti*, 2018). *Bodóczky* is olyan rajzpedagógia megteremtését sürgeti, melyben a mintakövetést felváltja a problémamegoldás (*Bodóczky*, 2002).

A hazai vizuális nevelés aktuális követelményeit és tartalmait az érvényes kerettanterv határozza meg. Az oktatási miniszter 10/2003. (IV.28.) által megjelentetett kerettantervben a vizuális kommunikáció a Vizuális kultúra tantárgy egyik fő területeként jelent meg. A vizuális kommunikáció oktatása végighúzódik a közoktatás 1-10. évfolyamán, bár az első években nem kap hangsúlyos szerepet. Az első két iskolai évben a képi kifejezés szabad formái vannak fókuszban, a hatodik évfolyamtól pedig az elsajátítandó ismeretanyag középpontjában a térábrázolás áll (*Kárpáti és mtsai*, 2015). A kerettanterv a vizuális kommunikáción belül nagy hangsúlyt fektet a vizuális információk befogadására, értelmezésére, tudatosítására. A vizuális kommunikáció fejezetébe épült be a korábban külön tantárgy keretében tanított mozgóképkultúra és médiaismeret, melyben a vizuális kommunikáció képességelemei is megjelennek. A 3. táblázatban bemutatjuk a 2012-es NAT-ban és a kerettantervben megjelenő képességelemeket és azok előfordulásának helyét az 1-6. évfolyamokon.

A vizuális felismerés, értelmezés, elemzés minden évfolyamon, de változó hangsúllyal szerepel. A 2012-es kerettanterv kiemelten fontosnak tartja a vizuális információk befogadását, értelmezését, tudatosítását. Mivel a 2012-es Vizuális kultúra kerettantervekben viszonylag nagyobb teret kapott a média, a képkészítés hagyományos formái közé belépett a fotózás, valamint a hang-kép transzformáció. Az információs csatornák ismerete és alkalmazása fontos eleme a követelményrendszernek. „A tantárgy fontosságát hangsúlyozza, hogy az információs csatornák gazdagodása a szöveges információ befogadása mellé felzárkóztatja a vizuális információk tudatos befogadásának fontosságát is, hisz az információk forrása és jellege alapján szöveg és kép együttes értelmezése napjainkban gyakoribb jelenség valós élethelyzetekben. A médiatudatosság fejlesztésének tehát egyre fontosabb aspektusa már ebben az iskolaszakaszban is a vizuális megfigyelés és értelmezés segítségével megvalósuló médiahasználat és médiaértés.”⁴

A kerettantervben különböző hangsúllyal és elvárásokkal, de jelenlévő tartalom: az ábrák, ábrázolások felismerése, komponálás, vizuális dinamika felismerése, szimbolizáció, a szó-kép illetve a kép-szó leképezés. Ugyanakkor a forma- és arányérzék, a verbális-nonverbális és a vizuális kommunikáció kapcsolata alig, vagy egyáltalán nem jelenik meg a kerettantervekben. Szigorúan vett követelményeket nem határoz meg a kerettanterv, csak remélt eredményeket és fejlesztési irányokat. A kerettanterv a vizuális kommunikáció tárgykörébe nem vonja be a képzőművészeti alkotásokat, következetesen csak az ábrákra szűkíti a megismerési folyamatokat, mely nincs egyensúlyban a kognitív pszichológia eredményeivel (*Sekuler és Blake*, 2000; *Goodman*, 1977). A képzőművészeti alkotásoknak kommunikatív értéke lehet (pl. Van Gogh cipője), és mint ilyenek beemelhetők a tanult vizuális kommunikáció elemi közé (*Panofsky*. 1955/1984; *Milbrandt*, 1998).

⁴ 51/2012. (XII. 21.) számú EMMI rendelet – a kerettantervek kiadásának és jóváhagyásának rendjéről <http://kerettanterv.ofi.hu/utolsó/letöltés> 2018. április 12.

A 2020-ban elfogadott, napjainkban érvénybe lépő NAT (Nemzeti alaptanterv, 2020) is a vizuális kultúra tanulás elsődleges céljai között határozza meg a vizuális kommunikáció tanulását, miszerint „a tanuló értelmezze és átélje a körülötünk lévő vizuális jelenségeket, megismerje a mindennapi életben a vizuális kommunikáció szerepét, ismerjen meg újabb kommunikációs formákat”, valamint cél „a vizuális kommunikáció lehetőségeinek, a különböző mediális megjelenések mérlegelő értelmezésének a gyakorlása” (Magyar Közlöny 2020.17. szám, 128. o.)⁵. Összességben megállapítható, hogy a magyar vizuális nevelés hagyományosan alkotás-orientált, amelyben a diákok elsősorban az alkotó folyamat során szereznek befogadói élményeket. Nagy József rendszerében, összhangban a kortárs magyar művészetpedagógia felfogásával, a vizuális önkifejezési képesség fejlesztése az alkotásban jelenik meg (Nagy 2000; Bodóczy, 2003). Az önálló befogadás képességének fejlesztése, lehetőségeinek feltárása további kutatásokat igényel. A vizuális kommunikáció tanítása szempontjából a kutatásaink hosszú távon hozzájárulhatnak a tartalmi és módszertani változásokhoz, valamint az oktatás eredményességéhez.

Nagy (2000) a személyiség funkcionális modelljében a kognitív kompetencia áll középen, melyhez a speciális kompetenciák kapcsolódnak (Nagy, 2000). Az esztétikai jellegű tevékenységek a személyes kompetencia körében szerepelnek, mely a kognitív és a szociális kompetenciával azonos súlyú, szoros kapcsolatot mutatnak. Ebben a kontextusban fogalmazza meg a vizuális kultúra feladatait. „A vizuális kultúra megszerettetésének feladata, hogy a befogadói élményszükséglet folyamatos és gondos kielégítése által a tanulóknak *attraktív attitűd* alakuljon ki az esztétikailag értékes képek, tárgyak, azok alkotói iránt, hogy a környezetben föllelhető esztétikum, valamint a különböző művészeti ágak legértékesebb hazai és nemzetközi alkotásainak megszerettetésével az iskoláztatás ideje alatt a *vizuális esztétikai attitűdök*

átfogó készlete halmozódjon föl, amely elsajátított *minták* rendszereként az *esztétikai érzék, ízlés* alapját képezi. Serdülőkorban, különösen az utolsó évfolyamokon kezdődjék meg a vizuális alkotások esztétikai, stílusirányzati értelmezése, a *vizuális esztétikai értékek iránti pozitív meggyőződés* kialakítása, a viszonyulások tudatosítása: az esztétikai értékek tudatos megbecsülése, őrzése, védelme, a giccs elutasítása. Az iskolai nevelés törekedjen arra, hogy a tanulóknak *tartós érdeklődés* alakuljon ki a vizuális kultúra egy vagy néhány területe iránt.” (Nagy, 2000, 265. o.).

A jelenleg folyó tantárgypedagógiai fejlesztések a képességek kutatásokra alapulnak. Ezekről joggal várható, hogy olyan tantervi alternatívákat kínálnak majd, amelyek alkalmasak a vizuális kommunikáció alkotó és befogadó (képi közlés és a képek befogadása) képességeinek a fejlesztésére egyaránt. A Bauhaus magyar mestereinek pedagógiájára alapoz az MTA-ELTE Vizuális Kultúra Szakmódszertani Kutatócsoportjának „*Moholy-Nagy Modulok – a 21. századi képi nyelv tanítása*” című, tantervbe illeszthető, vagy informális művészeti oktatásban használható pedagógiai program-családja, amelyben a vizuális kommunikáció az első a négy, fejlesztés alatt álló modul közül (Orosz és mtsai. 2018). Ez a kézikönyv a Vizuális kommunikáció modulhoz készült.

5 <https://magyarkozlony.hu/dokumentumok/3288b6548a740b9c8da-f918a399a0bed1985db0f/megtekintes>

KÉPESSÉGELEM			NAT ¹ 2003.	KERETTANTERV ² 2012.
Vizuális elemzés	ábraolvasás,-értés		1.,2.,3,4.,5.,6.	1-2., 3-4., 5.-6.
	tárgyolvasás,-értés			1-2., 3-4., 5.-6.
	műolvasás,-értés			1-2., 3-4., 5.-6.
Képkalkotás, komponálás	rajzolás	vonalrajz	1.,2.,3,4.,5.,6.	1-2, 3-4, 5-6
		tónusképzés	1-2, 3-4, 5-6	
		kontraszt	1-2, 3-4, 5-6	
	festés		1.,2.,3,4.,5.,6.	1-2., 3-4., 5.-6.
	fotó			1-2., 5.-6.
	montázs			1-2., 3-4., 5.-6.
	sokszorosító eljárások			1-2., 3-4., 5.-6.
	ritmusképzés			1-2., 3-4., 5.-6.
Asszociáció, vizuális fantázia				1-2., 3-4., 5.-6.
Léptékváltás				1-2., 3-4., 5.-6.
Tárgyalkotás és formaalkotás				1-2., 3-4., 5.-6.
Ábraalkotás	Új ábra szöveg alapján		1.,2.,3,4.,5.,6.	1-2., 3-4., 5.-6.
	Kép-redukció			1-2., 3-4., 5.-6.
Manipuláció (nagyítás, kicsinyítés, csonkolás stb.)				1-2., 3-4., 5.-6.
Anyag-, és eszközhasználat				1-2., 3-4., 5.-6.
Vizuális dinamika, mozgás felismerése (idő)			1.,2.,3.,4.,5.,6.	3-4., 5.-6.
Vizuális dinamika, mozgás ábrázolása (idő)				3-4., 5.-6.
Szimbolizáció			1,2,3,4,5,6	1-2., 3-4., 5.-6.
Látványfelismerés és -értelmezés			5,6	1-2., 3-4., 5.-6.
Modalitásváltás	kép-szó		1.,2.,3,4.,5.,6.	1-2., 3-4., 5.-6.
	szó-kép		1.,2.,3,4.,5.,6.	1-2., 3-4., 5.-6.
	kép-kép			5.-6.
	hang-kép			5.-6.

3. táblázat:
A vizuális kommunikáció
tartalmi a NAT-ban és
a Kerettantervben 1-6.
évfolyamon (2012)

A vizuális kommunikáció tevékenységei

A kutatásban alkalmazott taxonómia fejlesztésekor a kiindulópontunk a 2009-2011-ben zajlott, a vizuális képességek értékelését célul kitűző kutatás⁶ során kialakított framework jellegű képességstruktúra volt. A képességrendszer alkotóelemei és ezek fejlődése leírásához integrált, alkotói és befogadói feladatokat fejlesztettek szakértői csoport által meghatározott 19 képességelem értékelésére. Ezt mintegy 7000 fős mintán validálták (Kárpáti és Gaul, 2011). A Magyar Vizuális Framework alapján történt a térszemlélet és a színbefogadás és –értelmezés tevékenységeinek meghatározása és fejlődésük vizsgálata is. (Babály és Kárpáti, 2015, Tóth et al., 2017).

Az itt ismertetendő vizsgálat tárgya a vizuális kommunikációs képesség befogadói oldala volt. Kiválogattuk azokat a tevékenységeket, melyek a vizuális kommunikációhoz tartoznak, és megfelelnek a befogadás kritériumnak, majd a tevékenységek fejlődését és a teljesítmények összefüggéseit két méréssel vizsgáltuk. Ezek eredményei alapján leírtuk a vizuális befogadó képességet (5. táblázat). A vizuális kommunikációs képesség tevékenységeit fejlődési szintekre bontottuk és a szintek szerint határoztuk meg az egyes tevékenységeket működtető részképességeket. Eredményeink alapján négy részképesség alkotja a vizuális kommunikációs képességet: *komponálás síkban, absztrakció, szimbolizáció és modalitás váltás*.

5. táblázat

Az egyes mérési szakaszok taxonómiáinak és a taxonómiát alkalmazó mérések összessége

2009-2011 első kutatási szakasz: a vizuális képesség részképességet tartalmazó taxonómia	2012-2015. második kutatási szakasz: a vizuális kommunikációs képesség részképességeit pilot mérésének taxonómiája	2012-2015. második kutatási szakasz: A vizuális kommunikációs képesség nagymintás mérésének taxonómiája
Megfigyelés	Felismerés	
Látványfelismerés és értelmezés	Értelmezés	
Vizuális emlékezet (tapasztalatok látványok előhívása)	Leképezés	
Vizuális elemzés	Vizuális elemzés	
Formaalkotás a síkban (2D) és térben (3D)		
Manipulációk		
Rekonstrukciók (transzponáló) képesség		
Absztrakció	Absztrakció, elvonatkoztatás	Absztrakció (vizuális felismerés, vizuális értelmezés és vizuális elemzés szinten)
Szimbólumképzés	Szimbolizáció	Szimbolizáció (vizuális felismerés, vizuális értelmezés és vizuális elemzés szinten)

⁶ Diagnosztikus mérések fejlesztése (2009-2015)
TÁMOP-3.1.9-08/1-2009-0001 (1. fázis) és a TÁMOP-3.1.9-11/1-2012-0001 (2. fázis)

Ábrák alkotása és értelmezés		
Nem vizuális jellegű információk megjelenítése		
Időbeli folyamatok megjelenítése		
Modalitás váltás	Modalitás váltás	Modalitás váltás (vizuális felismerés, vizuális értelmezés és vizuális elemzés szinten)
Képkalkítás, komponálás	Komponálás síkban és térben	Komponálás síkban (vizuális felismerés, vizuális értelmezés és vizuális elemzés szinten)
Téralakítás		
Konstruálás		
A síkbeli és térbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használata		
Kreativitás		
Anyagalakítás,		
eszközhasználat		
		
2010-2011. papíralapú nagymintás alkotói és befogadói részképességeket mérő feladatok adatfelvétele	2013. papíralapú és online vizuális kommunikációs képesség befogadói részképességeket mérő teszt pilot mérése	2015. nagymintás vizuális kommunikációs képesség befogadói részképességeket mérő teszt adatfelvétele

5. táblázat
(Folytatás az előző oldalról)

A részképességeket három, egymásra épülő műveleti szinten értelmezzük: a *vizuális felismerés*, *vizuális értelmezés* és *vizuális elemzés* szintjein. Ezek a szintek a vizuális nevelés módszertani dokumentumai és tantervei szerint egymásra épülnek és egy nagy mintás, a vizuális kommunikációs képesség egy sajátos formája, a műelemző képesség vizsgálatában is jól elkülöníthető fejlettségi szinteknek bizonyultak. (Kárpáti,

1992). Minden szintet értelmezzük a befogadás és az alkotás aspektusából egyaránt. A vizuális kommunikációs képesség részképességeit tartalmazó, a kutatás során alkalmazott taxonómiát a 6. táblázatban közöljük. A képesség online mérésére kidolgozott mérőeszközök ennek a rendszernek a befogadás körébe tartozó részképességeit vizsgálják.

KÉPESSÉGSZINT	RÉSZKÉPESSÉG	SZINT MEGHATÁROZÁSA	
		ALKOTÁS	BEFOGADÁS
Vizuális felismerés	Komponálás síkban 1.	Elkülöníti a vizuális jeleket (pl. pont, vonal, folt, tónus, szín, forma), és előzetes terv nélkül állítja össze a kompozíciót. Használja a vizuális jeleket mintakövetéssel.	Felismeri a vizuális jeleket (pl. pont, vonal, tónus, folt, szín, forma), de ezek kapcsolatait nem köti élményhez vagy tartalomhoz. Ismert kontextusban megjelenő vizuális jelek jelentését felismeri.
Vizuális értelmezés	Komponálás síkban 2.	A vizuális jelek (pont, vonal, folt, szín, forma) egy részét összerendezi, de az egész képet nem rendezi harmonikus egységgé. A vizuális jeleket részben önállóan, részben mintakövetéssel használja.	Egyszerű vizuális jelek, jelcsoportok (kompozíciók) jelentését értelmezi ismert és új kontextusban is.
Vizuális elemzés	Komponálás síkban 3.	Adott képmezőben koherens ábrázolást, tervezett vizuális kompozíciót készít. Tudatosan alkalmazza a kiemelés, képelemek szervezése, a figyelemirányítás és figyelemvezetés képi nyelvi módszereit.	Összetett vizuális jeleket, jelcsoportokat (kompozíciókat) elemez formai-tartalmi szempontból. A képelemek közötti összefüggéseket, a figyelemirányítás, a figyelemvezetés képi megjelenítését a tartalommal, üzenettel kapcsolatban elemzi. A vizuális jelek elemzésére új kontextusban is képes.

6.1. táblázat
A vizuális kommunikációs
képesség részképességeinek
rendszere

KÉPESSÉGSZINT	RÉSZKÉPESSÉG	SZINT MEGHATÁROZÁSA	
		ALKOTÁS	BEFOGADÁS
Vizuális felismerés	Absztrakció 1.	Előzetes terv (komponálás) nélkül alkot jeleket, formákat (például térkép, útvonalrajz, magyarázó ábrák, folyamatábrák, vizuális alapelemek). Tudatosan alkalmazza a lényegkiemelés, egyszerűsítés (redukálás) képnyelvi eszközeit.	Elkülöníti és felismeri a jeleket, jelcsoportokat, felismeri a lényegkiemelés, egyszerűsítés (redukció) képnyelvi eszközeit.
Vizuális értelmezés	Absztrakció 2.	Képes ábrázolási konvenciókon alapuló, szabályokhoz igazodó, jelentést hordozó közlő és magyarázó rajzok (szerelési ábrák, folyamatábrák) létrehozására. Valós vagy elképzelt információkat, adatokat, összefüggéseket, fogalmakat, struktúrákat érthetően megjelenít. Képes folyamatok, állapotváltozások, mozgásfázisok megjelenítésére is.	Értelmezi a valóság és az elemi vizuális jelek közötti kapcsolatokat. Konvenciókon alapuló, szabályokhoz igazodó, jelentést hordozó közlő és magyarázó rajzokat, ábrázolásokat (szerelési ábrák, folyamatábrák, adatok, összefüggések, fogalmak, struktúrák képi megjelenítése, valós vagy elképzelt viszonyok, állapotok változásainak, mozgásfázisok ábrái) értelmez.
Vizuális elemzés	Absztrakció 3.	A jeleket és jelcsoportokat tudatosan, tervezetten használja, egyszerűsített ábrák, képi jelek, struktúrák és összefüggések megjelenítésére is képes.	Ismeri és alkalmazza a forma és funkcióelemzés módszereit. Egyszerű ábrák, képi jelek, jelcsoportok, struktúrák és összefüggések, valamint műalkotások elemzésére képes.

6.2. táblázat

KÉPESSÉGSZINT	RÉSZKÉPESSÉG	SZINT MEGHATÁROZÁSA	
		ALKOTÁS	BEFOGADÁS
Vizuális felismerés	Szimbolizáció 1.	Előzetes terv nélkül képes elemek, jelképek, allegóriák, vizuális metaforák képzésére, ismert kontextusban való ábrázolására.	Ismert kontextusban megjelenő jelképek, allegóriák, vizuális metaforák felismerésére meghatározására és megnevezésére képes.
Vizuális értelmezés	Szimbolizáció 2.	Tervezetten ábrázol részben ismert kontextusban jeleket, jelképeket, allegóriákat, vizuális metaforákat.	Jelképek, allegóriák, vizuális metaforák elkülönítésére, összehasonlítására és értelmezésére képes részben ismert kontextusban.
Vizuális elemzés	Szimbolizáció 3.	Képes tudatos, tervezett jel, jelkép, allegória és metaforahasználatra, elvont fogalmak megjelenítésére, ábrázolására új kontextusban is.	Jelképet, allegóriákat és metaforákat, elvont fogalmakat elemez, értékkel, a vizuális jeleket új kontextusban elemzi.

6.3 táblázat

KÉPESSÉGSZINT	RÉSZKÉPESSÉG	SZINT MEGHATÁROZÁSA	
		ALKOTÁS	BEFOGADÁS
Vizuális felismerés	Modalitás váltás 1.	Különböző érzélelési tapasztalatokat, modalitásokat (látás, hallás, tapintás, szaglás, ízlelés) előzetes terv nélkül képes vizuális rendszerben rögzíteni, mintakövetéssel vizuális jellé alakítani.	Különböző érzélelési tapasztalatok, modalitások (látás, hallás, tapintás, szaglás, ízlelés) vizuális rendszerben való megjelenítését felismeri, valamint ismert vizuális jeleket képes más modalitásokhoz kapcsolni.
Vizuális értelmezés	Modalitás váltás 2.	Különböző érzélelési tapasztalatokat, modalitásokat (látás, hallás, tapintás, szaglás, ízlelés) előzetes terv alapján képes vizuális rendszerben rögzíteni, valamint részben mintakövetéssel vizuális jellé alakítani.	Különböző érzélelési tapasztalatok, modalitások (látás, hallás, tapintás, szaglás, ízlelés) vizuális rendszerben való megjelenítését értelmezi, valamint ismert és részben új vizuális jeleket képes más modalitásokhoz kapcsolni.
Vizuális elemzés	Modalitás váltás 3.	Különböző érzélelési tapasztalatok, modalitások (látás, hallás, tapintás, szaglás, ízlelés) tervezetten képes vizuális rendszerben rögzíteni, valamint önálló alkalmazásban, új kontextusban képes vizuális jellé alakítani, új ábrázolásokat létrehozni.	Különböző érzélelési tapasztalatok, modalitások (látás, hallás, tapintás, szaglás, ízlelés) vizuális rendszerben való megjelenítését elemzi, valamint új vizuális jeleket képes más modalitásokhoz kapcsolni.

6.4 táblázat

1. feladat

Mit jelentenek a következő ábrák?
Párosítsd a meghatározásokat az ábrákkal!
Írd a meghatározás melletti négyzetbe a választott ábra számát!

Egy ábrának nincs párja.

Ne zavarják az állatokat!

Tűzet gyújtani tilos!

Fűre lépni tilos!

Virágot letépni tilos!

Ne zajongjanak!

Ne lépjenek a vízbe!

Szemetet eldobni tilos!

Vissza Előre

5. ábra: Példafeladat a szimbolizáció részképességhez tartozó feladatra. Hétköznapi életben használt piktogramok 4., 5. évfolyamosok által megoldott feladatban vizuális felismerés szinten.

A 21. században, a digitális technológia térhódításával párhuzamosan a pedagógiai gyakorlatban is egyre inkább előtérbe kerülnek a technológia-alapú értékelési lehetőségek. Az online mérések tért hódítanak a nemzetközi és hazai szintereken egyaránt, egyre több területet érintenek, mint például a matematika, a természettudományok, az olvasás-szövegértés. A digitális képi kultúra terjedésével az információk áramlásában a vizualitás egyre fontosabbá vált. Az Új Képkorszak alkotásainak jelentős mértékben digitális eszközökkel készül, illetve így osztják meg. Az egyre több és változatosabb képkészítő eszköz megjelenésével a vizuális kommunikáció mint közlési forma jelentősége megnőtt, és a vizuális képességek fejlesztése és a fejlődés folyamatos nyomon követése fontosabbá vált. Simon Tünde (2018) technológia alapú mérőeszközt dolgozott ki, amely megbízhatóan méri a vizuális kommunikációs képesség fejlődését az iskola 4-6. évfolyamában.

A kutató (e fejezet társszerzője) a vizuális kommunikáció befogadói oldalát vizsgálta (Simon, 2018; Simon és Kárpáti, 2020 közlésre benyújtva). Négy részképességet (absztrakció, komponálás síkban, szimbolizáció, modalitás váltás) azonosított, mint a vizuális kommunikációs képesség részképességei, melyekhez három szintet (vizuális felismerés, vizuális értelmezés, vizuális elemzés) társított. Ebben a rendszerben készítette el három évfolyam számára a vizuális kommunikációs képességet mérő teszteket. Új feladatokat fejlesztett, illetve korábbi papíralapú, alkotó képességekre fókuszáló kutatások feladatai közül néhányat adaptált és alkalmassá tett online felületen való alkalmazásra. A teszteket a tanulók az SZTE Oktatáselméleti Kutatócsoportja által kifejlesztett eDia⁷ online, interaktív diagnosztikus értékelő rendszerben, a mindennapi tantárgyi keretek között töltötték ki, egy tanóra alatt. A tesztek feladat típusai beépíthetők a rajztanításba, segítik az egyes részképességek fejlődési problémáinak

⁷ Elektronikus diagnosztikus mérési rendszer (eDia) <http://edia.hu/>.



6. ábra:
Példafeladat a komponálás
síkban részképességet mérő
feladatra. A feladat vizuális
felismerés szinten tartozik a
részképességhez.. A feladat-
ban színeket kell megkülön-
böztetni hőérzet szerint.

felismerését, illetve az alkotói feladatokban kevésbé jól teljesítő, de kiemelkedő befogadó képességekkel rendelkező tanulók azonosítását. A reliabilitás mutatók és az IRT elemzés alapján elmondható, hogy a mérőeszközök kisebb változtatásokkal alkalmasak a vizuális kommunikációs képesség mérésére.

A kutatás során Simon Tünde megvizsgálta a vizuális kommunikációs képesség teszten elért teljesítménye és több háttérváltozó kapcsolatát. Az elemzések megmutatták, hogy

az egyes évfolyamok között ugyan nincs szignifikáns eltérés, de a korosztályokra bontott elemzés során már határozott különbségek fedezhetők fel. A vizsgált három évfolyam hat korcsoportot jelent. Különösen elkülönül az ún. túlkoros tanulók teljesítménye, akik a teszteken rosszabbul teljesítettek. Az elemzések alapján feltételezhető, hogy a kognitív éressel nem jár együtt automatikusan a vizuális kommunikációs képesség fejlődése. Ezt támasztja alá az is, hogy egyes feladatok esetében a fiatalabb korosztály teszten elért eredménye jobb.

Az elemzések megerősítették azt a feltételezést, hogy a nemek között nincs szignifikáns különbség a vizuális kommunikációs teszten elért teljesítményben, szemben a térképességgel. A teszten elért teljesítmény és az osztályzatok közötti összefüggés közepes erősségű és szignifikáns. A legszorosabb kapcsolatot a matematika és a magyar nyelv és irodalom osztályzatokkal találtuk. Bár a kognitív éressel eredményeink alapján nem fejlődnek automatikusan a vizuális kommunikáció részképességei, mégis van kimutatható kapcsolat a kognitív területekkel. Az eredmények arra utalnak, hogy a vizuális kommunikációs képesség fejlesztése jótékony hatással lehet számos kognitív területre is. A Vizuális kultúra tantárgy osztályzataival gyenge az összefüggés, ami tantervelemzésünkkel összevetve arra utal, hogy a vizuális kommunikációs befogadó képességek fejlesztési céljai a rajz és vizuális kultúra tantárgyban nem valósulnak meg.

A szociális háttérváltozók közül a szülők legmagasabb iskolai végzettsége pozitív és szignifikáns összefüggést mutat a teszten elért teljesítménnyel. Igazolást nyert az is, hogy az előzetes számítógépes tapasztalatok nincsenek hatással a vizuális kommunikációs teszten elért teljesítményre, tehát a technológia alapú mérések lebonyolításához nem szükséges eszközhasználati jártasság. Ez megerősíti azt az állítást, mely szerint a vizuális kommunikációs tesztek online mérése megvalósítható tanórai keretek között, alacsony informatikai írástudású csoportok esetén is.

A teszt néhány feladata bekerült a jelenleg zajló, a német 15 évesek körében 3 állam 7000 tanulója részvételével végzett vizuális műveltség (visual literacy) vizsgálatba (Frick, 2018).

Irodalom

- Antik Sándor (2010). *Vizuális megismerés és kommunikáció*. Egyetemes Műhely Kiadó és Bolyai Társaság, Kolozsvár.
- Arnheim, Rudolf (1954/2004). *Az alkotó látás pszichológiája*. Aldus Kiadó, Budapest.
- Arnheim, Rudolf (1969): *Visual Thinking*. Berkeley, University of California Press, Berkeley.
- Arnheim, Rudolf (1974). A kifejezés (expresszió) alaklélektani elmélete. In Kardos Lajos (szerk.): *Alaklélektan*. Gondolat Kiadó, Budapest.
- Arnheim, Rudolf (1974/1979). *A vizuális élmény – Az alkotó látás pszichológiája*. Gondolat Kiadó, Budapest.
- Babály Bernadett & Kárpáti Andrea (2015). Téri képességek vizsgálata papír alapú és online tesztekkel. *Magyar Pedagógia*, 115. évf. 2. szám 67–92. (2015) DOI: 10.17670/MPed.2015.2.67
- Babály Bernadett & Kárpáti Andrea (2016). The impact of creative construction tasks on visuospatial information processing and problem solving. *Acta Politechnica Hungarica*, 13(7), 159–180. DOI: http://uni-obuda.hu/journal/Babaly_Karpati_71.pdf
- Baddeley, Alan 2001. *Az emberi emlékezet*. Budapest, Osiris Kiadó. 645 p.
- Barabási Albert-László (2008): *Behálózva. A hálózatok új tudománya*. Helikon Kiadó, Budapest.
- Barabási Albert-László (2010): *Villanások. A jövő kiszámítható*. Nyitott Könyvműhely, Budapest.
- Bartlett, Sir Frederic (1985): *Az emlékezés. Kísérleti és szociálpszichológiai tanulmány*. Budapest, Gondolat Kiadó, 430 p.
- Baudrillard, Jean (1987): *A tárgyak rendszere*. Gondolat Kiadó, Budapest
- Bálványos Huba & Sánta László (1977): *Vizuális megismerés, vizuális kommunikáció*. Balassi Kiadó, Budapest.
- Bickerton, D (1992): *A reprezentációs rendszerek kezdetei*. Café Babel, 3–4, 83–95.
- Billmeyer, Franz (2016). Situations in which visual literacy competencies are required and in which they become apparent. In: In: Wagner, E. és Schönauf, D. Hrsg.: *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Visual Literacy / Common European Framework of Reference for Visual Literacy. A Prototyp*. Münster-New York: Waxmann Verlag, 211–245.91–98.
- Bodóczy István (2000): Az értékelés problémái a vizuális nevelésben. *Iskolakultúra*, (2000) 6–7, 15–25. http://real.mtak.hu/61321/1/EPA00011_iskolakultura_2000_06_07_015-025.pdf
- Bodóczy István (2002). *A rajz, vizuális kultúra tantárgy helyzetének elemzése*. Kézirat OKI.
- Bodóczy István (2003): A vizuális nevelés megújítása, új paradigmája. *Új Pedagógiai Szemle*. 2003/07–08.
- Buda Béla (2000): *A közvetlen emberi kommunikáció szabályszerűségei*. Animula Kiadó, Budapest.
- Cairo, A. (2012): *The Functional Art. An Introduction to Information Graphics and Visualisation*. New Riders, Berkeley.
- Chafe Wallace, L (1980.): *The pear stories: Cognitive, cultural, and linguistic aspects of narrative production*. Norwood,
- Cole, M., Cole, S. R., Kéri, R., Csibra, G., Ragó, A. (2006): *Fejlődéslélektan*. Budapest: Osiris.
- Crary Johnathan (1999): *A megfigyelő módszerei*. Osiris. Budapest.
- Csapó Benő (szerk.) (2002): *Az iskolai műveltség*. Osiris Kiadó, Budapest
- Császár Lilla (2016). *ÉNKÉPezés, KÉPMÁSolás. Vizuális kommunikáció és énmegjelenítés a közösségi hálón*. PhD értekezés. Pécsi Tudományegyetem, „Oktatás és társadalom” Doktori Iskola, PhD Program. Kézirat. https://doktori.hu/index.php?menuid=192&lang=HU&sz_ID=23183
- Csépe, V., Györi, M., Ragó, A. (2008). *Általános pszichológia 3.* Budapest: Osiris.
- Csikszentmihályi Mihály (1988): Society, Culture, and Person: A Systems View of Creativity. In: Sternberg, Robert (ed.): *The Nature of Creativity: Contemporary Psychological Perspectives*. Cambridge University Press, Cambridge, 325–339.
- Czúni László, Tanács Attila (2011): *Képi információ mérése*, Typotex Kiadó, Budapest.
- Duchowski, Andrew T. (2007): *Eye Tracking Methodology*. Springer, London
- Feuer Mária (2000): *A gyermekrajzok fejlődéslélektana*. Akadémiai Kiadó, Budapest
- Flusser, Vilém (1992): *Képeink*. 2000, 1992/2.,
- Flusser, Vilém (2005): *Paradigmaváltás* <http://www.c3.hu/%7Etilmann/forditasok/FLUSSER/para.html>
- Freedman, Kerry (2003): *Teaching Visual Culture*. Teachers College Press, New York
- Freedman, Kerry (2010): Rethinking Creativity; A Definition to Support Contemporary Practice. *Art Education*. 63, 2, 8–15.
- Frick, Ulrich (2018). Report on a national quantitative assessment study in visual literacy. Competences in art education: Structure, assessment and assignments in diverse educational contexts. *Conference, Paris 1 – Sorbonne*, 2–13 March 2018.

- Gardner, Howard (1983): *Artful scribbles*. Harvard University Press, Boston.
- Gardner, Howard (1996): The Assessment of Student Learning in the Arts, In: Boughton, Doug – Eisner, E. W. – Ligtvoet, J. (eds.) (1996): Evaluation and Assessment of Visual Arts Education: International Perspectives. *Teachers College Press*, NY, 131–155.
- Gaul Emil (2001). *A tervező-konstruáló képességek szerkezete és fejlődése 12–16 éves korban*. PhD-értekezés. Kézirat. ELTE Neveléstudományi Doktori Iskola, Budapest.
- Gaul Emil (szerk. 2015): *A fiatalok digitális képi világa*. Nyíregyháza: Bessenyei Kiadó.
- Gerő Zsuzsa (1973/2007): *Gyermekrajzok esztétikuma*, Flaccus Kiadó, Budapest
- Gerő Zsuzsa (1981): Informatív elemek változása a rajzfejlődés folyamán. *Magyar Pszichológiai Szemle*, XXXVIII. kötet, 22. 4. sz. 342–357.
- Gerő Zsuzsa (1983a): A gyermekkori esztétikus rajzolás hatása a kreativitás további fejlődésére. *Magyar Pszichológiai Szemle*, XXXVI. kötet, 24. 3. sz. 244–255.
- Gerő Zsuzsa (1983b): Esztétikusan rajzoló gyermekek kreativitásának követése serdülőkorig. In *Kreativitás és deviáció. Pszichológiai Műhely sor*. Akadémiai Kiadó, Budapest
- Gibson E J.(1969): Principles of perceptual learning and development. AppletonCentury-Crofts. New York. 537 p.
- Golomb, Claire (1974): *Young children's sculpture and drawing a study in representational development*. Harvard University Press, Cambridge.
- Goodnow, Jacqueline J. (1977): *Children's drawing*. Fontana. London
- Gombrich, Ernst H. (1959/1972): *Művészet és illúzió. A képi ábrázolás pszichológiája*. Fordította Szabó Árpád. Budapest, Gondolat Kiadó. Eredeti mű: 1959, by the Trustees of the National Gallery of Art Washington D. C.
- Gombrich, Ernst H. (1991/1999): *Miről szólnak a képek? Beszélgetések művészetről és tudományról*. Balassi Kiadó, Budapest
- Goodman, N. (1977) When is art? In: *The arts and cognition* (eds.: Perkins and Leonard), The Johns Hopkins University Press, pp. 11-19
- Goodenough, Florence L (1926): *Measurement of intelligence by drawings*, onkers-on-Hudson, N.Y., Chicago, World Book Company
- Haanstra, F., Damen, M-L.ésHoorn, M. van (2011):The U-Shaped curve in the low countries: a replication study. *Visual Arts Research*, 37.72. sz.16–29.
- Hampshire, Stephenson (2009): *Jelek és szimbólumok*. Scolar Kiadó, Budapest.
- Hárdi István (2002): *Dinamikus rajzvizsgálat*. Medicina, Budapest
- Havelock, Eric Alfred (1963/1994): *Preface to Platon*. Cambridge (Mass.), The Belknap Press of Harvard University Press, London.
- Helmich Dezső & Szántó Zsolt (2004). A kultúra fogalmáról. In: *Metodológia, társadalom, gazdaság: In memoriam Bertalan László*. Közgazdasági Szemle Alapítvány, Budapest
- Holšánová Jana (2008): *Discourse, Vision, and Cognition*, John Benjamins. Amsterdam.
- Horányi Özséb (2003) (szerk.): *Kommunikáció I. A kommunikatív jelenség. Kommunikáció II. A kommunikáció világa*. Budapest, General Press Kiadó
- Horányi Özséb (2006). *Jel, jelentés, információ*, Magvető / General Press, 1975 / 2006
- Horányi Özséb & Szépe György (szerk.) (1975/2004). *A jel tudománya*, Gondolat / General Press, Budapest. doi: https://ofi.hu/sites/default/files/attachments/mk_nat_20121.pdf
- Infante, Dominic A., Rancer, Andrew S., Womack, Deanna F. (1991): *Building Communication Theory*. Illinois, Waveland Press, Inc.
- Ivins Jr., W. M. (1954/2001): *A nyomtatott kép és a vizuális kommunikáció*. Enciklopédia Kiadó, Budapest (*Prints and Visual Communication*. Cambridge, 1953, MA, Harvard University Press.
- Jensen, Klaus Bruhn (1995/2003). A kommunikáció ismeretelméleti és lételméleti szempontból. In Horányi Özséb (szerk.): *Kommunikáció I. A kommunikatív jelenség*. Budapest, 2003, General Press Kiadó, 170–208.
- Kárpáti Andrea (1992). *Látni tanulunk. A műelemzés tanítása az általános iskolában*. Közoktatási kutatások sorozat. Akadémiai Kiadó, Budapest
- Kárpáti Andrea (1992b). *Látni tanulunk. A műelemzés tanítása az általános iskolában*. Közoktatási kutatások sorozat. Akadémiai Kiadó, Budapest.
- Kárpáti Andrea (1996). A Leonardo Program pedagógiai hatásvizsgálata. *Magyar Pedagógia*, 1. sz. 3– 34.
- Kárpáti Andrea (2005). *A kamaszok vizuális nyelve*. Akadémiai Kiadó, Budapest
- Kárpáti Andrea (2018). Research on visual art education in Eastern and Central Europe – comments on MONAES findings. In: Ijdens, Teunis, Bolden, Ben & Wagner, Ernst (Eds.) International Yearbook for research in Art Education, Vol. 5. Münster, New York: Waxmann, 341–348.
- Kárpáti Andrea (2019). *A gyermekrajztól a fiatalok vizuális nyelvég: fejlődés, fejlesztés, értékelés*. Budapest: Akadémiai Kiadó. DOI: [10.1556/9789634543626](https://doi.org/10.1556/9789634543626) ISBN: 978 963 454 362 6 <https://mersz.hu/karpati-a-gyermekrajztol-a-fiatalok-vizualis-nyelveig>

Kárpáti Andrea, Séra László & Gulyás János (2002). A térszemlélet. A vizuális-téri képességek pszichológiája, fejlesztése és mérése. Comenius Kiadó, Pécs.

Kárpáti Andrea & Gaul Emil (2011). A vizuális képességrendszer: tartalom, fejlődés, értékelés. In: Csapó Benő & Zsolnai Anikó szerk. (2011). *Kognitív és affektív fejlődési folyamatok diagnosztikus értékelésének lehetőségei az iskola kezdő szakaszában*. Budapest, Nemzeti Tankönyvkiadó. 41-82. Kötet: http://edia.hu/sites/default/files/books/Kognitiv_es_affektiv_diagnosztikus.pdf

Kárpáti Andrea & Pethő Villő (2012). A vizuális és zenei nevelés eredményeinek vizsgálata. In: Csapó Benő (szerk.): *Mérlegen a magyar iskola*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 451-483. Kötet: <http://mek.oszk.hu/12300/12314/12314.pdf>

Kárpáti Andrea, Babály Bernadett & Simon Tünde (2015): Az eDia online tesztrendszer pilot kísérletei a Térszemlélet és Vizuális kommunikáció területén. In: Csapó, B. & Zsolnai A. (szerk.): *Online diagnosztikus mérések az iskola kezdő szakaszában*. Budapest: Oktatókutató és Fejlesztő intézet. 29-58. http://www.edu.u-szeged.hu/~csapo/publ/2015_OnlineDiagnosztikus.pdf

Kárpáti Andrea & Pataky Gabriella (2016). A Közös Európai Vizuális Műveltség Referenciakeret. *Neveléstudomány*. 2016/05. 6-21.

Kárpáti, Andrea & Schönau, Diederik (2019). The Common European Framework of Reference: The bigger picture. *International Journal of Education through Art*, 15(1), 3-14. https://doi.org/10.1386/eta.15.1.3_2

Kellogg, Rhoda (1977): *Analyzing children's art*. Palo Alto : Mayfield Pub. London

Kepes György (1979). *A látás nyelve*. Gondolat Kiadó, Budapest.

Kindler, Anna, Darras, Bernard (1997): *Development of Pictorial Representation: A Teleology-based Model*. Journal of Art & Design Education, v16 n3 (199710): 217-222

Kirchner, C. és Haanstra, F. (2015): Europäische Kunstlehrplane und Kompetenzdimensionen im Vergleich. Ergebnisse einer Expertenbefragung im Rahmen von ENVIL. Retrieved from <http://envil.eu/wp-content/uploads/2015/08/Europ-Kunstlehrpl%C3%A4ne-und-Kompetenzdim-im-Vergleich.pdf>

Kovács Gyula (2001): A vizuális tudat. *Magyar Tudomány* 2001/10. <http://www.matud.iif.hu/010kt/kovacs.html>

Krüger P.E., J. Campheri, C.E. Smit: The role of visual skills and its impact on skill performance of cricket players. *African Journal for Physical, Health Education, Recreation and Dance* (AJPHRD), Vol. 15, No. 4 2009, pp. 605-623.

Kunt Ernő (1989): *Vizuális kultúra és vizuális művészetek*. Vizuális antropológiai jegyzetek 1. A Herman Ottó Múzeum évkönyve. 27. http://epa.oszk.hu/02000/02030/00023/pdf/HOM_Evkonyv_27_275-284.pdf

Lester, Paul Martin (2006). *Visual Communication: Images with Messages*. Belmont, CA: Thomson Wadsworth, 2006.

Löwenfeld, Margaret (1970). The Lowenfeld World technique: studies in personality. Pergamon Press. Oxford.

Marr, D., Nishihara, H K (1978): Representation and recognition of the spatial organization of three-dimensional shapes Proceedings of the Royal Society (Lond B), 200,269-94

McLuhan, Marshall (1962/2001): *A Gutenberg galaxis*. Trezor Könyv- és Lapkiadó, Terjesztő Bt. Budapest

Miklós Pál (1980) *Kép és kommunikáció*. Budapest, MUOSZ Oktatási Igazgatósága

Miklós Pál (1995): Vázlat egy vizuális szemiotikához In: Kárpáti Andrea (szerk.): *Bevezetés a vizuális kommunikáció tanításához*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 60-73.

Miorzeff, Nicholas (1999). *Visual Culture*. Routledge, New York.

Mitchell W. J. T. (1994). The pictorial turn. In: *Picture Theory. Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: The University of Chicago Press, 11-35.

Molnár Gyöngyvér & Csapó Benő (2019). A diagnosztikus mérési rendszer technológiai keretei: az eDia online platform. *Iskolakultúra*, 29(4-5), 16-32. doi: <http://publicatio.bibl.u-szeged.hu/15641/>

Naghshineh és mtsai.: Formal Art Observation Training Improves Medical Students' Visual Diagnostic Skills. *US National Library of Medicine National Institutes of Health*. 2008 Jul; 23(7): 991-997.

Nagy József (1998). A kognitív képességek rendszere és fejlődése. *Iskolakultúra*. 98/10. 3-22.

Nagy József (2000): *XXI. század és nevelés*. Osiris Kiadó, Budapest.

Nagy László (1905): *Fejezetek a gyermekrajzok lélektanából* Singer és Wolfner Kiadó, 1905

Neisser, Ulric (1967/2014): *Cognitive psychology*. Hove : Psychology Press

Nemzeti Alaptanterv (2012). 110/2012. (VI. 4.) Korm. rendelet a Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról *Oktatási Minisztérium*, Budapest.

Nyíri Kristóf (2002). Képek, mint eszközök Wittgenstein filozófiájában. *Világosság*, 41. 1. sz. 5-21.

Nyíri Kristóf (2007): *Szavak és képek*. Világosság 2007/9.
<http://www.vilagossag.hu/pdf/20071109200756.pdf>

Nyíri Kristóf (2008). A tanulás filozófiája a mobil információs társadalomban
 In: Benedek András: *Digitális pedagógia-tanulás IKT környezetben*.
 Typotex Kiadó, Budapest

Nyíri Kristóf (2009). *Virtuális pedagógia, a 21. század tanulási környezete*.
<http://ofi.hu/tudastar/iskola-informatika/nyiri-kristof-virtualis>

Nyíri (2012a): Vizuális hazatérés – a neveléstudomány képi fordulata In:
 Dr. Benedek András (szerk.): *Digitális pedagógia – Tanulás IKT környezetben*. Typotex.
https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0023_DP/dp5_2_vizhaza_ch000000.html

Nyíri Kristóf (2012b): A gondolkodás képelmélete. AZ ELTE BTK Filozófiai
 Intézete és Nyelvfilozófiai Kutatócsoportja által 2000. október 5-én és
 6-án rendezett *Nyelv, megértés, interpretáció - A nyelv mint a kortárs
 filozófiai áramlatok közös problémája* c. konferencián tartott előadás.
<http://mek.niif.hu/00500/00587/html/#3>.

Orosz Csaba, Havasi Tamás, Gaul Emil, Tóth Tibor
 (2018). Digitális kultúra a kortárs képzőművészetben és a
 művészetpedagógiában. *Iskolakultúra*, 27(1-12), 63-89.

Paivio, Allan (1971): *Imagery and Verbal Processes*, Holt, Rinehart and
 Winston. New York

Pallag Andrea (2006). A megújult érettségi vizsga lehetőségei a rajz és vizuális
 kultúra tantárgy számára, In.: Horváth Zs., Lukács J. (szerk.): *Új érettségi
 Magyarországon*. Országos Közoktatási Intézet, Budapest. 279-294.

Panofsky Erwin (1955/1984 [1955]). *A jelentés a vizuális művészetekben*.
 Gondolat Kiadó, Budapest.

Paternák Miklós (1989). Új képkorszak határán. A számítógépes grafika
 és animáció kezdetei Magyarországon. Számítástechnika-Alkalmazási
 Vállalat, Budapest.

Piaget, J. (1966/1999): *Gyermeleléktan*. Osiris Kiadó, Budapest.

Piaget, J.(1978): *Szimbólumképzés a gyermekkorban*. Gondolat. Budapest

Pléh Csaba (2003): *A természet és a lélek*. Osiris, Budapest

Read, Herbert (1944): *The education of free men*. London, Freedom Press

Róka Jolán (2002): *Kommunikációtan. Fejezetek a kommunikáció
 elméletéből és gyakorlatából*. Budapest, Századvég Kiadó

Rosengreen, Karl, Erik (2004). *Kommunikáció*. Typotex, 259. p Budapest.

Rusbult, C. E. (1995): *Visual thinking and visual-verbal communication*.
 American Scientific Affiliation,
<http://www.asa3.org/asa/education/teach/visual.htm>

Sándor Zsuzsa (2003). *A vizuális nyelv képi világa*. Miskolci Egyetemi Kiadó,
 Sárospatak

Sándor Zsuzsa (2011). *Vizuális alkotástípusok a kommunikációban. A vizuális
 kommunikáció változatainak összehasonlító elemzése*. PhD értekezés.
 Pécsi Tudományegyetem, Nyelvtudományi Doktori Iskola, Kommunikáció
 Doktori Program

Schuster, Martin (2005): *Művésztélektan. Képi kommunikáció -
 Kreativitás - Esztétika*. Panem Kiadó, Budapest

Searle, John R. (2003): A képi reprezentáció. In Horányi Özséb (szerk.): *A
 sokarcú kép. Válogatott tanulmányok a képek logikájáról*. Typotex,
 Budapest, 205-225.

Simon Tünde, Bubik Vera (2016): Vizuális kommunikáció: a 21. század
 domináns közlésmódja a kortárs művészetben és tudományban,
 megjelenése a vizuális nevelésben. *Neveléstudomány*. 2016/2
 29-43.o.Sekuler, R. és Blake, R. (2000): *Észlelés*. Osiris, Budapest

Smith, Kenneth Louis (2005). *Handbook of Visual Communication: Theory,
 Methods, and Media*.123.

Souza, B. C. (1998): *Creativity and problem solving: elements for a model
 of creativity*, *CogPrints*,
<http://cogprints.org/1426/00/creatmodel.htm>

Steers, John (2009): Creativity: Delusions, Realities, Opportunities and
 Challenges. *International Journal of Art & Design Education*,
 Volume 28, Issue 2, pages 126-138,

Székácsné Dr. Vida Mária (1982): *A rajz tanítása*. Tankönyvkiadó, Budapest

Terestényi Tamás (2006). *Kommunikációelmélet. A testbeszédtől az
 internetig*. AKTI – Typotex Kiadó, Budapest.

Tóth Alisa, Kárpáti Andrea & Molnár Gyöngyvér (2017). A színpercepció és a
 színértelmezés online mérésének lehetőségei kisiskolás korban. *Magyar
 Pedagógia*. 117. évf. 4. szám 399-42

Tóth-Mózer Szilvia & Kárpáti Andrea (2016). A digitális kompetencia kognitív
 dimenziója és összefüggérendszer egy empirikus kutatás tükrében.
Magyar Pedagógia, 116:(2) 121-150. [www.magyarpedagogia.hu/
 document/Toth-Mozer_MPed20162.pdf](http://www.magyarpedagogia.hu/document/Toth-Mozer_MPed20162.pdf)

Tufte, Edward R. (2006): *Beautiful evidence*. Cheshire, Conn. Graphics Press

Varga Emőke (2012): *Az illusztráció a teóriában, a kritikában, az
 oktatásban*. L'Harmattan Kiadó, Budapest

Vass Zoltán (2006). *A rajzvizsgálat pszichodiagnosztikai alapjai*.
 Flaccus Kiadó, Budapest

Wagner, Ernst & Schönau, Ditrich. (éd., ed., Hrsg.) (2016). Cadre Européen Commun de Référence pour la Visual Literacy – Prototype. Common European Framework of Reference for Visual Literacy – Prototype. Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Visual Literacy – Prototyp. Münster-New York: Waxmann

Zombori Béla (1995): A vizuális nevelés új dimenziói. In: Kárpáti Andrea (szerk.): *Bevezetés a vizuális kommunikáció tanításához*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest, 125-139.

Kovács Hajnalka

NEUMANN JÁNOS EGYETEM, PEDAGÓGUSKÉPZŐ KAR,
MŰVÉSZETI ÉS ANYANYELVI NEVELÉSI TANSZÉK

„Nekem a sok út a szemléletformálást és egy eszköztudás átadását jelenti. Ez komplexebb dolog, mint a rajztanítás. Ez egy látásmód, egy gondolkodásmód megtanítása.” (Pázmány Ágnes In: Sinkó és Trencsényi, 1998, o. n.)

A kommunikáció (természetesen a vizuális alapú is) mindig érintkezés, kapcsolatfelvétel (*Bálványos és Sánta*, 1998). A közlési célú érintkezések, kapcsolatok alapvető jellemzője a *folyamatszerűség*. A vizuális kommunikáció a vizuális megismerés (befogadás, elemzés és ábrázolás) rendszerében a folyamatot vizsgálja elsősorban. A folyamatelv és ezen keresztül a vizuális kommunikáció, olyan új nézőpontot emel be a vizuális nevelés vizsgálódási körébe, ami jelentős mértékben kitágítja és felülírja a produktumelvű megközelítést. (Kárpáti, 2013a)

A korábbi, esztétikai, pluralista modellben preferált művészettel szemben, korunk követelménye - így a vizuális nevelés fontos eleme is - a kontextuális, szociológiai irányultság. Az alkotás, a befogadás folyamata a mű és a társadalom változó viszonyrendszerében jelenik meg (Kárpáti, 1995). Tartalmilag ez többek között azt eredményezi, hogy a „magas művészetet”, azaz a klasszikus képzőművészeti kultúrát szimuláló tartalmi elemek mellett - éppen a modernizációban zajló esztétikai emancipáció következtében - a vizuális nevelésben megjelennek a tömegtársadalmak vizuális kultúrájának kommerciális, szubkulturális tematikái is. Szükségessé vált, hogy az eddig túlságosan köznapinak tekintett vizuális reprezentációk és az ilyen reprezentációkhoz kapcsolódó megismerési és feldolgozási folyamatok a vizuális nevelés részeivé váljanak (vö. A képi kommunikáció kortárs műfajairól, Bubik szerk., 2013). A posztmodern kulturális modell hívei szociológizáló, relativista témákat építettek be a vizuális nevelés elméletébe és gyakorlatába.

A vizuális nevelés egyik fontos feladata, hogy a különböző, kultúránként eltérő ábrázolási konvenciókat megismertesse és műveltesse a tanulókkal. A konvenciók elsajátítása, ismerete egymástól eltérő látásmódokat, szemléletmódokat tár fel,

így a tanulóban kialakíthatja az alternatívákban gondolkodó megismerési-értelmezési folyamatokat. Az egymástól eltérő, idegen, szokatlan (szokássá nem kondicionált) alternatívák (ábrázolási konvenciók) megismerése, alkalmazása kritikus gondolkodásra, toleranciára nevelnek. A korszerű vizuális nevelésnek továbbá számolnia kell az új képkorszak jelenségeivel, kihívásaival, lehetőségeivel is. 21. századi környezetünkre jellemző a multimédia információk túlsúlya - a szót felváltotta a kép, mint elsődleges ismeretterjesztő eszköz. A kor digitális környezetben létező embere számára kiemelt jelentősége van a digitális írástudásnak és kreativitásnak¹ (-Kárpáti, 2015). Ugyanakkor a digitális képalkotás mellett tovább él a hagyományos képalkotás is, mint egyenrangú képi kifejezési út. A vizuális nevelésnek tudatosítani kell a két képalkotó- és gondolkodásmód közötti különbségeket, azonosságokat, valamint meg kell mutatnia a kölcsönhatásokat, az átjárhatóságot.

A modul innovatív tartalma

A ma felnövekvő nemzedék tagjai folyamatosan új problémákkal szembesülnek. Olyan környezeti, gazdasági, szociális, kulturális változásokkal, melyekhez új megoldási módokat kell találniuk. Ezért fontos a kreativitás, a problémamegoldó gondolkodás, valamint a kitartó és önálló munkavégzésre való képesség.

A modul célul tűzi ki az utóbbi évtizedekben a vizuális neveléssel kapcsolatba hozható jó gyakorlatok - az információs és kommunikációs technológiák (IKT) alkalmazásával kapcsolatos újítások, a múzeumpedagógia, múzeumkommunikáció területén végbement fejlesztések, a nemzetközi vizuális nevelés és a kutatások eredményei pedagógiai szempontú értelmezését, beépítését a rajztantervbe. A tartalmak között szándékaink szerint megjelennek korunk aktuális tendenciái,

amelyek pedagógiai kihívásokat jelentenek:

- szociális érzékenység
- társadalmi felelősségvállalás
- társadalmi nemekkel kapcsolatos kérdések, problémák
- eligazodás az új információs környezetben, a képek özőnében

A NAT jelenlegi műveltségterialmaiban alig kap szerepet például *a nők nézőpontja*: történetük, gondolkodásmódjuk, törekvéseik bemutatása. Mivel a lány tanulók szemléletmódjához közelebb állhat egy hasonló érzésvilágú, sorsú alkotó, ezért az eddigi tananyagoknál nagyobb arányban szerepelnek majd a modulban nő alkotók művei.

A diákok gyorsan, inkább csak szubjektív módon ítélik meg a látványokat, és nagyon gyakran kapcsolanak negatív érzelmeiket számukra ismeretlen, idegen képekhez, műalkotásokhoz. Ugyanakkor hajlamosak kritikátlanul elfogadni a médiából feléjük özőnlő képeket, és ízlésvilágukat döntően befolyásolják, alakítják a kommersz képek egyszerűen mennyiségük és elérhetőségük okán is (vö. Kárpáti, 2002, a vizuális műveltség - ízlésvizsgálatokkal kapcsolatos kutatásokról). A modul programjával ezért törekszik arra, hogy megmutassa *a minőséget a látványvilágban*. Egyrészt a felkínált műveltséganyaggal, másrészt az *elemzés analógiás módszerével*, amely több művet vizsgálva párhuzamba, esetenként ellentétbe állítja és tudatosítja az egyezések, eltérések.

Az egyént figyelembe vevő, testreszabott tanulás alapja, hogy feltárja a már kialakult szemléletmódokat, meglévő preferenciákat. Ezt célozzák a személyes választás alapján elemzések készítését kérő feladatok (pl. kedvenc fotóm, kedvenc alkotóm, stb.) Ugyanakkor a személyes választások közös vizsgálata, a mások véleményével való szembesülés segíti a spontán ítéletek átgondolását, a tudatos választás és döntés képességének fejlesztését.

A hagyományos és digitális képalkotás egyenrangú szerepet kap a programban, ezért a feladatok megfogalmazásánál közel azonos arányban szerepelnek. Továbbá több esetben egymás kiegészítői, transzformációs végpontjai. Jól tudatosítható pl. a manuális-technikai, egyedi-sokszorozott,

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=G8AJ3EocglA>

szabályos-szabálytalan, egynemű-összetett ellentétpár az olyan típusú feladatoknál, ahol egy digitálisan szerkesztett képet alkotunk újra hagyományos eszközökkel. Pl. a Világűr című digitális kollázs megfestése, vagy papír kollázként (akár frottázsolt felületek felhasználásával), fotó kollázként való újraalkotása. A vizuális kommunikációs modul feladataiban érvényesül a *befogadás - alkotás egyensúlya*. Nyitottabb műveltségterület képezi a feladatok alapját, melyben nagy hangsúlyt kapnak a helyi alkotók, műhelyek, a helyi vizuális környezet elemei, valamint a diákok által hozott képek is.

A modulban az érzékeléstől és befogadástól a képüzenetek létrehozásáig és megosztásáig terjedő folyamat minden mozzanatára találhatók feladatok. A folyamatjátékok és a projektek pedig modellezik a teljes kommunikációs folyamatot.

Fenntartható innováció: a modul esélyei a közoktatásban

A kitűzött célok alapjául már folyamatban lévő kutatások, programok szolgálnak. Ezek azt bizonyítják, hogy a diákok nyitottak az új, a mindennapi életük eseményeihez közelebb álló tematikákra, eszközhasználatra.

Motiváltabbá válnak a rajzi feladatok megoldására, ha olyan eszközöket alkalmazhatnak, amelyekkel szabadidejükben is szívesen tevékenykedhetnek. A témák lehetővé teszik, hogy a helyi sajátosságoknak, igényeknek és lehetőségeknek megfelelően alakítsuk át őket.

Tartalmak, műfajok, technikák

A 9-12 évesekre jellemző, hogy erősen megnő a *realista ábrázolás, a technikák és a konvenciók* megismerésének igénye.

A 12 és 14 év közötti diákoknál a *tér- és mozgásábrázolás* jelentősen fejlődik, ám a rajz elveszti spontaneitását, sablonossá válik. A realista ábrázolásmódok elsajátításának kora elégedetlenséggel a képességek hiányának felismerésével jár együtt (Kárpáti, 2005).

A felső tagozatos fiatalok életében jelenlévő, a modulban *kiemelt tematikák*:

- személyes értékek, azonosulások
- belső stabilitás
- önreprezentáció
- én és a másik – kapcsolatok kifejezése
- elfogadás
- a külsőségek szerepe – szépség, csúfság
- vágyak, jövőkép, tervek, ambíciók

Mivel a modern képszerkesztő eljárások is a festészeti konvenciókra épülnek, illetve azokra reflektálnak, ezért fontos szerepet kapnak a modulban a műalkotások, ezek képezik a program műveltséganyagának törzsét.

„Műveletek műalkotásokkal”

Módszerünk lényege, hogy a diákok aktív szemlélőként, vagy „társ-alkotóként” kerülhetnek közelebb az adott műhöz. Nem adunk kész válaszokat, hanem kérdéseket vetünk fel, és egyéni, ill. csoportos kutató, alkotó munka során saját válaszok születnek. Kétirányú megközelítést alkalmazunk – a konkrét témától függően választva: első esetben a kiindulást egy műalkotás jelenti, melynek apropóján keresünk választ vizuális és emberi problémákra. Második esetben a saját gondolat, saját munka művészettörténeti vonatkozásait keressük meg. Festmények, szobrok, épületek vizsgálata mellett fontos szerepet szánunk a fotónak. Mivel a programban a diákok több esetben maguk is készítenek fotókat, fontos, hogy ismerkedjenek is ennek a műfajnak kiemelt alkotásaival.



1. ábra.
„Újracsomagolva” – Arcim-
boldo prafrázis – assemb-
lage¹ (szupermarketben
vásárolt élelmiszerekből
összeállított portré) és
digitális fotó. Hallgatói
munka, PAE (Pallasz Athéné
Egyetem, Kecskemét) Peda-
gógusképző Kar, 2015.

1 <http://www.artpool.hu/Research/fogalom/assemblage.html>

- **kép és szöveg; kép és hang**

Címadástól a történetírásig kapcsolhatunk szöveget a vizsgált képekhez, így segítve a kreatív befogadó folyamatot. Keres-
hetünk szövegekhez illő képet, illetve képekhez illő szöve-
geket – így a többcsatornás tevékenység által a verbális és
vizuális intelligenciaterületek együttműködnek. Egyik legiz-
galmasabb tevékenység a műalkotás „kihangosítása”.

- **személyessé tétel**

A kép témájáról beszélgetve, megkeressük azokat a vonatkozóso-
kat, amelyek jelen vannak a mi életünkben is. Végző soron az
alkotó indítékait fogjuk megérteni, átérezni, amint megtaláljuk
a saját, hasonló motívumainkat. Például Chagall Kék falu című
képe kapcsán felidézzük, hogy ha már töltöttünk el hosszabb
időt távol az otthonunktól és máshol aludtunk (pl. nagyszülő-
knél, barátoknál vagy nyári táborban), akkor mik azok a dolgok,
amik leginkább hiányoztak (emberek, állatok, épületek, stb.).
Ezután készíthetünk egy Chagalléhoz hasonló kompozíciót,
középen holddal és az estét kifejező kék háttérrel, melyben
mégis a saját élményeink, tapasztalataink jelennek meg.

- **aktualizálás**

Nem kortárs műveket áthelyezünk mai közegbe – pl. Brueghel
Vakok című képének szereplőit előbb állóképben megjele-
nítjük, azután kontúrrajzzal rögzítjük a csoportkompozíciót,
ezután kiegészítjük a képet, mai viseletbe „öltöztetjük”
a figurákat, majd mai környezetet rajzolunk köréjük. Így
fejlesztjük a diákok empátiás készségét, s ezáltal tudato-
síthatjuk, hogy az emberek alapvető problémái korszaktól
függetlenül azonosak.

- **parafrázisok**

A művek átírásai nagyon alkalmasak arra, hogy tudatosítsuk és
gyakoroljuk a vizuális nyelv kifejező elemeinek használatát.
A parafrázis ugyanis akkor sikeres, ha az eredeti művet is
felismerjük benne, ez pedig feltételezi az alapos – formai,
színbeli, kompozicionális, stb. – megfigyelést, elemzést.

A pedagógus szerepe: megkeresni a személyes kapcsolódásokat:
egy műalkotás esetében az egyéni vonatkozásokat, saját
munka esetében a művészettörténeti analógiát.

Álló és mozgóképek

Egyre nagyobb súllyal van jelen kultúránkban a mozgóképek.

Hagyományai szintén építenek az állóképi konvenciókra, ugyanakkor kialakultak sajátos műfaji jellemzői is. Ezeket szintén szeretnénk tudatosítani, mert ha a műfaji eltéréseket nem vesszük tekintetbe, akkor olyan vadhajtások jönnek létre, mint a rajzfilmekből kiragadott képkocka, melyet könyvillusztrációként szerepeltetnek.

Kecskeméten nagy hagyománya van az animációs filmkészítésnek. Felső tagozatos fiataloknak is működik a városban egy animációs műhely, Szoboszlai Péter Balázs Béla-díjas rajzfilmrendező, grafikus vezetésével. Minden évfolyam tematikájához találhatunk filmeket a Kecskeméti Animációs Filmstúdió (egykori Pannónia Filmstúdió) archívumában². Lehetőség szerint találkozást, beszélgetést is szervezünk azokkal az alkotókkal, akiknek a filmjeit megnézzük.

A programban a legegyszerűbb animációs technikáktól – 2 állókép váltogatásával megjelenített mozgás: pl. *taumatróp* („Egy kis kerek kartonlap két oldalára egymást kiegészítő képecskéket rajzolnak: pl. egy üres madárkalitkát és egy madarat... A kartonlap két oldalára erősített zsinórral a kartonlap megforgatható. Egy bizonyos sebességnél a két kép egymásra vetül, s az a benyomásunk, hogy a madár a kalitkában ül” - Kolta, 2003³.) vagy két lapos *flipbook vagy zsebmozi* (Minden mozdulatfázist egy-egy külön papírra rajzolunk – készíthetünk két lapos zsebmózi vagy rajzolhatunk több lapból álló füzetet, könyvecskét – majd a lapokat a hüvelykujjal pergetve, a nagy sebességgel egymást követő mozgásfázisok a valódi mozgás érzetét keltik. (Kolta, 2003)⁴ – eljutunk a 8. évfolyamon egy rövid animációs film (esetleg egy osztályfilm) elkészítéséig, az addig megismert eljárások közül válogatva. Az animációs szemlélet fejlesztésében mind

a hagyományos manuális technikák (rajzolt zsebmózi), mind a digitális képszerkesztő eljárások (fázisfotók egybeszerkesztése mozgóképpé) szerepet kapnak.

Látszatvilágok

Vizsgált minőségek: valóság és illúzió, reális és szürreális, valós és virtuális, eredeti és másolat.

Ezek a minőségek a technikai képek korában új értelmet kapnak, képfilozófiai, etikai vonatkozásban is. A programban az egyszerű felismerésektől (pl. miért nem lehet igaz egy látvány, mitől hat mégis valóságosnak, milyen eszközök segítik az illúzió létrejöttét), eljutunk az összetettebb problémákig (pl. hogyan „láttatom” magam, mi van amögött, amit másokról látunk, mások mutatnak nekünk – avatár alkalmazása; hogyan viszonyuljunk a technikai képekhez).

Szöveg és kép

Szöveg és kép kapcsolatának megismerése és megértése fontos ismeretkör a vizuális kommunikációs programban. Programunkban ezt a hagyományt úgy folytatjuk, hogy bővítjük az eszközök számát – a digitális kép és szövegszerkesztés nagyobb szerepet kap és a konkrét témát a kortárs jelenségekhez – internet használat (pl. kommentek, vlogok⁵), kortárs ifjúsági irodalomból vett példák (pl. Egy ropi naplója) kapcsoljuk. Minden évfolyamon megjelenik a téma, bővülő, az életkorhoz igazodó tartalommal – a közvetlenül anyagba nyomott, kalligrafikus gesztustól a számítógépes szövegszerkesztésig, az egyedi grafikától a közösen szerkesztett kiadványig.

² <http://www.kecskemetfilm.hu/>

³ <http://www.fotoklikk.hu/sites/default/files/fm/kepmutogatok/index.html>

⁴ <http://www.fotoklikk.hu/sites/default/files/fm/kepmutogatok/index.html>

⁵ Videoblog, a 21. sz. jellegzetes terméke: a blog szerzője videó felvételen beszél egy témáról, gyakran filmrészletekkel, animációval, fotókkal színesítve.

Bábjáték

A bábjáték kommunikáció, melyben kiemelt a vizualitás, ugyanakkor más műfajokkal való kapcsolata is fontos mind a befogadásban, mind az alkotásban. Az animációs szemléletet a korosztálynak megfelelő, játékos, ugyanakkor technikai kihívásokat tartalmazó módon fejleszti.

A város és az intézmény hagyományaiban nagy jelentőségű a bábjáték. A Pallasz Athéné Egyetem Pedagógusképző Kara évente megszervezi a Báron Bábos Találkozót, melyen iskolás bábcsoportok is bemutatkozhatnak.

A bábjáték komplex műfaj, mely a vizualitás szempontjából is számos területet ötvöz. Az egészen „egyszerű” tárgyjátékoktól és rögtönzött báboktól a hosszabb bábos projektek megvalósításáig nagyon gazdag lehetőségeket rejt a műfaj. Ugyanakkor előkészíti a mozgóképpel kapcsolatos feladatokat is, illetve a bábozáshoz filmezés is kapcsolható. A felső tagozaton már előtérbe kerülnek a technikai megoldások, a hitelesség, az illúzió. A fejlesztés szempontjából itt kiemelt fogalmak: kép és hang kapcsolata; jelalkotás, típusalkotás; szempontváltásra való képesség; csoportmunka; együttműködő képesség

Új és hagyományos módszerek

Vizuális játékok

A vizuális játékok célja nem elsősorban ábrázolás, hanem játékos tapasztalatszerzés a vizuális művészetek eszközeinek, eljárásainak, szemléletmódjának alkalmazásával. Alkalmazásuk hangulati és technikai szempontból is jól előkészítheti az egyes témaköröket. A vizuális játékok gazdag tárházából az alábbi területek szerint válogatunk:

- Térszemlélet, téri tapasztalatok fejlesztése
- Mozgást utánzó levegőrajzok (eszköz nélkül, kezek, karok mozgatásával képezzük le – rajzoljuk a levegőbe – a látott, felidézett jelenséget. pl. víz hullámvázása; szélfúttá faágak, lombok; stb.
- formatartó levegőrajzok (kontúrrajzok)

- Koordinált rajzoló mozgások
- Mozgásutánpás (tükörkép)
- Mozdulattal, mozgással állapot, érzélem kifejezése
- Megfigyelést fejlesztő játékok
- Összeállító, rekonstruáló képesség fejlesztése
- Belelátó képesség, fantázia fejlesztése
- Tárgy és színtranszfer
- Ismeretek rögzítéséhez, bevéséshez kapcsolódó játékok
- Technikákhoz, a vizuális nyelv alapelemeihez kapcsolódó játékok

Új elem a programban a digitális eszközök alkalmazása a vizuális játékok területén.

Folyamatjátékok

5-6. évfolyamra hosszabb tematikai egységként elsősorban folyamatjátékokat tervezünk – a Magyar Nemzeti Galéria Gyermekek és Ifjúsági Műhelye (Hegedűs, Kalmár és Szabics, 1997) hagyományait folytatva – melyek a projektekhez hasonlóak, viszont nagyobb szerepet kap bennük a spontaneitás, a játék, a gyermeki fantázia. Nem szükséges hozzájuk pontosan kidolgozott előzetes terv, hanem az aktuális kérdések, ötletek, reakciók alakíthatják a folyamatot. Az életszerűség kritériumának sem kell itt megfelelni úgy, mint a projekteknek. Ugyanakkor izgalmasak, változatosak, magas motivációs szintet biztosítanak, fejlesztik a gondolkodást, az asszociációs képességet, az együttműködési képességet, a kreativitást.

Projektek

7-8. évfolyamon már jobban érvényesíthető az életszerűség követelménye (pl. osztálykönyv/ -füzet/ -film / egyéb kiadvány készítése, melyet megkapnak emlékül a ballagó diákok és tanáraik.)

A vizuális projektek kifejezetten alkalmasak a kitartó munkavégzés, a problémamegoldó képesség és az együttműködő képesség fejlesztésére. A modulban a személyes preferenciák

feltárása, érvényesítése mellett nagy hangsúlyt helyezünk az együttes munkára, a közös produktumok létrehozására és a csoport összetartozásának erősítésére. Egy példa:

Cím: A mi Kecskemétünk

Mindenkinek egy kicsit mást jelent Kecskemét (más-más hangulatok, érzelmek, szokások, élmények fűzik ide), ugyanakkor a közös pont is ez az „élettér” lehet, ami összeköt bennünket, mint csoportot.

A szalagkép műfaját választjuk: egy közös, több méteres papírszalagra, vagy vászonra dolgozunk, amelynél mindenki elfér, illetve a montázs technikát is alkalmazhatjuk.

Megismerkedünk a pannó fogalmával: nagyméretű, dekoratív funkciójú kompozíció, mely gyakran nagy belső terek, pl. középületek díszítésére szolgál. Készülhet fatáblára, farostlemezre, vagy vászonra. (Az előkészítő szakaszban kereshetünk épületegyütteseket ábrázoló pannókat, albumokból, interneten)

Páros és csoportmunkát, kooperatív tanulási technikákat alkalmazunk.

Mindegyik módszernél felhasználunk internetes forrásokat (pl. szoborkereső: <https://szoborkereso.hu/?alkoto=Lakatos+P%C3%A1l+S%C3%A1ndor>), a diákok gyakorolják a vizuális információszerzést, hasznos oldalakat ismernek meg, jártasságot szereznek az információk szelektálásában, a minőség felismerésében.

A digitális képalkotás módszere – grafikai programokkal, mobiltelefonnal technikai kép előállítása – minden tematikai egységben szerepet kap. A megvalósításnál felhasználjuk az alábbi jó gyakorlatokat:

Zombori Béla Képszótára⁶ (ArtWords) magyar és angol nyelvű digitális tananyag: „Olyan digitális taneszköz, mely a műelemző, művészettörténeti és rajz-vizuális kultúra órákra való felkészüléshez ad gyors háttér információt szövegben, képben. Mindezeket a tanár a megtekintés mellett átalakíthatja, kiegészítheti és kinyomtathatja maga és diákjai számára. A tanórákon nagyon sokféle módszertani funkciót

kaphat a KÉPszóTÁR, az új anyag feldolgozása, az ismétlés, összefoglalás vagy az értékelés során. Segítségével olyan kreatív, önálló műelemző (művészettörténeti) foglalkozások szervezhetők, amelyek során a diákok maguk fedezik fel a művek, művészek jellemzőit, a műfajok, ill. a művészettörténet összefüggéseit. Az iskolai munka mellett segítheti az otthoni felkészülést, és jelentős szerepet kaphat a távoktatásban. Továbbá a különböző versenyek megszervezéséhez, sőt a felvételiknek, esetleg az alapvizsgának s az érettséginek is szolgálhat sajátos eszközszerül.” (Zombori, 2016 o.n.)

⁷InstaWalks

Az *InstaWalk* elnevezésben az Instagram és a séta kifejezések kapcsolódnak egybe. Ez a módszer a fiatalok körében ma olyan kedvelt tevékenységeket alkalmaz oktatási céllal, mint a mobiltelefonnal való fényképezés, a képek megosztása és kommentek írása. A diákok a városban sétálva pl. műemlékeket – főként épületeket, szobrokat – fotóznak, majd elkészült képeiket megosztják egymással az Instagramon, és megjegyzéseket fűznek a megosztott képekhez. A műalkotásokat így eredetiben látják, tapintható közelségből. Lehetőségük van a saját tempójuknak és érdeklődésüknek megfelelő megfigyelések, gyűjtések megvalósítására. Az egyéni produktumokból ugyanakkor közös képi adatbázis bázis képződik, amely alkalmas például a fotó készítésekor használt beállítások, megvilágítási módok és egyéb képi kifejezőeszközök bemutatására.

Az új tanulási lehetőségek előnyei:

- növelik a kreativitást a fényképezés, valamint a műalkotások, az építészet alaposabb megfigyelése által;
- a vizsgálódások során a tanulók jobban felismerik a tárgyak, alakok részleteit;
- a résztvevők nemcsak az InstaWalk alatt tanulnak, de a tanulási folyamat folytatódik egymás képes posztjainak (felöltéseinek) kommentálásával is.

6 www.kepszotar.hu

7 A 2016-os bécsi INSEA konferencián mutatta be a módszert Isabella M. Oswald.
<https://www.instagram.com/p/BKqpcQrD3F3/?tagged=inseavie>

Ezek a módszerek már szorosan kapcsolódnak korunk új jelenségeihez, a vizuális tanuló közösségek alakulásához. Az iskolában szerzett attitűdök, készségek, ismeretek így megalapozhatják az élethosszig tartó tanulás igényét, a személyes kompetenciák hosszú távú fejlesztését, az egyéni boldogulás, az önkifejezéshez való út megtalálását (Kárpáti és Papp, 2013).

Informális tanulási alkalmak

A modul fontos részét képezi az iskolán kívüli, életszerű tanulási környezet beépítése. Lehetőség szerint félévente minimum egy alkalommal külső helyszínen – múzeumban, a város terein, stb. – végezzenek a diákok vizuális feladatokat.

Ezenkívül, lehetőség szerint évente legalább egyszer kerüljön sor kortárs alkotók meghívására az iskolába, bemutatók, beszélgetések szervezésére. Amennyiben ez nem kivitelezhető, portréfilmek, filmrészletek segítségével ismerkedjenek a hallgatók a kortárs művészek életével, gondolataival, alkotásaival.

Az alábbiakban olyan alkotókat, műhelyeket, múzeumokat, kiállítóhelyeket sorolunk fel, melyek kapcsolódnak a modulban megfogalmazott tematikákhoz, célokhoz. Mivel a kísérleti tanterv megvalósítása Kecskeméten történik, itt kifejezetten a városhoz illetve a környékéhez kapcsolódó neveket soroljuk fel. A dokumentum 6. pontjában (Alkotók és művek) viszont már tágabb körből válogatunk. A későbbiek során, a modul máshol történő megvalósításakor, a megadott példák alapján a pedagógus megkeresi a programhoz a környezetében alkotó művészeket.

Kapcsolat helyi alkotókkal:

Festészet, grafika:

Balanyi Károly

Weboldal: <http://artportal.hu/lexikon/muveszek/balanyi-karoly-3863>

Damó István

Weboldala: <http://www.damoistvan.hu/apps/spgm/index.php?spgmGal=illusztraciok/nahat>

Kalmárné Hórocz Margit

Király Gábor

Weboldala: <http://www.kiralygabor.hu/>

Iparművészet:

Pócs Judit

Filmjei: <https://www.youtube.com/watch?v=WuIII-29cQCw>

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

Nagy Mari és Vidák István

Weboldal: <http://nagyvidak.blogspot.hu/p/eletrajzunk.html>

Báb:

Aracs Eszter

Grossmidth Erik

Lénárt András

Mátravölgyi Ákos

Film, animáció:

Horváth Mária

http://napochka.com/int_horimari_hu.html

Szoboszlai Eszter

Szoboszlai Péter

Tóth-Pócs Roland

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK

FEJLESZTÉSI CÉLOK
/KÉPESSÉGEK,
ATTITÚDOK, ISMERETEK/

- Látható és láthatatlan
- A vizuális érzékelés érdekességei – vizuális játékok:
- láthatatlan írás
- optikai képek - szimultán kontrasztok
- mintázás csukott szemmel
- szobrok vakoknak
- feltá, formába való belelátás - kiegészítés
- talányos művek
- igaz és hamis

- taktilis érzékelés
- tapasztalatok, ismeretek szerzése a vizuális érzékelés sajátosságairól
- az optikai illúziók fajtái
- sík-tér megfelelések, megfeleltetések
- empátiás készség, szociális érzékenység fejlesztése
- kreativitás
- vonallal kifejezett plasztikai hatás
- hagyományos és digitális grafikai technikák; illúziókeltő rajzok – pl. térbeliséget kifejező vonalhálók (tollrajz készítése)

Alkotók - művek

Lakatos Pál Géza (2006): Tapintható láthatatlan; bronzszobor; Kecskemét, Kossuth tér;
Escher grafikák – pl.
Orosz István grafikái –pl.
Briget Riley festményei –pl.
Vasarely festmények, grafikák –pl.
Magritte (1928): A hamis tükör. 1

tapintható szobrok,
kétértelmű képek
anamorfózis
montázs

Helyi múzeumok, kiállítóhelyek:

Bozsó Gyűjtemény; Cifrapalota; Fotómúzeum; GAMF – Varázs Szoba; Magyar Naiv Művészek Múzeuma; Népi Iparművészeti Múzeum; Ráday Múzeum; Szórákaténusz Játékmúzeum és Műhely; Planetárium

Témakörök, fejlesztési témák és nevelési célok az 5. osztályban

A 9-12 évesekre jellemző, hogy erősen megnő a *realista ábrázolás*, a *technikák* és a *konvenciók* megismerésének igénye. Ezért a modul az 5. évfolyamon a valóságos-virtuális, igazi-hamis, valódi-ál fogalompárokhoz kapcsolódó tematikákat vizsgálja. Ide kapcsolódnak a reális, naturális, illuzionisztikus, pszeudó (ál, hamis, nem valódi, valódinak látszó, „mintha” megjelenítések. A szemléltetéshez és feldolgozáshoz a művészettörténet különböző korszakaiból válogatunk realista és szürrealis felfogású műveket.

A konkrét tevékenységek lehetőséget adnak arra, hogy a vizuális játékoktól az egészen alapos vizuális nyelvi gyakorlatokon át, a diákok megismerjék és megértsék egy-egy konvenció sajátosságait. Minden témakör lehetőséget ad egy-egy több órát átfogó folyamatjáték megvalósítására is (Hegedűs, Kalmár és Szabics, 1997. 116-125.)

Az 5. évfolyam a látszatvilágokkal foglalkozik, beleértve a digitális virtuális világokról szerzett tapasztalatokat és az azokra vonatkozó reflexiókat is.

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK

FEJLESZTÉSI CÉLOK
/ KÉPESSÉGEK,
ATTITÜDÖK, ISMERETEK/**2. Mimikri**

rejtőzködő és álcázott

- Adott képrészlet „elrejtése” saját képen, grafikai és festő technikákkal.

műveletek műalkotásokkal:

kiegészítés, folytatás, rekonstruálás

- Mimikri az állatvilágban – állatokról készült fotók beépítése, elrejtése, festett, rajzolt környezetbe.
- Rejtőzködő lények *follyamatjáték* – kasírozott, festett plasztikák beillesztése a környezetünkbe, fotódokumentáció készítése

- percepciók készség
- színérzék fejlesztése – színkeverés, színeltalálás
- rész-egész viszonyok, formakarakterek, színkarakterek megfigyelése
- kompozíciós készség
- kreativitás
- megfigyelőkészség
- sík-tér, tér-sík megfeleltetések, térérzék fejlesztése

„Klee-univerzum”: Paul Klee több képe – pl. Táj Sárga madarakkal (1923); Kandinszkij, Monet festményei
Balla András fotói, természetfotók

tájképek, biológiai illusztrációk,

Kimeneti követelmények az 5. osztályban

A tanév végén minden tanuló ismerjen különböző, térillúzió keltesére alkalmas grafikai technikákat. Legyen képes vonallal térbeliséget kifejezni. Grafikai eszközökkel (pl. tollrajz, lavírozott tus) tudjon vonalas tanulmányrajzokat, térképeket, magyarázó ábrákat készíteni.

Legyen képes a 12 tagú színek színeinek kikeverésére, tudjon azonosítani, megnevezni színárnyalatokat. A látványelemzések során megfigyelt színeket tudja színkeveréssel előállítani és a látványt színfoltokkal hitelesen ábrázolni. Ismerje a színek térbeliséget kifejező hatását.

Tudjon kétdimenziós tervrajz alapján egyszerűbb háromdimenziós modellt készíteni. Valós, térbeli tapasztalatait és szöveg alapján konstruált képzeleti tereket legyen képes útvonalrajzban, térképrajzon megjeleníteni. Ismerje a térképek főbb típusait, jellemzőit.

Műalkotásokon megfigyelt térbeli helyzeteket legyen képes három dimenzióban modellezni.

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK

FEJLESZTÉSI CÉLOK
/KÉPESSÉGEK,
ATTITÚDOK, ISMERETEK/

3. Konstruált világok

- közös kollázs készítése geometrikus síkformákból – papírkollázs,
- rácsszerkezetek – képi architektúrák: síkkompozíciók kialakítása ismétlődő, geometrikus formák rendezésével – Klee képei (Mágikus négyzet sorozat) kapcsán
- Világűr – digitális kollázs
- sík kollázs térbeli átírása – assamblage
- város/épület makett kialakítása dobozokból / öntött gipszformákból
- fotók készítése különböző nézetekből
- város makett térképének elkészítése
- festmény térbeli átírása (pl. Klee képei alapján)

formaérzék,
kombinációs készség,
térérzék, térlátás,
konstruáló képesség
konceptió alkotás, tervezés képessége
sík-tér megfeleltetések
kreativitás
együttműködési képesség

Paul Klee képei – a *Mágikus négyzetek* sorozat képei (1923-32)

Nina Lindgren (2010): Cardboard Heaven; papír szobor
<http://ninalindgren.se/art-design/projects/cardboard-heaven/>

makett, assemblage, szobor, installáció, grafika,
nyomat, kinetikus mű, festmény

Varázs Szoba PAE (Pallasz Athéné Egyetem), Tudósház, Kecskemét. Látványos fizikai – kísérleti kiállítás – lehetőség optikai illúziók megfigyelésére, működésük megértésére, kísérletezésre, tapasztalatszerzésre.

Weboldala: <http://tudoshaz.kefo.hu/varazs-szoba>

Vasarely Múzeum, Budapest.

Weboldala: <http://www.vasarely.hu/>

Nicolas Schöffer Gyűjtemény, Kalocsa.

Weboldala: <http://www.schoffergyujtemeny.hu/index.php/en/>

Csodák Palotája, Budapest: tudományos játszóház a Campona Bevásárlóközpontban.

Weboldala: <http://www.csopa.hu/csopa-campona>

Lakatos Pál Sándor: Tapintható láthatatlan;

bronzszobor; Kecskemét (<https://szoborkereso.hu/?alkoto=Lakatos+P%C3%A1l+S%C3%A1ndor>)

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK

FEJLESZTÉSI CÉLOK
/ KÉPESSÉGEK,
ATTITÜDÖK, ISMERETEK /

4. Látszatvilágok: illúzió és valóság

- hamis illúziót keltő képek vizsgálata, megfejtése
- képek rekonstruálása
- konstruált világok a médiában
- konstruált világok az irodalomban
- választott irodalmi mű helyszínének vizualizálása – térkép, illusztráció, makett készítése
- álom / fantázia világok – fotómontázs, digitális montázs

Megfigyelés, vizuális elemzés
látványfelismerés és –értelmezés
téri konvenciók felismerése, alkalmazása
fogalmi bázis

személyes preferenciák feltérképezése
vizuális memória fejlesztése
szöveg és kép kapcsolata, belső képek előhívása
kreativitás, kifejezőképesség
kombinációs készség
kompozíciós érzék fejlesztése

René Magritte: A fények birodalma; Vár a Pireneusokban;
Miró: Harlekin karneválja; Max Ernst festményei; Farkas
Antal Jama fotográfiái

Szobrok:

- **Amerigo Tot (1983)**: Mikrokozmosz a makrokozmoszban; *bronzszobor*; Kecskemét, Szabadságtér 2.
- Lakatos Pál Géza (2005): A jel; bronzszobor; Kecskemét, Izsáki út 6.
- Lakatos Pál Géza (2002): Naprendszer szobor csoport; bronzszobrok; Kecskemét, Kossuth tér – Planetárium
- Lakatos Pál Géza (2006): Tapintható láthatatlan; *bronzszobor*; Kecskemét, Kossuth tér

Épületek:

- Márkus Géza (1902) Cifrapalota, Kecskemét, Rákóczi út 1.
- Mende Valér (1911-13) Református Újkollégium, Kecskemét, Szabadság tér 7.

Festmények:

- Arcimboldo portrék
- Bridget Riley festményei
- Chagall: Kék Falu
- Paul Klee: Táj sárga madarakkal
- Vasarely festményei, grafikái
- Magritte: Hamis tükör; Vár a Pireneusokban;

Grafikák:

- Orosz István grafikái, anamorfózisai
- M. C. Escher grafikái, például: Mű címe, technika, évszám

Fotók:

- Balla András fotói - például: Kéreg, 2013
- Weboldal: <http://www.mma.hu/muveszeti-hirek/-/event/10180/balla-andras-menedek>
- Farkas Antal Jama fotói. Weboldal: <http://www.fotografus.hu/hu/fotografusok/farkas-antal-jama>

Filmek:

- Vác Péter: Nyuszi és őz. Weboldal: <http://anim.mome.hu/films/rabbitanddeer/>
- Zsinóron c. bábfilm részlete

Egyéb:

- Hundertwasser: Az öt bőr – művészi világmodell. Technika, évszám.
- Tudományos infografikák

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK

FEJLESZTÉSI CÉLOK
/KÉPESSÉGEK,
ATTITÜDÖK, ISMERETEK/**1. Vizuális napló**

1. Illusztrált naplók nézegetése. Választott részlet közös megbeszélése (Pl. Jeff Kinney: Egy ropi Naplója, stb.)
2. Napló oldal – legviccesebb saját nyári történet leírása, illusztrálása;
3. hagyományos és digitális eszközökkel

szöveg és kép összefüggése
tartalom és stílus (betűtípus, eszköz- és anyaghasználat, rajzi stílus megválasztása)
kifejezőképesség fejlesztése
személyes stílus keresése
folyamat ábrázolása írásban és képben
digitális kompetencia fejlesztése
verbális és képi humor eszközeinek felismerése, alkalmazása
integráció: magyar nyelv és irodalom, informatika

2. Rögtönzött bábok

Érdekes formájú kövek gyűjtése, nézegetése. Kis kiegészítéssel ökölbáb készítése.
Az elkészült bábokkal párokban / csoportokban etűdök rögtönzése – hangeffektek alkalmazásával.

szignálok értelmezése
asszociációs készség, formába való belelátás, karakterérzék fejlesztése,
animációs szemlélet alakítása
kreativitás
együttműködés
integráció: ének-zene, tánc és dráma

A 6. évfolyam tematikája a statikus látványok felől a mozgó kép felé nyit. Az életkorra jellemző technikai érdeklődésre alapozva, a motivációt fenntartják az animációs szemléletet fejlesztő feladatok.

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK	FEJLESZTÉSI CÉLOK /KÉPESSÉGEK, ATTITŰDÖK, ISMERETEK/
3. Minden mozog állókép – mozgókép egyszerű mozdulatok, folyamatok megjelenítése pl. 2 fázisból álló rajzok / fotók készítése, melyek lapozva, vetítve mozgást imitálnak; majd ezek ismétlésével folyamatok megjelenítése (pl. csukott szem – nyitott szem → pislogás; guggolás – állás → ugrálás flip book (zsebmozi) taumatrop, zootróp, egyszerű számítógépes animációk készítése	mozdulatok megfigyelése, rekonstrukciója mozgás-változás megfigyelése, leképezése mozdulat vázlat, tanulmányrajz, fotó készítése; animációs szemlélet fejlesztése, a kockázás módszerének gyakorlása Integráció: Mozgóképkultúra és médiaismeret
Alkotók – művek Mybridge fotósorozatai; Zootróp	fázisrajzok, pillanatfelvételek,
4. Iskolánk / városunk Kedvenc helyeink az iskolában / városban. részletek megfigyelése, lerajzolása, fotózása	döntés kifejezés (kommunikáció több csatornán, csatornaváltással) megoldás (komplex elméleti és gyakorlati)
Magyarország szubjektív atlasza	fázisrajzok, pillanatfelvételek,

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK

FEJLESZTÉSI CÉLOK
/KÉPESSÉGEK,
ATTITÜDÖK, ISMERETEK/

1. Ki vagyok én?
2. Névmanók – a nevekben rejtőzködő figurák – fol-
tősszenyomás, kiegészítés - *vizuális játék*
3. Mi lennék, ha.. állat lennék, növény lennék, tárgy
lennék

a véletlen szerepe a képalakításban
belelátás képessége
kreativitás
azonosulások, választások, behelyettesítések
szimbólumok alkalmazása

4. Választásaink – értékeink
énreprezentációk
kedvenc festményem,
kedvenc saját készítésű fotóm,
a legjobb rólam készült fotó,
kedvenc divatfotóm
kedvenc ételem, ruhám, tájam stb.
projekt: saját arculat (Facebook oldal stb.)
avatar

döntés képessége
választás, indoklás, véleményformálás, érvelés
azonosulás, koncepció alkotás, önkifejezés
fotográfiai konvenciók, műfajok ismerete
újrachasznosított képek
parafrázisok készítése
önismeret
image építés – tudatos választások
együttműködési képesség

Alkotók – művek

Arcimboldo portrék
Dürer portrék
Robert Dosineau: (kiflis) Picasso portré
Hires emberek portréfotói (pl. Dali, Einstein, Ady stb.)

műfajok: portré, csendélet, tájkép
festmények, portré szobrok
fotó portrék, portréfilm,
koncepció

Míg az 5-6. évfolyamon a vizuális játékok és a folyamatjátékok szerepe hangsúlyos, addig a 7-8. évfolyamon a *projekte* veszik át a főszerepet. A témák egyre életszerűbbé válnak, és napjaink problémáira is reflektálnak. A diákokat pedig egyre inkább a saját válaszok megfogalmazására ösztönzik. Kiemelt nevelési cél az önismeret, ugyanakkor az empátiás készség fejlesztése, a másik elfogadásának gyakorlása. A feladatoknál az egyéni gondolatokat, véleményeket a csoport érdekhez kell igazítani és a közös cél érdekében kooperatív technikák-
kal keresni a megoldást.

Az egyén és az osztályközösség életében lezárul egy szakasz.
A témák is összegző jellegűek, az eddig szerzett ismeretekre, képességekre, készségekre alapozva és a létrehozott munkákat is felhasználva, „újrahasznosítva” vitelezhető ki a 3 projekt:

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK	FEJLESZTÉSI CÉLOK /KÉPESSÉGEK, ATTITÜDÖK, ISMERETEK/
3. Az ember helye a világban család-családfa férfi-női szerepek klubok, stb.	feltárás (megtapasztalás- megélés-megértés) asszociáció elemzés – kombinálás reflexió, önreflexió koncepció alkotás, tervezés döntés
Alkotók – művek Ferenczy Noémi: Teremtés	csoportportrék szimbólumok, családfák, címerek
4. Világmodellek Ismerkedés tudományos világmodellek vizualizált formáival és művészek világmodelljeivel	Elemzés – kombinálás (vizuális, funkcionális) Koncepció alkotás, Kreativitás, fantázia Formaalkotás Nem vizuális jellegű információk megjelenítése Konstruálás
Alkotók – művek Amerigo Tot: Mikrokozmosz a Makrokozmoszban Wiliam Blake; Hundertwasser: Az öt bőr (Restany, 2002) http://www.hundertwasser.com/skin	

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK

FEJLESZTÉSI CÉLOK
/KÉPESSÉGEK,
ATTITÜDÖK, ISMERETEK/**1. Kedvenc képeink – kedvenc történeteink****projekt**

Zárt Facebook csoport oldalának közös kialakítása.

konceptió alkotás, tervezés
döntés
kommunikáció több csatornán,
participáció
szimbolizáció
vizuális panelek kreatív átalakítása

2. Osztálykönyv**projekt:**

Készítsünk egy olyan könyvet/ füzetet / kiadványt,
amiben ott vannak az osztályra jellemző legfontosabb
dolgok, hogy emlékeztessen az együtt töltött 8 évre.
Minden osztálytárs szerepeljen benne
Felhasználható minden eddig készített, megőrzött,
mentett kép,

szöveg és kép
konceptió alkotás, tervezés
egyéni és csoportportré készítése
digitális képszerkesztés
együttműködési képesség fejlesztése
adatok rendszerezése
grafikonok, diagramok készítése

Türk Péter: Osztályátlag I. II.

montázs

3. Osztályfilm**projekt:**

Készítsünk egy olyan filmet, ami emlékeztetni fog az
együtt töltött 8 évre.
Felhasználható minden eddig készített, megőrzött,
mentett kép,

vizuális információk gyűjtése, szelektálása
tapasztalatok az alkotófolyamatról
fogalmi bázis a tág értelemben vett alkotófolyamathoz
nézőpontváltás



2. ábra.
Világűr - digitális kollázs
készítése. Alsós gyerekek
ismerkednek a Paint rajzoló
programmal.



3. ábra.
Képzelt világok - digitális
kollázsok



4. ábra.
Képzelt világok - digitális
térképek



5. ábra.
Foltba való beelátás, kiegészítés

6. ábra.
Foltba való beelátás – saját
fotók kiegészítése digitális
rajzzal



7. ábra.
Foltba való beelátás – saját
fotók kiegészítése digitális
rajzzal



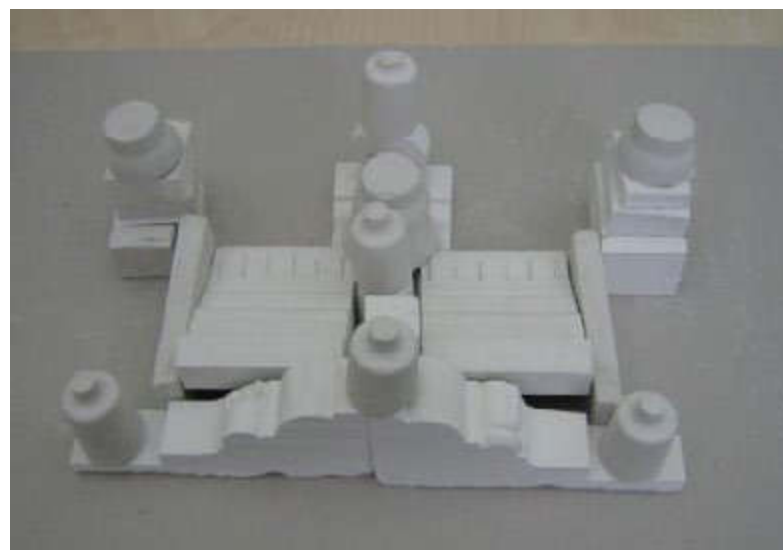
8. ábra.
Snoopy – foltba való beelá-
tás, saját fotók kiegészítése
digitális rajzzal

9. ábra.
Útész kalapáccsal - feltá-
ró beavatkozás, fotó kiegészítése digitális rajzzal
(szignállok értelmezése)



10. ábra.
Rögtönzött bábok kavicsok-
ból kövekből - formába való
beavatkozás, kiegészítés





11. ábra.
Város és épület makettek –
öntött gipszelemekből



12. ábra.
Paul Klee: Táj sárga madarakkal (1923; akvarell, gouache, fekete alapozású karton; 27x35 cm; Bázeli, magántulajdon). Transzponálás térbe: konstruálás papírból – transzponálás síkba: digitális fotók készítése



14. ábra.
Ki vagyok én? Szimbolikus jelmezek – személyes preferenciák, nonverbális üzenetek színekkel, formákkal, mimikával

13. ábra.
A vörös léggömb megérkezik. Több Klee festmény megfigyelése alapján készült installáció – felülnézetből fotózva
sík → tér → sík transzpozíciók

Hivatkozások jegyzéke

Az ábrákon Kovács Hajnalka vezetésével készített munkák láthatóak:

2-4. ábra:

Digitális rajzolás: a PAE (Pallasz Athéné Egyetem, Kecskemét) Petőfi Sándor Gyakorló Iskolájában végzett kutatás, 2015-16.

1; 5-10.; 12, 13. ábra:

A Pallasz Athéné Egyetem Pedagógusképző Karán, Kovács Hajnalka módszertani kurzusain készült hallgatói munkák, 2015-16.

11. ábra:

Múzeumpedagógiai foglalkozáson készített gyermekmunkák (Modeling Museums:

II. Nemzetközi Építészeti Makett fesztivál a Műcsarnokban, 2010. november 13-16. Budapest)

14. ábra:

A KIO (Kecskeméti Ifjúsági Otthon) Kreatív Műhelyében készült diákmunkák, 2015.

Annelys de Vet és Bujdosó Attila (2011, szerk.): *Magyarország szubjektív atlasza*. Kitchen Budapest, HVG Könyvek, HVG Kiadó Zrt., Budapest.

Bakos Tamás, Bálványos Huba, Preisinger Zsuzsa és Sándor Zsuzsa (2000): *A vizuális nevelés pedagógiája*. Balassi Kiadó, Budapest.

Bálványos Huba és Sánta László (2000): *Vizuális megismerés, vizuális kommunikáció*. Balassi Kiadó, Budapest.

Bálványos Huba (2003, szerk.): *Látás és szemléltetés*. Balassi Kiadó, Budapest.

Blaskó Ágnes és Margitházi Beja (2010, szerk.): *Vizuális kommunikáció szöveggyűjtemény*. Typotex, Budapest.

Bubik Veronika (2013, szerk.): *Vizualizáció a tudománykommunikációban*. ELTE TTK, Budapest. http://elte.prompt.hu/sites/default/files/tananyagok/VizualizacioATudomanykommunikacioban/vizualizacio_a_tudomanykommunikacioban.pdf

Eplényi Anna és Schmidt Gertrúd (2013): *Jártamban, kertemben*. Móra Könyvkiadó, Budapest.

Escher, Maurits Cornelis (2006): *M. C. Escher – Grafikák és rajzok*. Vince Kiadó, Budapest.

Hegedűs Miklós, Kalmár István és Szabics Ágnes (1997, szerk.): *A Nagy GYIK Könyv. Kézikönyv a vizuális neveléshez*. Aula Kiadó, Budapest.

Hegyí Lóránd (1989): *Utak az avantgárdból*. Jelenkor Kiadó, Pécs.

Herzog Csilla és Racskó Réka (2012): „Mindenevők-e” a tizenévesek? A 14-18 éves tanulók médiaműveltség vizsgálata a kritikus médiahasználat vonatkozásában. In: Kozma Tamás és Perjés István (szerk.): *Új kutatások a neveléstudományokban 2011*. ELTE Eötvös Kiadó, Budapest. 33-62.

Juhász Litza (2009): *É mint égbolt*. Szépművészeti Múzeum, Budapest.

Kalmár Ágnes (2002): *A Szórakoténusz Játékmúzeum és Műhely gyűjteménye*. Kecskemét

Kárpáti Andrea (1995, szerk.): *Bevezetés a vizuális kommunikáció tanításába*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.

Kárpáti Andrea (2005): *A kamaszok vizuális nyelve*. Akadémia Kiadó, Budapest.

Kárpáti Andrea (2013): *A vizuális megismerés*. In: Bubik Veronika (szerk.): *Vizualizáció a tudománykommunikációban*. ELTE TTK, Budapest. 11-36. <http://elte.prompt.hu/sites/default/files/tananyagok/VizualizacioATudomanykommunikacioban/cho2s03.html>

Kárpáti Andrea (2002): A vizuális műveltségről. In: Csapó Benő (szerk.): *Az iskolai műveltség*. Osiris Kiadó, Budapest. 91-134.

Kárpáti Andrea (2015): *Digitális írástudás és kreativitás*. Előadás: Scientix Konferencia, Budapest <https://www.youtube.com/watch?v=G8AJ3EocglA>

Kárpáti Andrea és Papp László (2013): Vizuális tanuló közösségek. In: Benedek András és Tóth Péter (szerk.): *Új kutatások a neveléstudományokban 2012. A munka és a nevelés világa a tudományban*. Eötvös Kiadó, Budapest. 61-78.

Kolta Magdolna (2003): *Képmutogatók. A fotográfiai látás kultúrtörténete*. Magyar Fotográfiai Múzeum, Kecskemét. <http://www.fotoklikk.hu/sites/default/files/fm/kepmutogatok/index.html>

Marien, Mary Warner (2011): *A Fotográfia nagykönyve – A fényképezés kultúrtörténete*. Typotex Kiadó, Budapest.

McCandless, David (2010): *Az Információ gyönyörű – Infografika*. Typotex Kiadó, Budapest.

Mészáros János (2007, szerk.): *Állatok a múzeumban – Két egér kalandjai*. Aula.info, Budaörs.

Mészáros János (2008, szerk.): *Színek – Két egér kalandjai*. Aula.info, Budaörs.

Mészáros János (2009, szerk.): *Különleges lények – Két egér kalandjai*. Aula.info, Budaörs.

Mészáros János (2011, szerk.): *Fekete-fehér – Két egér kalandjai*. Aula.info, Budaörs.

Paquet, Marcel (2002): *Magritte René, 1898-1967: a láthatóvá tett gondolat*. Vince Kiadó, Budapest.

Restany, Pierre (2002): *Hundertwasser: a festőkirály és az öt bőr: a művészet hatalma*. Vince Kiadó, Budapest.

Schümann, Bettina (2009): *13 Women Artists Children Should Know*. Prestel, UK

Sinkó István és Trencsényi László (1998, szerk.): *Virtuális korongozás, avagy vizuális nevelés*. In: *Új pedagógiai szemle*, 48. 3. sz. 5-84. <http://epa.oszk.hu/00000/00035/00014/1998-03-nm-Tobbek-Virtualis.html>

Szentirmai László (2003): *Bábécé I*. Fabula Humán Szolgáltató Bt.

Szentirmai László (2008): *Bábécé II*. Pest Megyei Közművelődési Intézet

Stremmel, Kerstin (2005): *Realizmus*. Vince Kiadó, Budapest.

Vásárhelyi Tamás és Kárpáti Andrea (2011, szerk.): *Múzeumi tanulás*. Typotex Kiadó, Budapest.

Zombori Béla (2016): KÉPszóTÁR v2.0 <http://www.kepszotar.hu/>

Szoborkereső: <https://szoborkereso.hu/?telepules=Kecskem%C3%A9t&page=11>

Az Artpool Művészetkutató Központ weboldala: <http://www.artpool.hu/>

2.

TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMOK 5. OSZTÁLY

*A vizuális kommunikáció modul
pedagógiai koncepciójának
megvalósításhoz*

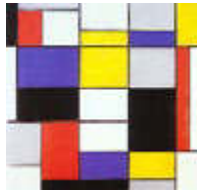
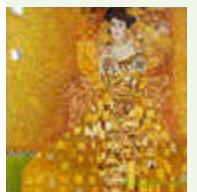
BÍRÓ ILDIKÓ 5. OSZTÁLYOS TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJA

Település és iskola ahol a program megvalósul:
*SZENT ISTVÁN KATOLIKUS ÁLTALÁNOS ISKOLA,
SZATYMAZ*

Kipróbálás:
*2016/17. TANÉV,
A MEGVALÓSÍTÁS KEZDETE A 2. FÉLÉVBEN,
2017 JANUÁRJÁTÓL*

5. A: *heti 1 órában - 18 óra*
5. B: *heti 1 órában - 18 óra*

TÉMA	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
1. TÉMAKÖR: LÁTHATÓ ÉS LÁTHATATLAN			
<i>MIMIKRI: REJTŐZKÖDŐ ÉS ÁLCÁZOTT</i>	Adott képrészlet „elrejtése” saját képen, grafikai és festő technikákkal	Természetismeret: egyszerű és összetett levél	2 óra
<i>MIMIKRI: REJTŐZKÖDŐ ÉS ÁLCÁZOTT</i>	Mimikri az állatvilágban: állatokról készült fotók beépítése, elrejtése, festett, rajzolt környezetbe.	Természetismeret: az élőlények kultakájója. Az állatok jellegzetes mozgása. Történelem: a mamutvadászat. Dráma és tánc: szerepjátékok.	2 óra
<i>MIMIKRI: REJTŐZKÖDŐ ÉS ÁLCÁZOTT</i>	Rejtőzködő kezek: kéz elrejtése a festményben, fotódokumentáció készítése	Történelem: álcázás a hadtörténetben Dráma és tánc: szerepjátékok.	2 óra
<i>KONSTRUÁLT VILÁGOK</i>	Közös kollázs készítése geometrikus síkformákból – papírkollázs	Technika, életvitel és gyakorlat: tervezés, anyagalakítás. Természetismeret: környezettudatosság.	2 óra
<i>KONSTRUÁLT VILÁGOK</i>	Világúr – digitális kollázs	Informatika: képfeldolgozás Természetismeret: a naprendszer és a világegyetem	2 óra
<i>KONSTRUÁLT VILÁGOK</i>	Város/épület makett kialakítása dobozokból, majd fotók készítése	Technika, életvitel és gyakorlat: tervezés, anyagalakítás. Természetismeret: környezettudatosság.	2 óra
<i>KONSTRUÁLT VILÁGOK</i>	Festmény térbeli átírása	Hon-és népismeret: a múlt emlékeinek tiszteletben tartása és a hagyományok őrzése.	2 óra
<i>KONSTRUÁLT VILÁGOK</i>	Hamis illúziót keltő képek vizsgálata, megfejtése René Magritte: Madár az égen című képének rekonstruálása	Természetismeret: a Hold fényváltozásai, a <i>napszakok</i>	2 óra
<i>KONSTRUÁLT VILÁGOK</i>	Konstruált világok a médiában és az irodalomban	Irodalom: Petőfi Sándor: János Vitéz	2 óra

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉG-FORMÁK, MÓD-SZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
MIMIKRI: REJTŐZKÖDŐ ÉS ÁLCÁZOTT	2 óra	Attitűd: Kísérletező kedv Képesség: Konstrukciós képes- ségek Ismeret: Mértani ismeretek Sík-tér, tér-sík megfe- lletések	Kombinációs készség Adott képrészlet „el- rejtése” saját képen, grafikai és festő tech- nikákkal Organikus formák geometrikus rend- szerbe illesztése	Vonalhálóba rejtett falevél A/4-es papírlap fe- lületét vízszintes és függőleges vonalak segítségével négyze- tekre osztjuk, majd előre elkészített levél formájú sablonokat is ráhelyezünk, azt körberajzoljuk. Végül vonalak által felosz- tott területeteket kü- lön-külön színekkel és mintákkal töltjük ki.	• vonalzó • színes filctollak	 Piet Mondrian: Kompozíció A (1923) olaj  Henry Parsinia: Secret 5 (2016) vegyes technika  Pablo Picasso: gitár témájú festményei
MIMIKRI: REJTŐZKÖDŐ ÉS ÁLCÁZOTT	2 óra	Attitűd: A megértés igénye Képesség: Vizuális memória Megfigyelő, elemzőké- pesség Színérzék fejlesztése: színkeverés, színel- találás Formakarakterek, színek karakterek megfi- gyelése Kompozíciós készség fejlesztése Kreativitás fejlesztése	Egy tetszőlegesen választott állat való- sághű fotójának vagy rajzának „elrejtése” a kültakarójához ha- sonló háttér kidolgo- zásával.	Rejtőzködő és álcá- zott az állatvilágban. Megfigyeljük a kivá- lasztott állatok jelleg- zetes mintázatát, (szí- nét, formáját) majd egyszerűsítés, kieme- lés, stilizálás segítse- gével a kültakarójához hasonló háttérbe he- lyezzük annak fotóját vagy rajzát.	• filctoll • színes ceruza • olajpasztell • vagy vízfesték	 Klimt: Adele Bloch-Bauer I. (1907) arany, olaj, vászon  Klimt: Adele Bloch-Bauer II. (1912) arany, olaj, vászon  Hans Hoffmann: Mezei nyúl az erdőben (1585) fa, olaj http://www.getty.edu/art/collection/objects/130518/hans-hoffmann-a-hare-in-the-forest-german-about-1585/

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉG-FORMÁK, MÓD-SZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
MIMIKRI: REJTŐZKÖDŐ ÉS ÁLCÁZOTT	2 óra	Attitűd: Divergens gondolkodás Mások munkájának megbecsülése Ismeret: Színkeverés, színeltalálás Rész-egész viszonyok Kompozíciós készség fejlesztése Képesség: Festés technikák, kézügyesség fejlesztése.	Frontális, egyéni és páros alkotások készítése, a természeti formák tanulmányozása és megfigyelése alapján. Természeti formák átalakítása, művészi ábrázolása Rejtőzködő kezek: kéz elrejtése a festményben, fotódokumentáció készítése	Állatok, növények mintázatának részletei, azok megfigyelése, kinagyítása. A diákok kiválasztják egy tetszőleges kép egy részletét, amit A/3-as méretben megfestenek, majd társuknak a képre helyezett kezére is ráfestik az általa kitakart mintát. A munka végeztével a műveket lefotózzuk. (Páros munka)	• tempera	 Guido Daniele testfestményei  Desiree Palmen és Liu Bolin fotói
KONSTRUÁLT VILÁGOK	2 óra	Attitűd: Kreativitás Ismeret: Mértani síkformák Az arc anatómiája Képesség: Karakterábrázolás Konstruáló képesség Konceptió alkotás	Kollázs készítése geometrikus síkformákból – papír kollázs	A diákok 2-2 fős csoportokban dolgoznak. Mindenki kiválaszt két színt és 4-5 geometrikus formát, amelyekből 4-4 db-ot kivág színes papírból. A kész formákból megpróbálják elkészíteni a velük szemben ülő társuk portréját A/5-ös kartonra. Óra végén a kész munkákat kiállítjuk, és megpróbáljuk kitalálni, melyik kit ábrázol, mennyi adja vissza a modell arcának karakterét.	• színes papír • olló • ragasztó	 Henri Matisse kollázsai  Afrikai fa maszkok

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉG-FORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
KONSTRUÁLT VILÁGOK	2 óra	Attitűd: Új dolgok befogadása, nyitottság Képesség: Digitális eszközhasználat Ismeret: Szoftverismeret, digitális jártasság	Világűr – digitális kollázs www.befunky.com www.fotor.com online kollázs készítő vagy <i>Paint</i> segítségével. Egyéni számítógépes feladat.	4-5 db, böngésző segítségével egyénileg kiválasztott képből digitális kollázs készítése. Kívágó eszköz használata. Az elemekből kompozíció létrehozása. A képrészletek új kontextusba helyezése.	- számítógép - internet - szoftverek	https://mulpix.com/instagram/space_collage_vintage_new.html http://hayallerimdel-oreanvesen.blogspot.hu/2015/12/trash-riot.html
KONSTRUÁLT VILÁGOK	2-3 óra	Attitűd: Divergens gondolkozás Alkotókedv Önbizalom Képesség: Térlátás Térbeli tájékozódás Konstrukciós képességek Ismeret: Anyagismeret	Város/épület makett kialakítása dobozokból, majd fotók készítése	Építés kartonból. Síklapok térbelivé alakítása, homlokzat kialakítása. Otthonról mindenki hoz 1-1 kartondobozt, amit külsőleg házzá alakít (ajtó, ablak, erkély, terasz, lépcső, korlát, és egyéb architekturális elemek elhelyezésével) A kész dobozok összekombinálásával az osztály közösen lakótelep makettet alakít ki.	- kartondoboz - olló - ragasztó (led fények)	 Nina Lindgren (2010): Cardboard Heaven; papír szobor  Nina Lindgren: Papír házak

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉG-FORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
KONSTRUÁLT VILÁGOK	2 óra	Attitűd: Divergens gondolkodás Képesség: Vizuális memória Kreativitás Elemző képesség Sík-tér megfeleltetések Kézműves technikák Ismeret: anyagismeret	Festmény térbeli átirása	Klee festményének reliefként való megjelenítése hullámkarton lemezből, plasztikai hatás elérése	- hullámkarton - olló - vonalzó - ragasztó	 Paul Klee: város és Nap (1928) olaj
KONSTRUÁLT VILÁGOK	2 óra	Attitűd: Probléma-érzékenység Képesség: Korábbi élmények feldolgozása 	Hamis illúziót keltő képek vizsgálata, megfejtése René Magritte: Madár az égen című képének rekonstruálása	Illúziókeltő grafikai technikák. Nappali ég és éjszakai ég festése. A nappali égből galambforma kivágása és az éjszakai tájba illesztése. Alternatíva: A bemutatott festmények alapján saját ötletből képi illúzió megfestése.	- festék - olló - ragasztó	 René Magritte: Hamis tükör (1928) olaj  René Magritte: Visszatérés (1940) olaj

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉG-FORMÁK, MÓD-SZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
KONSTRUÁLT VILÁGOK	2 óra	Attitűd: Kommunikáció Önreflexió Kritikai érzék Képesség: Befogadás Elemző képesség Ismeret: Időbeli és térbeli összefüggések Karakter arányok	Konstruált világok a médiában és az irodalomban. Választott irodalmi mű helyszínének vizualizálása – térkép, illusztráció készítése	Ábrázold Petőfi Sándor: János Vitéz című helyszíneit. Milyen utat járt be Jancsi? (Földi kalandok: falu, zsványtanya, Franciaország, tenger. Meseország: Óriásország, Sötétség országa, Óperenciás tenger, Tündérország Alternatíva: Saját olvasási élmény, vagy közösen kiválasztott mű alapján a mese helyszínének vizualizálása.	- háztartási csomagolópapír - festék	

FEJLESZTÉS

ÉRTÉKELÉSI MÓDSZEREK

Fejlesztendő képességek:

Vizuális memória, eszközhasználat, vizuális és verbális kommunikáció, megfigyelő képesség, formaalkotás síkban és térben, térlátás, absztrakció, figyelem, koncentráció, értelmező és elemző képesség, döntési képesség, asszociációs képesség, térbeli tájékozódás, analízis, szintézis, absztrahálás, következtetés, asszociáció, rugalmasság

Fejlesztendő attitűdök:

kreativitás, precizitás, empátia, szenzibilitás, divergens gondolkodás, együttműködés, ráhangolódás, kísérletező kedv, megértésre törekvés, kifejezésre törekvés, rugalmasság, gyorsaság, céltudatosság, alkotókedv, igény a kommunikációra, megoldásra törekvés, mások munkájának megbecsülése, önreflexió, kritikai érzék, esztétikai törekvés, önállóságra törekvés, nyitottság a kísérletezésre, kitartás, türelem, koncentrálttság

Önértékelés, egymás munkájának értékelése irányított kérdések segítségével, az értékelési szempontok megadásával:

- saját problémamegoldó folyamat elemzése
- személyes preferenciák elemzése
- saját problémamegoldó folyamat elemzése
- jó és rossz döntések elemzése
- saját munka összehasonlítása a társakéval

Tanári értékelés:

- formatív: folyamatos és interaktív értékelés, az egyéni tanulási szükségletek bemutatása
- Tanulói visszajelzések
- Kvantitatív értékelés:
- megadott szempontok szerint
- Holland teszt

Képesség tesztek:

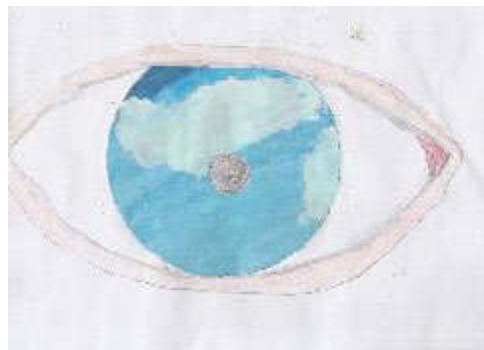
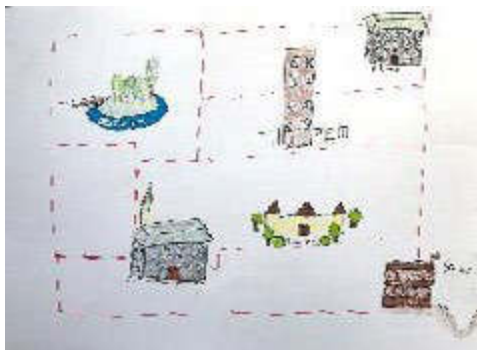
- színpercepció és vizuális kommunikáció
- térszemlélet
- Kombinatív és divergens gondolkodás TCT

Elsajátítandó ismeretek:

kifejezőeszközök ismerete, karakter, arányok, új technikák, forma és anyagismeret, időbeli és térbeli összefüggések, alkotói módszerek, a vizuális nyelv alapelveinek adekvát alkalmazása, különböző esztétikai minőségek alkalmazása, ismerkedés műalkotásokkal







KOCZKÁNÉ SÁRKÖZI ILONA
VIZUÁLIS- ÉS KÖRNYEZETKULTÚRA TANÁR,
MESTERPEDAGÓGUS ÉS
GERGELYNÉ KISS MELINDA
INFORMATIKATANÁR
TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJAI

*PALLASZ ATHÉNÉ EGYETEM PETŐFI SÁNDOR
GYAKORLÓ ÁLTALÁNOS ISKOLA ÉS ÓVODA,
KECSKEMÉT*

Kipróbálás:

*2016/17. TANÉV,
A MEGVALÓSÍTÁS KEZDETE A 2. FÉLÉVBEN,
2017 FEBRUÁRJÁTÓL*

TÉMA	IDŐIGÉNY	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ
1. KONSTRUÁLT VILÁGOK VIZUÁLIS JÁTÉKOK	8 óra	Eszköztudás fejlesztése és folyamat- játék előkészítés	Irodalmi mű feldolgozása drámaórákon pár- huzamosan a bábkészítéssel Fotózás, kulcsképek megvalósítása informa- tika órákon
2. LÁTSZATVILÁGOK: ILLÚZIÓ ÉS VALÓSÁG FOLYAMATJÁTÉK	10 óra	Alkotás a megadott feladatsorra építve	
3. LÁTHATÓ ÉS LÁTHATATLAN VIZUÁLIS JÁTÉKOK	9 óra	Eszköztudás fejlesztése és folyamat- játék előkészítés	
4. MIMIKRI REJTŐZKÖDŐ ÉS ÁLCÁZOTT FOLYAMATJÁTÉK	9 óra	Alkotások az előzetes feladatsor alapján	

TÉMA	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TARTALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK, JÁTÉKOK	MÓDSZEREK, MUNKAFORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
KONSTRUÁLT VILÁGOK Geometrikus sík formák rendezése,	1	Attitűd: kísérletező kedv Képesség: munkaszervezés, tervezés döntési képesség Ismeret: mértani ismeretek	Közös kollázs készítése papírból, vagy nyomattechnika alkalmazása. Geometrikus formák kialakítása kupakokra ragasztott elemekkel, vagy papírdúc készítése. Építsd a világot! <i>Digitális</i> technikával Paintben geometrikus alakzatokkal.	csoportmunka	papírkollázs magasnyomás: papír-, krumpli-, radírnyomat digitális grafika	 Paul Klee Vár és nap
Sík kollázs térbeli átírása, kiegészítése festéssel	3	Attitűd: divergens gondolkodás, alkotókedv önbizalom bátorság törekvés az eredményességre Képesség: Térbeli tájékozódás, konstrukciós képességek Ismeret: anyagismeret	Építés kartonból, síklapok térbelivé alakítása ragasztás nélküli építéssel, metszett felületek egymásba illesztésével. Az anyagok mennyiségének korlátozásával, vagy méretek megadásával nehezítve még érdekesebb A makettek festése meghatározott színekkel, egy szín árnyalataival, hőfokkontrasztal stb...	csoportmunka	konstruálás papírból festés temperával	 Nina Lindgren Cardboard Heaven, 2010

TÉMA	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TARTALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK, JÁTÉKOK	MÓDSZEREK, MUNKAFORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK
Világűr, vagy az én váram	2	Attitűd: Új dolgok befogadása, nyitottság Képesség: digitális kifejezőeszközök használata Ismeret: digitális ismeretek programok ismerete Filmtörténeti ismeretek	<i>Digitális kollázs</i> készítése Informatika: Holdra szállás: mozgás ábrázolása (háttér változtatásával), egyszerű animáció- utazás a galaxisok között Ha van lehetőség, amit megterveztünk, fessük meg nagyméretben – faktúrák képzés (fűjás, fröcskölés, szivacsoszás) Építsünk flakonokból űrjárművet festményünk elé.	egyéni és csoportos munka	digitális grafika vegyes technika (krétarajz, vízfesték, tempera, nyomattechnikák, kollázs, stb.) konstruálás, applikálás vegyes anyagokból
Fotók készítése különböző nézetekből	1	Attitűd: A megértés igénye. koncentráltóság Képesség: képi közlés a feladatok helyes értelmezése Ismeret: ábrázolási konvenciók	Képkivágás, nézőpont megbeszélése után felülnézeti kép készítése a makettről. Fotók, rajzi megoldások.	egyéni és csoportmunka	fotó ceruzarajz tollrajz krétarajz
Térkép készítés	1	Attitűd: igény a kommunikációra, saját és mások munkájának megbecsülése, önreflex kritikusság Képesség: fantázia vizuális memória képi közlés Ismeret: ábrázolási konvenciók	Hundertwasser térképes festményei alapján várostérkép festése, amelyben az általuk készített épület is megjelenik, műholdas felvételek megtekintése Föld víz levegő épített környezet munkacsoport	Kooperatív csoportmunka	

ALKOTÓK ÉS MŰVEK



Georges Méliès:
Utazás a Holdra
(első játékfilm),
1902.



Friedensreich
Hundertwasser
The Way to You,
1966.



Friedensreich
Hundertwasser:
Park replika

TÉMA Látszatvilágok: illúzió és valóság	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TARTALMAK, TEVÉKENYSÉG- FORMÁK, JÁTÉKOK	MÓDSZEREK, MUNKA- FORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK
Báb: Konstruált vilá- gok megfigyelé- se, megfigjtése	4	Attitűd: könnyedség, rugalmasság, eredetiség, problémaérzé- kenység, gyorsaság Képesség: síkforma kialakítása találékonyosság, kreativitás korábbi élmények felidézé- sének képessége, befoga- dás, elemző képesség Ismeret: új technikák	Filmek bábjátékok szín- házi felvételek tereinek elemzése Konstruált világok a médiában, megfigyelés elemzés, személyes ta- pasztalatok alapján Egy saját helyszín meg- teremtése síkban, frot- tázolt felületekkel, vagy nyomattechnikával.	befogadás, vita frontális és cso- portmunka egyéni munka	
Irodalmi mű vizuális feldol- gozása	6	Attitűd: igény a kommunikációra önreflex, önbecsülés, önbi- zalom, kritikusság, bátor- ság, megoldásra törekvés, céltudatosság, tudásvágy Képesség: megfigyelés értelmező-elemzőképesség térbeli tájékozódás, a for- mák egymáshoz való térbe- li viszonya a feladatok helyes értel- mezése kreativitás korábbi élmények felidézé- sének képessége, érzelmi intelligencia döntési képesség Ismeret: karakter, arányok forma, anyagismeret, időbeli és térbeli összefü- gések	Közösen választott, vagy gyerekek által hozott szöveg alapján készítik a helyszínt. A mese szereplőinek vizu- alizálása, jelekké alakítása kiemelve a karakterek jellegzetességeit – báb- készítés (asztali bábok, alul vagy felülmozgató bábok) A bábkészítés folyamata: - karakter tervezése - hungarocell faragása - kasírozás - festés - szerkezet készítése - ruhák, öltözék - improvizációk, mozgató gyakorlatok a bábokkal - fotók készítése állóké- pekről, kulcs jelenetek képekben	Drámapedagógiai módszerek, kon- venciók felhasználása csoport munka páros munka	

ALKOTÓK ÉS MŰVEK



Max Ernst,
Gypsy Rose Lee,
1943.

Bábszínházi díszletek bemuta-
tása, bábjátékok megtekinté-
se, színházi díszletei



Momentán társulat
Báb-díszlet-erdő

TÉMA Látszatvilágok: illúzió és valóság	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TARTALMAK, TEVÉKENYSÉG- FORMÁK, JÁTÉKOK	MÓDSZEREK, MUNKA- FORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
Titkos ABC	1	ÉSZLELÉS, TAPASZTALÁS, MEGFIGYELÉS: Képesség: anyag alakítása eszközzel, megfigyelés, tapasztalatok szóbeli közlése Ismeret: új technikák kipróbálása, formák ábrázolása Attitűd: kísérletező kedv, ráhangolódás	Láthatatlan írás és rajzolás (viasszal, tejjel, citrommal stb.) Üzenj a barátodnak! Mutasd be a barátod! Képirás, jelek Titkosírás alkotása vizuális kifejező eszközökkel (pont, vonal, kör)	Egyéni és páros munka Titokzatos kezdés és utólagos élménybeszámoló.	Különböző, írásra, rajzolásra alkalmas anyagok - tej, színtelen viasz, citrom, stb. kipróbálása, „előhívása”, melegítés, áztatás, akvarellfesték, színes tinták segítségével. A4-es műszaki rajzlap és fénymásoló papír fekete tűfilc	 írásos emlékek (hieroglifák - rosette-i kő)

TÉMA Látható és láthatatlan	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TARTALMAK, TEVÉKENYSÉG- FORMÁK, JÁTÉKOK	MÓDSZEREK, MUNKA- FORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
Ki vagyok én? Titkaim Névlények	1	Attitűd: kísérletező kedv, alkotókedv Képesség: képzettársítás, fantázia a vizuális nyelv elemeinek alkalmazása és értelmezése Ismeret: anyagismeret, szimmetria, tükrözés	Saját név leírása, ecsetrajz, átnyomatás lapfelezéssel. Kiegészítés tűfilcekkel.	Egyéni munka	akvarellfesték, színes tinták, filctoll A4-es műszaki rajzlap és fénymásoló papír	
Mi van a csíkos terítő alatt?	2	Attitűd: igény a megértésre megoldásra törekvés próbálkozásban kitartás Képesség: tapasztalatok szóbeli közlése vizuális memória összefüggések felismerése, következtetés a vizuális nyelv elemeinek alkalmazása és értelmezése Ismeret: Ismerkedés műalkotásokkal, befogadás alkotói módszerek megismerése	Fejezd ki vonalakkal! Mit rejthet egy csíkos terítő? Takarj le egy... kenyeret 4 db A/6-os munka, az első kettő irányított a második kettő önálló elképzelés alapján. Az előző órai művekből, kollázs készítés a gyerekek értékelése és válogatása alapján.	Egyéni munka Csoport kollázs	ceruzarajz filctollrajz	Bridget riley: Hullámok.  Vasarely festmények Vasarely Zebrák, 1939 

TÉMA Látható és láthatatlan	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TARTALMAK, TEVÉKENYSÉG- FORMÁK, JÁTÉKOK	MÓDSZEREK, MUNKA- FORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
Prímér közlések az előző órai tapasztalatok alapján Tanulmányrajzok	1	Attitűd: törekvés a megjelenítésre, esztétikai igényesség Képesség: értelmező-elemzőképesség képi közlés Ismeret: forma kifejezőeszközök ismerete	Kagylók csigák tanulmányozása vonalakkal Vagy kavicsok, faágak, kézrajz fehér tárgyak (pl. kavics, kispárna) megvilágítása csíkos fóliákkal – tollrajz	Egyéni munka	grafit-, tus-, ecsetrajz, tollrajz	 Gyerek művek
Érzékek birodalma Nem lát? De hall? Beszél?	1	Attitűd: átélés, együttműködés, ráhangolódás, kísérletező kedv saját és mások munkájának megbecsülése Képesség: Hallás látás tapintás összehangolása, vizuális kifejezőképesség Ismeret: különböző esztétikai minőségek alkalmazása	Rajzold le mi ez? Érzékelés tapintással, leképezés rajzban. Érzékelés hallással, leképezés rajzban. Érzékelés beszéd alapján leképezés rajzban. Multimodális szövegek, váltások gyakorlása. Vizuális játék: vakrajzolás (drámapedagógia)	Kooperatív csoportmunka: Érzékfelelősök. szimultán impulzusok feldolgozása csoportban.	ceruza, fekete toll, kréta	 Lakatos Pál Sándor (2006): Tapintható láthatatlan; bronzszobor; Kecskemét, Kossuth tér;

TÉMA Látható és láthatatlan	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TARTALMAK, TEVÉKENYSÉG- FORMÁK, JÁTÉKOK	MÓDSZEREK, MUNKA- FORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
Látható és láthatatlan. Mi lehet a képen kívül?	1	Attitűd: Kíváncsiság, felfedezés Képesség: Adekvát eszközhasználat Digitális tájékozódás Ismeret: Biológiai ismeretek szerzése önálló kutatással	Műalkotás reprodukció, fotó folytatása. „Amit nem látunk”. Fotó kinagyítása festéssel, a részletek továbbgondolása, a témához foto keresése az interneten, makrofotók nézegetése, gyűjtése	egyéni vagy csoport munka az osztály képességei, pillanatnyi állapota szerint.	tempera vagy akvarellfesték	
Vakszob-raszat A sötétség birodalma	1	Attitűd: Bátorság, nyitottság, önbizalom, bizalom másokban Képesség: Formált formálatlan Formaképzés térben Tapintással való érzékelés fejlesztése Ismeret: Formált formálatlan az anyagok tulajdonságai	Érzelmek kifejezése formákkal, csukott szemmel, az alkotások továbbfejlesztése látóként, részletek megalkotása egyéni fantázia alapján. Zenei inspiráció, vagy tanári közlés is lehet az alapja. Inspiratív beszélgetéssel is indulhat a játék.	Egyéni munka	agyag	
Talányos művek	1	Attitűd: Pontosság, kitartás Képesség: Térlátás, tér ábrázolása síkban Ismeret: Művészettörténeti ismeretek, geometria, ábrázolási konvenciók	Vonalhálóbá rajzolt, a valóságban lehetetlen téri kifejezések. Optikai csalódások.	Egyéni munka	ceruzarajz	 Escher grafikák Escher Konvex és konkáv 1955

TÉMA Mimikri rejtőz- ködő és álcázott	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TARTALMAK, TEVÉKENYSÉG- FORMÁK, JÁTÉKOK	MÓDSZEREK, MUNKA- FORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
Folyamatjáték in- dítása: belépő az alkotások fantázia birodalmába Színes természet	1	Attitűd: személyes preferenci- ák tudatos vállalása Képesség: Megfigyelés, pontos- ság, esztétikai igé- nyesség Ismeret: Műismeret	Félbevágott természetfo- tó továbbrajzolása ismét- léssel, saját tárgy elrejtése a képen. Odaillo tárgy és nem odail- ló tárgy is lehet.	Egyéni munka	színes ceruzarajz vázfesték tempera	Monet festmények  Claude Monet, Mme Monet et un enfant dans le jardin de l'artiste à Argenteuil, détail, 1875
Elszakadt kép utáni nyomozás	1	Attitűd: átélés, együttműkö- dés, ráhangolódás, kí- sérletező kedv, igény a megértésre, törekvés a megjelenítésre Képesség: összefüggések fel- ismerése, következtetés képzettársítás, fan- tázia értelmező-elemzőké- pesség Ismeret: műfaji sajátosságok, fotótörténet	Elszakadt kép egy régi bőröndben: keresése, ér- telmezése, folytatása Kié volt a kép? Ki készítet- te? Mitől szakadt el? Mi lehetett rajta?	Drámajáték: asz- szociációs, impro- vizációs játékok. Csoport munka egész osztály megmozgató, időnként kisebb csoportokra osztva	ceruzarajz tollrajz	 Fotó: Tolsztoj unokáival, c. 1909

TÉMA Mimikri rejtőzködő és álcázott	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TARTALMAK, TEVÉKENYSÉG- FORMÁK, JÁTÉKOK	MÓDSZEREK, MUNKA- FORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
Varázskert, udvar, külső tér felfedezése, átalakítása rejtőzködő lényekkel tárgyakkal való kiegészítése	6	Attitűd: kíváncsiság, a környező világ felfedezése, Képesség: játékosság, kezdeményezőképesség Ismeret: biológiai ismeretek	A tér felfedezése, apró különleges dolgok gyűjtése: kavics, faág, levelek Tanulmányrajzok készítése a gyűjtött kincsekről, vonalas rajzok formakövető párhuzamosokkal Színes kavicsok kövek elhelyezése adott térben Növények kiegészítése képzeletbeli virágokkal, termésekkel az adott évszaknak megfelelően Kasírozott rejtőzködő állatok elkészítése, festése, elhelyezése a kertben, iskolaudvaron. Fotódokumentáció készítés. Fotódokumentáció megosztása, keresős játék iskolai közösségen belül: Keresd a helyet! Hol láttuk ezt a különleges lényt? Válaszok fotókkal.	Interaktív játék	ceruzarajz tollrajz applikálás kasírozás installáció fotó	Természetfotók pl. Balla András  Kék hinta, kézi nagyítás cibachrome technikával, 30x30 cm, 1982

TÉMA Mimikri rejtőz- ködő és álcázott	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TARTALMAK, TE- VÉKENYSÉGFOR- MÁK, JÁTÉKOK	MÓDSZEREK, MUNKAFOR- MÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
Hasonló, de még- sem az: Montázské- szítés	1	Attitűd: Nyitottság, kreati- vítás Képesség: Tájékozódási ké- pesség az internet világában, internetes keresés, komponálási képesség Ismeret: Programok ismerete	Meglepő dolgok elhelye- zése képben, vagy saját festményben elhelyezett fotórészletek Keress hasonló hátteret! vagy, számodra érdekes hátterhez keress „beleillő” figurát! Informatika: montázs ké- szítése (átlátszó hátterű képek beillesztése, egy- szerű digitális technikák - Power Point)	Egyéni munka	montázs fotó digitális grafika	Balla András fotói  Balla András: Teraszon

FEJLESZTÉS

Attitűdök:

átélés, együttműködés, ráhangolódás, kísérletező kedv, igény a megértésre, törekvés a megjelenítésre, könnyedség, rugalmasság, eredetiség, problémaérzékenység, gyorsaság, divergens gondolkodás, alkotókedv, igény a kommunikációra, saját és mások munkájának megbecsülése, önreflex, önbecsülés, önbizalom, kritikusság, bátorság, esztétikai törekvés, pontosság, önállóságra törekvés megoldásra törekvés bátorság a kísérletezésre próbálkozásban kitartás, céltudatosság, türelem, tudásvágy, koncentrálttság személyes preferenciák tudatos vállalása

Képességek:

anyag alakítása eszközzel, sík forma kialakítása, egyszerűsítés képessége megfigyelés tapasztalatok szóbeli közlése vizuális memória figyelem, koncentráció, megfigyelés összefüggések felismerése, következtetés értelmező-elemzőképesség térbeli tájékozódás, a formák egymáshoz való térbeli viszonya képzettársítás, fantázia a vizuális nyelv elemeinek alkalmazása és értelmezése képi közlés a feladatok helyes értelmezése találékonyság, kreativitás időérzék, időkezelés képzettársítás korábbi élmények felidézésének képessége, érzelmi intelligencia döntési képesség saját munkák megítélése munkaszervezés, tervezés: esztétikai jellegű preferenciák kifejezésre juttatása prioritások megítélésének gyakorlása, folyamat sorrendjének meghatározása

ÉRTÉKELÉSI MÓDSZEREK

Önértékelés, egymás munkájának értékelése:

a beszélgetés módszerét használva, irányított kérdések, az értékelési szempontok felhasználásával.
saját problémamegoldó folyamat elemzése
személyes preferenciák elemzése, tudatos vállalása
saját problémamegoldó folyamat elemzése
saját munka összehasonlítása társak munkáival
kritikai érzék
saját alkotófolyamatban a jó és a rossz döntések elemzése

Tanári értékelés:

formatív
kritérium orientált:
értékelési szempontok minden órán.
Visszajelzés a tanár tervező, órai munkájára:
Mennyire tetszett a foglalkozás?
Fejezd ki jelekkel! Megegyezés és korosztályi sajátosságok szerint.
Kvantitatív értékelési módszerek:
szempont megadás, amelyekhez értékeket rendelünk, ez egy reális osztályzat alapja is lehet (ez egy szummatív értékelés kvantitatív módszerekkel)

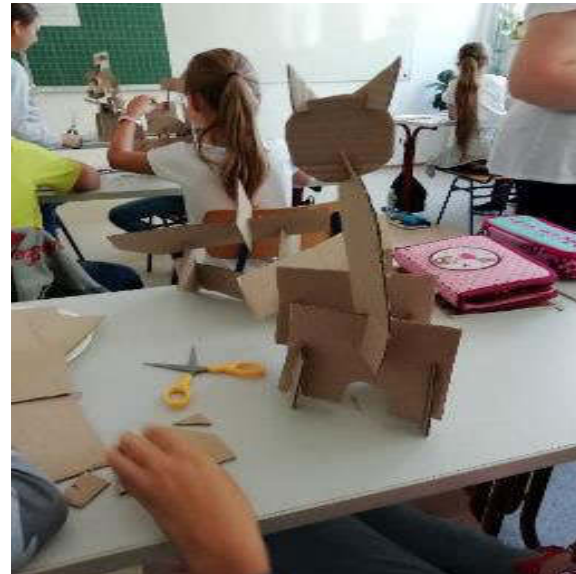
Képesség tesztek:

Színpercepció és vizuális kommunikáció
Térszemlélet
Kombinatív és divergens gondolkodás
TCT

Értékelést segítő információk szerzésére

FEJLESZTÉS	ÉRTÉKELÉSI MÓDSZEREK
Ismeretek: előzetes ismeretek feltárása, tantárgyi koncentráció Ismerkedés műalkotásokkal karakter, arányok új technikák forma, anyagismeret, kifejezőeszközök ismerete időbeli és térbeli összefüggések alkotói módszerek a vizuális nyelv alapelemeinek adekvát alkalmazása (formaképzés,) különböző esztétikai minőségek alkalmazása	

Bal oldalon:
Nina Lindgren művei alapján
csoportmunka
11 éves fiú, lány
Jobb oldalon:
Dobozkarton elemekből
építkezés, Macskavár,
páros munka,
11 éves fiú, lány



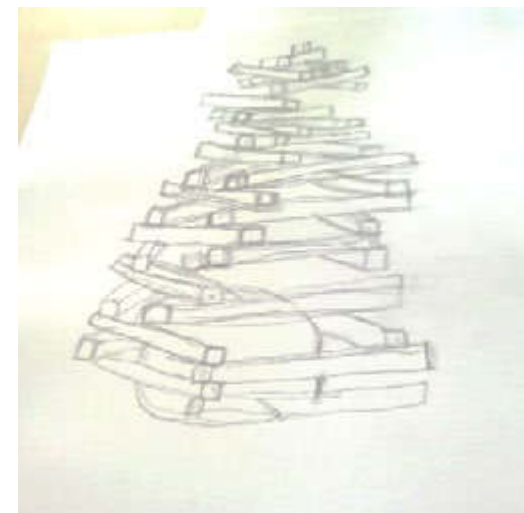
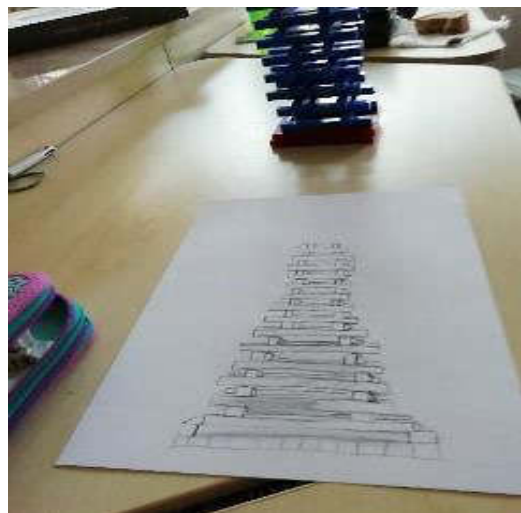
Bal oldalon:
A mi várunk,
konstrukció kartonlapokból,
11 éves fiú, lány
Középen:
Rögtönzött előadás sík-
bábokkal,
11 éves, fiú, lány
Jobb oldalon:
Konstrukció bontása,
festése, majd reprodukálása,
11 éves fiú, lány



Bal oldalon:
Hungarocell golyó beépítésével, matematika rudakból épített konstrukció
11 éves fiú, lány
Jobb oldalon:
Konstrukció, előre elkészített, azonos méretű kartonlapokból
csoportmunka 11 évesek



Bal oldalon:
Hungarocell golyó beépítésével, matematika rudakból épített konstrukció,
11 éves fiú, lány
Középen és jobb oldalon:
A konstrukció, mint modell térábrázoláshoz.
11 éves fiú



Bal oldalon:
Érzelmei kifejezése,
bekötött szemmel,
11 éves fiú
Középen és jobb oldalon:
Agyagérzelmei, vakon
ábrázolva
11 éves lányok



Zenére festés
Debussy: A tenger alapján,
11 éves lány
Saint-Saens: Az állatok
farsangja alapján, kacsa
11 éves lány



Képkiegészítés páros munka

Mi van a képen túl?

Bal oldalon:
Van Gogh festmény fénymá-
solatának kiegészítése páros
munkában
11 éves lányok
Jobb oldalon:
Páros alkotás Monet: A kert,
képkiegészítés
11 éves fiú és lány

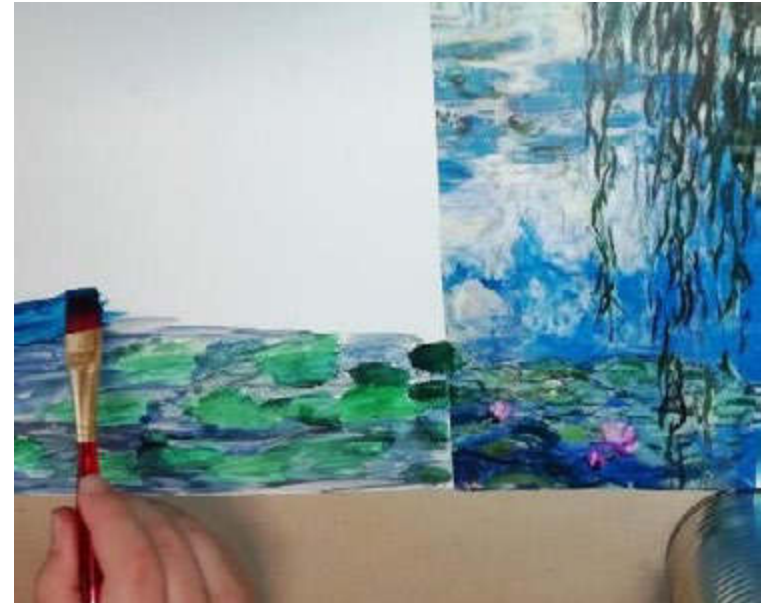


Díszlettervek,
sík figurák térbe rendezésével.
11 éves fiúk és lányok



Irodalmi mű vizuális feldolgozása

Lázár Ervin: A négyszögletű kerek erdő



Viasszal írás és előhívás.
Bal oldal:
11 éves fiú,
középen: 11 éves lány.



Jobb oldal:
Barátok üzenete
11 éves fiúk



Névlények.
Fölül: 11 éves fiú,
Alul: 11 éves lány

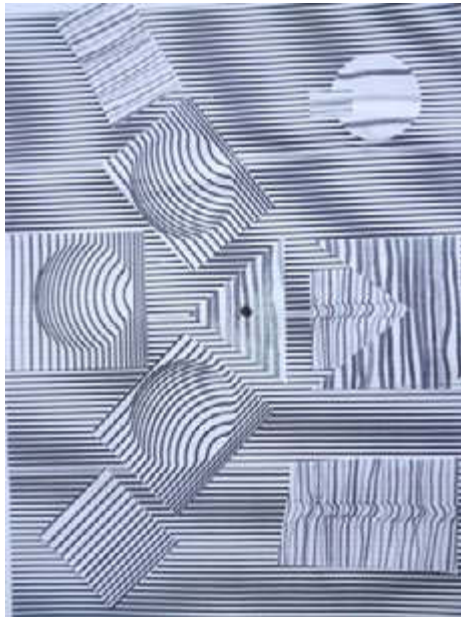
Bal oldal:
Festett kavicsállatka
11 éves lány
Jobb oldal:
Rejtőzködő kavicsállatka
11 éves fiú



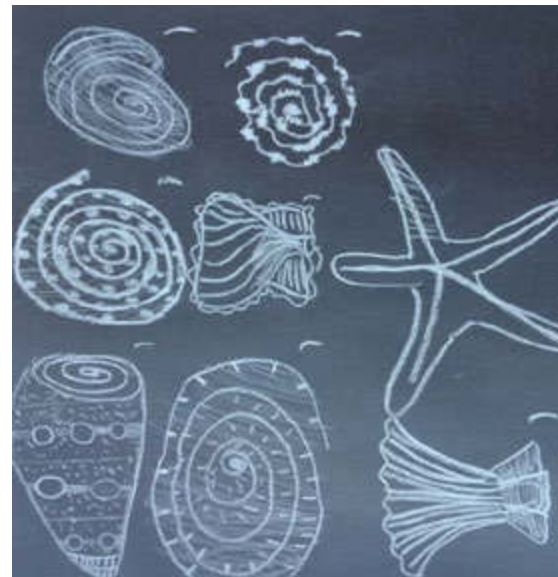
Henri Rousseau képének
elrejtése tempera festéssel
11 éves vegyes csoport



Bal oldal:
Faágak ábrázolása vízszintes
vonakkal
11 évesek,
jobb oldal:
Vasarely újragondolva
kollázssal,
11 éves lány



Bal oldal:
Csiga tanulmány,
11 éves lány
Jobb oldal:
csiga tanulmány 11 éves fiú



BAKI-SZMALER GYÖRGYI MŰVÉSZ-TANÁR TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJAI

Település és iskola ahol a program megvalósul:

„SZACSVAY IMRE” ÁLTALÁNOS ISKOLA,
NAGYVÁRAD, ROMÁNIA
(SCOALA GINAZIALA SZACSVAY IMRE, ORADEA,
ROMANIA)

Kipróbálás:

2016/17. TANÉV

A megvalósítás kezdete:

A 2. FÉLÉVBEN, 2017 FEBRUÁRJÁRTÓL

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ
1. Látható és láthatatlan 2. Mimikri 3. Konstruált világok 4. Látszatvilágok: illúzió és valóság	36 óra	1. Látható és láthatatlan A. Vissza a kezdetekhez, az ősi kultúrák nyomában: - barlangrajzok készítése gyurmából készíts edényt és nyomtatásos technikával díszítsd a gyurmadarabot ókori képregény készítése tervezz makettet piramisszerű építményekből, a megrajzolt tervek alapján készítsétek el az épületek makettjét gyurmából vagy kartonpapírból (zikkuratok). Az elkészített maketteket egy kartonlapon helyezzük el, megépítve egy ókori várost. görög oszlop vagy oszlopfő tervezése, görög váza díszítése vonalakkal, pontokkal, formákkal – gyurmából készült forma díszítése készítsük el a görög vázaformát viasztechnikával Rajzoljátok meg a görög mitikus lényt, a kentaurt vagy egy olyan képzeletbeli lényt, amelyik félig állat és félig ember. A tervek alapján készítsétek el gyurmából. ókori mozaik tervezése: pillangó váza egy legionárius sisakjának és pajzsának a megrajzolása tervezd meg egy Római útikönyv egy lapját B. a. Labirintus kitalált lényekkel: tervezz te is útvesztőt! „Tíz labirintus.” Orosz István alkotásainak ismertetése és saját elképzelés szerint labirintus tervezése. Lélek labirintusok (Találd meg önmagad saját félelmeink elrejtése a labirintusban-Ki is vagyok én valójában?) - Én a félelmeim labirintusában. Rejtsd el a félelmeidet a labirintusban! Tervezzük meg a MI-labirintust: performance. (Thészeusz és Ariadné mitológiai történet ismertetése) árny- képek rajzolása b. Te nem vagy a tükörkép, de a tükörkép te vagy.” A tükör hamisabb, játékosabb, gazdagabb, megtévesztőbb. Ez az, amit a maszk igazságának hívnak. A hamis tükör A titokzatos tükör c,. A maszk - igazsága nem arra vonatkozik, amit elmond, mert amit elmond, az hamis; hanem arra, amit takar, mert az igazat takarja Talányos művek lenyomatok képpé alakítása természeti formák felhasználásával Mintázási feladat- nyomtatás technikával gyurmából, ritmikus kompozíció kialakítása.	Művészettörténet Építészet Szobrászat Fotóművészet Görög mitológia Biológia Matematika Informatika Földrajz

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ
1. Látható és láthatatlan 2. Mimikri 3. Konstruált világok 4. Látszatvilágok: illúzió és valóság	36 óra	2. Mimikri A. rejtőzködő és álcázott az állatvilágban figyeld meg az állatok különböző típusú mintázatát és képek alapján állapíts meg, hogy milyen állat mintázatát ábrázolja állatokról készült kép megfigyelése és az őskori művészet szabályai szerint való ábrázolása, a fényképpen látható testhelyzettől eltérő mozdulatban. folytasd a megkezdett rajzot, rekonstrukció Képzeletbeli rovar tervezése vagy állatokról készült fotók beépítése, elrejtése, festett vagy rajzolt környezetbe. gyurmából mintázzuk meg a rovarokat: CSODABOGARAK vagy BOGÁRCSDÁK B. rejtőzködő és álcázott a természetben: Fakéregben rejtőzködő lények – Fakéregből készült fotók felhasználásával, ezeknek rekonstruálásával. – Balla András fotóinak felhasználásával Gyökerek –táj, fa, erdő – makro és mikrovilág felfedezése és értelmezése az alkotásokon keresztül. C. Rejtőzködő és álcázott az ember által alkotott világban: Rejtőzködő és álcázott egy nagyváros betondzsungelében egy megadott fotó alapján. ÉLETFa közös tervezése 4. Látszatvilágok illúzió és valóság A. Törött tükör – fotómontázs. Mozaik tervezése. Színes kép átalakítása törött tükörré vonalhálók felhasználásával és ezáltal nyitott vagy zárt kompozíciók létrehozása, figyelemfelkeltő központok kialakításával. "Minden szó a teljesség gondola szülte tükrének egy-egy cserépdarabkája." B. A szó, mint érintés szöveg és kép kapcsolata: Szó cserepek vagy cserepszavak, szómozaik (szavak amik számodra nagyon fontosak) Szóvirágok közös alkotás a " fontos" szavakból: SZÓ – LÁNC, SZÓKÉP, stb. Asszociáljatok képekhez szavakat vagy szavakhoz képeket! Készítsetek egy panót közösen ezekből a képekből! C. Írás és betű saját hieroglifák tervezése ékirás gyakorlása játékosan ékirás készítése gyurmalapra Készítsd el saját talizmánodat őskori jelképek kavicsokra	Művészettörténet Építészet Szobrászat Fotóművészet Görög mitológia Biológia Matematika Informatika Földrajz

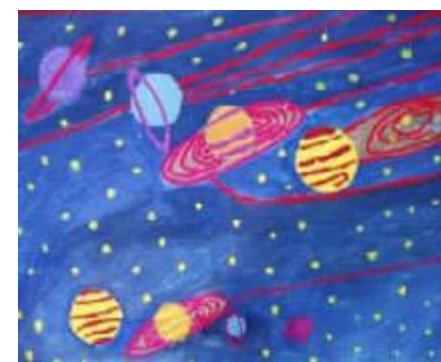
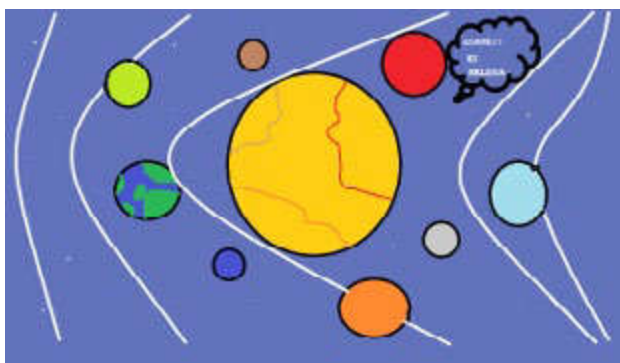
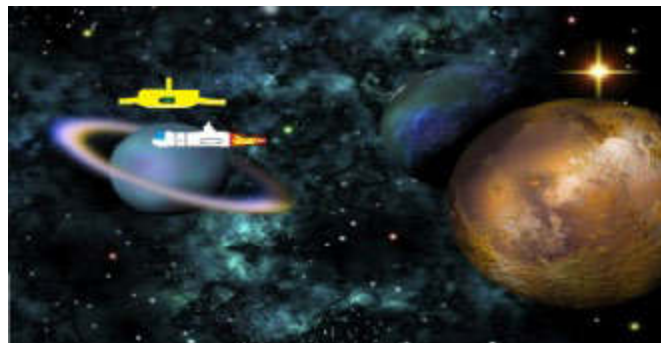
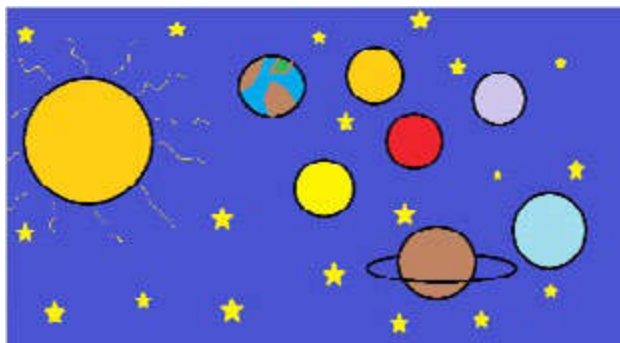
TÉMA	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TARTALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK	MÓDSZEREK, MUNKAFORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
1. Vissza a kezdetekhez	9 óra	1. Attitűd, képesség, készség, ismeret taktilis érzékelés fejlesztése tapasztalatok, ismeretek szerzése a vizuális érzékelés sajátosságairól az optikai illúziók fajtái sík-tér megfelelések, megfeleltetések empátiás készség, szociális érzékenység fejlesztése kreativitás fejlesztése vonallal kifejezett plasztikai hatás illúziókeltő grafikai technikák – pl. térbeliséget kifejező vonalhálók – tollrajz készítése	A. barlangrajzok készítése gyurmából készíts edényt és nyomtatásos technikával díszítsd a gyurmadarabot az őskori művészet szabályainak megfelelően egy adott élőlény ábrázolása a megrajzolása, képek alapján és gyurmából való elkészítése. ókori képregény készítése saját hieroglifák tervezése tervezz makettet piramisszerű építményekből, a megrajzolt tervek alapján készítsetek el az épületek makettjét gyurmából vagy kartonpapírból. görög oszlop vagy oszlopfüő tervezése, görög váza díszítése vonalakkal, pontokkal, formákkal – gyurmából készült forma díszítése. kentaurok és képzeletbeli lények (fél állat fél ember) tervezése/ gyurmából való elkészítése. készítsük el a görög vázaformát viasztechnikával ókori mozaik tervezése egy legionárius sisakjának és pajzsának a megrajzolása tervezd meg egy Római útikönyv egy lapját	1. Frontális, egyéni alkotások készítése Játékos feladatok: adott mértani formából adott kép összeállítás. puzzle tervezése	1. Rajz, gyurma, viasztechnika	1. Görög, római egyiptomi és mezopotámiai művészetből kiragadott példák, például: barlangrajzok élőlényekről készült képek egyiptomi építészet, a gízai piramisok. a görög templomok oszloprendjei. egyiptomi emberábrázolás mezopotámiai zigguratok az ókori görög szobrászat híres alkotásai a görög vázafestészet minoszi legendák nyomában a hódító Róma, az ókori Római Birodalom művészete, emberábrázolás és építészet, a lakóépületek falainak díszítése.

TÉMA	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TARTALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK	MÓDSZEREK, MUNKAFORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
		taktilis érzékelés fejlesztése tapasztalatok, ismeretek szerzése a vizuális érzékelés sajátosságairól az optikai illúziók fajtái síktér megfelelések, megfeleltetések empátia, szociális érzékenység fejlesztése kreativitás fejlesztése vonallal kifejezett plasztikai hatás illúziókeltő grafikai technikák – pl. térbeliséget kifejező vonalhálók – tollrajz készítése	B. a. Labirintus kitalált lényekkel: tervezz te is útvesztőt! „Tíz labirintus.” Orosz István alkotásainak ismertetése és saját elképzelés szerint labirintus tervezése. Lélek labirintusok (Találd meg önmagad saját félelmeink elrejtése a labirintusban-Ki is vagyok én valójában?) Én a félelmeim labirintusában. Rejtsd el a félelmeidet a labirintusban! Tervezzük meg a MI-labirintust- performance. (Thészeusz és Ariadné mitológiai történet ismertetése) Árnyképek rajzolása b. Te nem vagy a tükörkép, de a tükörkép te vagy.” A tükör hamisabb, játékosabb, gazdagabb, megtévesztőbb. Ez az, amit a maszk igazságának hívnak. A hamis tükör A titokzatos tükör c, A maszk igazsága nem arra vonatkozik, amit elmond, mert amit elmond, az hamis; hanem arra, amit takar, mert az igazat takarja farsangi maszkok tervezése Talányos művek lenyomatok képpé alakítása természeti formák felhasználásával d. Mintázási feladat nyomtatás technikával gyurmából, ritmikus kompozíció kialakítása.	Frontális, egyénialkötások készítése	1.Rajz, gyurma, kész fotók filc felhasználása.	B. Orosz István grafikáinak ismertetése. R. Magritte : Hamis tükör című festménye

TÉMA	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK	TARTALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK	MÓDSZEREK, MUNKAFORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
2. Mimikri rejtőzködő és álcázott Adott képrészlet „elrejtése” saját képen, grafikai és festő technikákkal. műveletek műalkotásokkal: kiegészítés, folytatás, rekonstruálás Mimikri az állatvilágban – állatokról készült fotók beépítése, elrejtése, festett, rajzolt környezetbe. Rejtőzködő lények folyamatjáték – kasírozott, festett plastikák beillesztése a környezetünkbe.	9 óra	percepciós készség fejlesztése színérzék fejlesztése – színkeverés, színeltalálás rész-egész viszonyok, formakarakterek, színkarakterek megfigyelése kompozíciós készség fejlesztése kreativitás fejlesztése megfigyelőkészség sík-tér, tér-sík megfeleltetések	A. rejtőzködő és álcázott az állatvilágban Figyeld meg az állatok különböző típusú mintázatát és képek alapján állapíts meg, hogy milyen állat mintázatát ábrázolja. Gyűjtsünk különböző madártollakat és próbáljuk megrajzolni a szerkezetét. állatokról készült kép megfigyelése és az őskori művészet szabályai szerint való ábrázolása, a fényképen látható testhelyzettől eltérő mozdulatban. folytasd a megkezdett rovarokról készült rajzot, rekonstrukció. Képzeletbeli rovar tervezése vagy állatokról készült fotók beépítése, elrejtése, festett vagy rajzolt környezetbe. gyurmából mintázzuk meg a rovarokat: CSODABOGARAK vagy BOGÁRCSODÁK B.rejtőzködő és álcázott a természetben: Fakéregben rejtőzködő lények – Fakéreg-ről készült fotók felhasználásával, ezeknek rekonstruálásával. – Balla András fotóinak felhasználásával Gyökerek -táj. fa erdő – makro és mikrovilág felfedezése és értelmezése az alkotásokon keresztül. vonalhálókból kialakított képek. C. Rejtőzködő és álcázott az ember által alkotott világban: Rejtőzködő és álcázott egy nagyváros betondzsungelében egy megadott fotó alapján . ÉLETFa közös tervezése Mit fognak csinálni az adott résztéma feldolgozásakor?	1. Frontális, egyéni és közös alkotások készítése, a természeti formák tanulmányozása és megfigyelése alapján. a természeti formák átalakítása , művészi ábrázolása. kézműves technikák, a kézügyesség fejlesztése	Balla András fotói, természetfotók. Tájképek és biológiai ismertető felhasználása. fényképek az állatvilágról és környezetünk élővilágáról.	

TÉMA	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK	TARTALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK	MÓDSZEREK, MUNKAFORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
3. Konstruált világok közös kollázs készítése geometrikus síkformákból – papírkollázs, Világűr – digitális kollázs sík kollázs térbeli átírása – assamblage város/épület makett kialakítása dobozokból / öntött gipszformákból fotók készítése különböző nézetekből város makett térképének elkészítése festmény térbeli átírása (pl. Klee képei alapján)	9 óra	kombinációs készség térérzék, térlátás fejlesztése konstruáló képesség konceptió alkotás, tervezés síktér megfeleltetések kreativitás együttműködő készség fejlesztése	3. Konstruált világok az őskortól napjainkig: A. Őskor Készítsük el saját őskori kő építményünket: Menhir magányos kő Cromlech kőkör Dolmen asztalszerű építmény B. Középkor Tervezzünk középkori várakat (makettek) C.A Modernkori művészet múzsája: Paul Klee vagy Juan Miró munkáinak rekonstruálása egy felvázolt kép folytatása , színekkel való kiegészítése Műalkotások kiegészítése. közös pannó készítése, Paul Klee vagy Juan Miró megadott festménye alapján. Egy festmény (Juan Miró festmény) térbeli átírása. közös pannó készítése Juan Miró festménye alapján filc felhasználásával. D. Gyerekkori fantázia világa és jövőképe: „ Nem szólni akarok hozzád, hanem érinteni a szavakkal” belső képek előhívása : álom és fantáziavilágok , konstruált világok. Térképek és Képterek: Képzletbeli térkép megrajzolása a mi varázssiskolánk vagy a mi városunk címmel és színes gyurmából való elkészítése egy vastagabb kartonlapra. Tekergők térképe kincses sziget térképe kalózok térképe sárkányvölgy térképe Világűr – digitális kollázs Mit fognak csinálni az adott résztema feldolgozásakor?	1. Frontális, egyéni és csoportos alkotások készítése. őskori építmények összeállítása kavicsokból egy vár makettjének az elkészítése egy műalkotás rekonstruálása filcből, a formák kivágása és összeállítása egy közös alkotással. álomkép filcből: álomvirágok és álomvilágok filcből és közös pannó kialakítása az egyéni munkákból. kincses térkép tervezése vagy kalózok kincses térképe térképek alaprajzainak a tanulmányozása. gyakoroljuk játékos formában a rovásírást: írjatok le a neveteket a székelymagyar rovásírás több ezer éves jelrendszerének a felhasználásával. játékos ábra megfejtése a rovásírás betűinek alapján. kedvenc regény fontosabb helyszíneinek a megrajzolása egy térkép formájában, pl. Egy ropi naplója című könyv alapján vagy a Harry Potter népszerű ifjúsági regénye alapján, vagy Narnia varázslatos világának térképe, de ha még szereted a meséket akkor Micimackó mesebeli világának is megrajzolhatod a térképét. Tervezd meg egy varázslóiskola térképét, ami segít eligazodni neked a varázslóiskolában. Adjál a különböző helyszíneknek érdekes elnevezéseket! Saját iskolád Tekergő térképét is elképzeld!	makettek készítése gyurmából, installációk készítése kövekből, digitális képek készítése, közös pannó készítése az elkészült rajzokból. digitális technikával rajzoljátok meg az átalatokat megtervezett térképet!	Juan Miró képei Nina Lindgren papír szobor (2010) térképek szerkesztésének a megfigyelése, tanulmányozzátok a térképek megrajzolásának a technikáját és próbáld felhasználni az ismereteidet.

TÉMA	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK	TARTALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK	MÓDSZEREK, MUNKAFORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
4. Látszatvilágok: illúzió és valóság hamis illúziót keltő képek vizsgálata, megfejtése képek rekonstrukciója konstruált világok a médiában konstruált világok az irodalomban választott irodalmi mű helyszínének vizualizálása – térkép, illusztráció, makett készítése álom / fantázia világok – fotómontázs, digitális montázs.	9 óra	Megfigyelés, vizuális elemzés látványfelismerés és –értelmezés téri konvenciók felismerése, alkalmazása fogalmi bázis személyes preferenciák feltérképezése vizuális memória fejlesztése szöveg és kép kapcsolata, belső képek előhívása kreativitás, kifejezőképesség kombinációs készség kompozíciós érzék fejlesztése.	Értelmező leírás, amelyből egy tanító (az 1. modulban), illetve rajztanár megérti a résztéma lényegét. Mit fognak csinálni az adott résztéma feldolgozásakor? 4. Látszatvilágok illúzió és valóság A.Törött tükör – fotómontázs. mozaik tervezése. Szines kép átalakítása törött tükörré vonalhálók felhasználásával és ezáltal nyitott vagy zárt kompozíciók létrehozása, figyelemfelkeltő központok kialakításával. “Minden szó a teljesség gondola szülte tükrenek egyegy cserépdarabkája.” B. A szó mint érintés szöveg és kép kapcsolata: Szó cserepek vagy cserépszavak, szó-mozaik (szavak amik számodra nagyon fontosak) Szó virágok közös alkotás a “ fontos” szavakból : SZÓ – LÁNC, SZÓKÉP, stb. Asszociáljatok képekhez szavakat vagy szavakhoz képeket! Készítsetek egy pannót közösen ezekből a képekből! találd ki mit írok a levegőbe! C. Írás és betű saját hieroglifák tervezése ékirás gyakorlása játékosan ékirás készítése gyurmalapra Készítsd el saját talizmánodat őskori jelképek kavicsokra D. Véletlenszerű festékfoltokból képzeletbeli formák kialakítása: színes pacák	(Munkáltatás, elemzés, vita, magyarázat, házi feladat, projekt) (Frontális, egyéni, páros, kiscsoportos,) 1.Frontális, egyéni alkotások készítése a tükör szó játékos értelmezése! tű-kör tűk-ör szó-kép szó-lánc összeállítása és fűzése betű-kép rajzolása játékos tesztlapok kitöltése állatformák kialakítása betűkből: csiga pillangó madarak festékfoltok felvitele a rajzlap felületére, ami véletlenszerű formák kialakulását eredményezi; ezeknek a véletlenszerű festékfoltoknak a felhasználásával egy képzeletbeli formát rajzolunk meg, vagy formákat amikből ki lehet alakítani egy látszatvilágot és különböző képzeletbeli fantasztikus lényeket! a színes pacákból fantasztikus lények kialakítása, rajzolj nekik fejeket, szárnyakat, szemet, szájat, orrot, csórt, csápokát, karmokat, stb. kialakítva ezáltal képzeletbeli mesészerű lényeket. Miután kitaláltál ilyen képzeletbeli lényeket, a kialakított festékfoltok felhasználásával egy képzeletbeli világot is társítsál hozzájuk!	Alternatívák is megadhatók. Fotók, képek felhasználása. kavicsek festése, közös pannó készítése, gyurma felhasználása. spontán módon kialakított festékfoltok, spricolt vagy csorgatott módon felvéve a rajzlap felületére.	Alkotó neve, mű címe, készülés éve, technika (pl. olajfestmény)





3.

TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMOK 6. OSZTÁLY

*A vizuális kommunikáció modul
pedagógiai koncepciójának
megvalósításhoz*

Témakörök, fejlesztési témák és nevelési célok a 6. osztályban

A 9-12 évesekre jellemző, hogy erősen megnő a *realista ábrázolás*, a *technikák* és a *konvenciók* megismerésének igénye. Ezért a modul az 5. évfolyamon a valóságos-virtuális, igazi-hamis, valódi-ál fogalompárokhoz kapcsolódó tematikákat vizsgálja. Ide kapcsolódnak a reális, naturális, illuzionisztikus, pszeudó (ál, hamis, nem valódi, valódinak látszó, „mintha” megjelenítések. A szemléltetéshez és feldolgozáshoz a művészettörténet különböző korszakaiból válogatunk realista és szürreális felfogású műveket.

A konkrét tevékenységek lehetőséget adnak arra, hogy a vizuális játékoktól az egészen alapos vizuális nyelvi gyakorlatokon át, a diákok megismerjék és megértsék egy-egy konvenció sajátosságait. Minden témakör lehetőséget ad egy-egy több órát átfogó folyamatjáték megvalósítására is (Hegedűs, Kalmár és Szabics, 1997. 116-125.)

Az 5. évfolyam a látszatvilágokkal foglalkozik, beleértve a digitális virtuális világokról szerzett tapasztalatokat és az azokra vonatkozó reflexiókat is.

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK

FEJLESZTÉSI CÉLOK
/KÉPESSÉGEK, ATTITÜDÖK, ISMERETEK/**1. Vizuális napló**

Illusztrált naplók nézegetése. Választott részlet közös megbeszélése (Pl. Jeff Kinney: Egy ropi Naplója, stb.)
Napló oldal – legviccesebb saját nyári történet leírása, illusztrálása;
hagyományos és digitális eszközökkel

szöveg és kép összefüggése
tartalom és stílus (betűtípus, eszköz- és anyaghasználat, rajzi stílus megválasztása)
kifejezőképesség fejlesztése
személyes stílus keresése
folyamat ábrázolása írásban és képben
digitális kompetencia fejlesztése
verbális és képi humor eszközeinek felismerése, alkalmazása
integráció: magyar nyelv és irodalom, informatika

2. Rögtönzött bábok

Érdekes formájú kövek gyűjtése, nézegetése. Kis kiegészítéssel ökölbáb készítése.
Az elkészült bábokkal párokban / csoportokban etűdök rögtönzése – hangeffektek alkalmazásával.

szignálok értelmezése
asszociációs készség, formába való belelátás, karakterérzék fejlesztése,
animációs szemlélet alakítása
kreativitás
együttműködés
integráció: ének-zene, tánc és dráma

3. Minden mozog

állókép – mozgókép
egyszerű mozdulatok, folyamatok megjelenítése pl. 2 fázisból álló rajzok / fotók készítése, melyek lapozva, vetítve mozgást imitálnak; majd ezek ismétlésével folyamatok megjelenítése (pl. csukott szem – nyitott szem → pislogás; guggolás – állás → ugrálás
flip book (zsebmozi) taumatrop, zootróp, egyszerű számítógépes animációk készítése

mozdulatok megfigyelése, rekonstrukciója
mozgás-változás megfigyelése, leképezése
mozdulat vázlat, tanulmányrajz, fotó készítése;
animációs szemlélet fejlesztése, a kockázás módszerének gyakorlása

Integráció:
Mozgóképkultúra és médiaismeret

ALKOTÓK – MŰVEK

Mybridge fotósorozatai; Zootróp

fázisrajzok, pillanatfelvételek,

4. Iskolánk / városunk

Kedvenc helyeink az iskolában / városban.
részletek megfigyelése, lerajzolása, fotózása

döntés
kifejezés (kommunikáció több csatornán, csatornaváltással)
megoldás (komplex elméleti és gyakorlati)

Magyarország szubjektív atlasza

fázisrajzok, pillanatfelvételek,

A 6. évfolyam tematikája a statikus látványok felől a mozgó kép felé nyit. Az életkorra jellemző technikai érdeklődésre alapozva, a motivációt fenntartják az animációs szemléletet fejlesztő feladatok.

Kimeneti követelmények az 6. osztályban

A tanév végén minden tanuló legyen képes adott szöveget vizualizálni. Ismerje a képregény főbb műfaji sajátosságait. Ismerjen különböző, történetek illusztrálására alkalmas grafikai technikákat, tudjon hagyományos eszközökkel rövidebb szöveghez illusztrációt készíteni. Kép és szöveg egységére építő feladatokat tudjon kivitelezni egyszerűbb digitális szöveg- és képszerkesztő eljárásokkal.

Ismerje a gesztusok kifejező erejét. Tudjon kéz- tárgy- vagy árnyjátékkal gondolatokat megjeleníteni, rövid jeleneteket párokban vagy csoportban előadni. Ismerjen egyszerűbb bábkészítési technikákat – tudjon vegyes anyagokból rögtönzött bábokat készíteni. Rövid etűdöket legyen képes társai-val közösen előadni.

Tudjon egyszerű folyamatokat rajzban leképezni. Ismerje és értse a *traumatróp* fogalmát: „Egy kis kerek kartonlap két oldalára egymást kiegészítő képecskéket rajzolnak: pl. egy üres madárkalitkát és egy madarat... A kartonlap két oldalára erősített zsinórral a kartonlap megforgatható. Egy bizonyos sebességnél a két kép egymásra vetül, s az a benyomásunk, hogy a madár a kalitkában ül”- Kolta, 2003¹.

Ismerje a zsebmozi (flip book vagy kineográf) készítését. (Minden mozdulatfázist egy-egy külön papírra rajzolunk. Készíthetünk két lapos zsebmozit vagy rajzolhatunk több lapból álló füzetet, könyvecskét – majd a lapokat a hüvelykujjal pergetve, a nagy sebességgel egymást követő mozgásfázisok a valódi mozgás érzetét keltik.

1 <http://www.fotoklikk.hu/sites/default/files/fm/kepmutogatok/index.html>

Legyen képes két és néhány fázisból álló, egyszerű animációkat kitalálni és elkészíteni a megismert technikákkal.
Emberi mozgást legyen képes főbb mozdulatokra tagolni, fotók készítésével rögzíteni, rekonstruálni.

Informális tanulási alkalmak a 6. osztály számára

Látogatást szervezünk a következő színhelyekre:
Kecskemétfilm Kft. Weboldala: <http://www.kecskemetfilm.hu/>
Hopp Ferenc Ázsiai Művészeti Múzeum, Budapest: Weboldala: <http://hoppmuseum.hu/>
Budapest Bábszínház, Budapest: Weboldala: <https://www.budapest-babszinhaz.hu/>
Círóka Bábszínház, Kecskemét. Weboldala: <http://www.ciroka.hu/>
Magyar Naiv Művészek Múzeuma, Kecskemét.
Weboldala: <http://muzeum.kecskemethu/muzeumok/naiv.php>

Alkotók és művek

Szobrok:

- **Amerigo Tot (1983):** Mikrokozmosz a makrokozmoszban; *bronzszobor*; Kecskemét, Szabadságtér 2.
- Lakatos Pál Géza (2005): A jel; bronzszobor; Kecskemét, Izsáki út 6.
- Lakatos Pál Géza (2002): Naprendszer szobor csoport; bronzszobrok; Kecskemét, Kossuth tér – Planetárium
- Lakatos Pál Géza (2006): Tapintható láthatatlan; *bronzszobor*; Kecskemét, Kossuth tér

Épületek:

- Márkus Géza (1902) Cifrapalota, Kecskemét, Rákóczi út 1.
- Mende Valér (1911-13) Református Újkollégium, Kecskemét, Szabadság tér 7.

Festmények:

- Arcimboldo portrék
- Bridget Riley festményei
- Chagall: Kék Falu
- Paul Klee: Táj sárga madarakkal

- Vasarely festményei, grafikái
- Magritte: Hamis tükör; Vár a Pireneusokban;

Grafikák:

- Orosz István grafikái, anamorfózisai
- M. C. Escher grafikái, például: Mű címe, technika, évszám

Fotók:

- Balla András fotói - például: Kéreg, 2013
- Weboldal: <http://www.mma.hu/muveszeti-hirek/-/event/10180/balla-andras-menedek>
- Farkas Antal Jama fotói. Weboldal: <http://www.fotografus.hu/hu/fotografusok/farkas-antal-jama>

Filmek:

- Vác Péter: Nyuszi és őz. Weboldal: <http://anim.mome.hu/films/rabbitanddeer/>
- Zsinóron c. bábfilm részlete

Egyéb:

- Hundertwasser: Az öt bőr – művészi világmodell. Technika, évszám.
- Tudományos infografikák

Hivatkozások jegyzéke

- Annelys de Vet és Bujdosó Attila (2011, szerk.): *Magyarország szubjektív atlasza*. Kitchen Budapest, HVG Könyvek, HVG Kiadó Zrt., Budapest.
- Bakos Tamás, Bálványos Huba, Preisinger Zsuzsa és Sándor Zsuzsa (2000): *A vizuális nevelés pedagógiája*. Balassi Kiadó, Budapest.
- Bálványos Huba és Sánta László (2000): *Vizuális megismerés, vizuális kommunikáció*. Balassi Kiadó, Budapest.
- Bálványos Huba (2003, szerk.): *Látás és szemléltetés*. Balassi Kiadó, Budapest.
- Blaskó Ágnes és Margitházi Beja (2010, szerk.): *Vizuális kommunikáció szöveggyűjtemény*. Typotex, Budapest.
- Bubik Veronika (2013, szerk.): *Vizualizáció a tudománykommunikációban*. ELTE TTK, Budapest. http://elte.prompt.hu/sites/default/files/tananyagok/VizualizacioATudomanykommunikacioban/vizualizacio_a_tudomanykommunikacioban.pdf
- Eplényi Anna és Schmidt Gertrúd (2013): *Jártamban, kertemben*. Móra Könyvkiadó, Budapest.
- Escher, Maurits Cornelis (2006): *M. C. Escher – Grafikák és rajzok*. Vince Kiadó, Budapest.
- Hegedűs Miklós, Kalmár István és Szabics Ágnes (1997, szerk.): *A Nagy GYIK Könyv. Kézikönyv a vizuális neveléshez*. Aula Kiadó, Budapest.
- Hegyí Lóránd (1989): *Utak az avantgárdból*. Jelenkor Kiadó, Pécs.
- Herzog Csilla és Racskó Réka (2012): „Mindenevők-e” a tizenévesek? A 14-18 éves tanulók médiaműveltség vizsgálata a kritikus médiahasználat vonatkozásában. In: Kozma Tamás és Perjés István (szerk.): *Új kutatások a neveléstudományokban 2011*. ELTE Eötvös Kiadó, Budapest. 33-62.
- Juhász Litza (2009): *É mint égbolt*. Szépművészeti Múzeum, Budapest.
- Kalmár Ágnes (2002): *A Szórákaténusz Játékmúzeum és Műhely gyűjteménye*. Kecskemét.
- Kárpáti Andrea (1995, szerk.): *Bevezetés a vizuális kommunikáció tanításába*. Nemzeti Tankönyvkiadó, Budapest.
- Kárpáti Andrea (2005): *A kamaszok vizuális nyelve*. Akadémia Kiadó, Budapest.
- Kárpáti Andrea (2013): A vizuális megismerés. In: Bubik Veronika (szerk.): *Vizualizáció a tudománykommunikációban*. ELTE TTK, Budapest. 11-36. <http://elte.prompt.hu/sites/default/files/tananyagok/VizualizacioATudomanykommunikacioban/ch02s03.html>
- Kárpáti Andrea (2002): A vizuális műveltségről. In: Csapó Benő (szerk.): *Az iskolai műveltség*. Osiris Kiadó, Budapest. 91-134.
- Kárpáti Andrea (2015): *Digitális írástudás és kreativitás*. Előadás: Scientix Konferencia, Budapest <https://www.youtube.com/watch?v=G8AJ3EocglA>
- Kárpáti Andrea és Papp László (2013): Vizuális tanuló közösségek. In: Benedek András és Tóth Péter (szerk.): *Új kutatások a neveléstudományokban 2012*. A munka és a nevelés világa a tudományban. Eötvös Kiadó, Budapest. 61-78.
- Kolta Magdolna (2003): *Képmutogatók. A fotográfiai látás kultúrtörténete*. Magyar Fotográfiai Múzeum, Kecskemét. <http://www.fotoklikk.hu/sites/default/files/fm/kepmutogatok/index.html>
- Marien, Mary Warner (2011): *A Fotográfia nagykönyve – A fényképezés kultúrtörténete*. Typotex Kiadó, Budapest.
- McCandless, David (2010): *Az Információ gyönyörű – Infografika*. Typotex Kiadó, Budapest.
- Mészáros János (2007, szerk.): *Állatok a múzeumban – Két egér kalandjai*. Aula.info, Budörs.
- Mészáros János (2008, szerk.): *Színek – Két egér kalandjai*. Aula.info, Budaörs.
- Mészáros János (2009, szerk.): *Különleges lények – Két egér kalandjai*. Aula.info, Budaörs.
- Mészáros János (2011, szerk.): *Fekete-fehér – Két egér kalandjai*. Aula.info, Budaörs.
- Paquet, Marcel (2002): *Magritte René, 1898-1967: a láthatóvá tett gondolat*. Vince Kiadó, Budapest.
- Restany, Pierre (2002): *Hundertwasser: a festőkirály és az öt bőr: a művészet hatalma*. Vince Kiadó, Budapest.
- Schumann, Bettina (2009): *13 Women Artists Children Should Know*. Prestel, UK
- Sinkó István és Trencsényi László (1998, szerk.): *Virtuális korongozás, avagy vizuális nevelés*. In: *Új pedagógiai szemle*, 48. 3. sz. 5-84. <http://epa.oszk.hu/00000/00035/00014/1998-03-nm-TobbeK-Virtualis.html>
- Szentirmai László (2003): *Bábécé I.* Fabula Humán Szolgáltató Bt.
- Szentirmai László (2008): *Bábécé II.* Pest Megyei Közművelődési Intézet
- Stremmel, Kerstin (2005): *Realizmus*. Vince Kiadó, Budapest.
- Vásárhelyi Tamás és Kárpáti Andrea (2011, szerk.): *Múzeumi tanulás*. Typotex Kiadó, Budapest.
- Zombori Béla (2016): *KÉPszóTÁR v2.0* <http://www.kepszotar.hu/>
- Szoborkereső: <https://szoborkereso.hu/?telepules=Kecskem%C3%A9t&page=11>
- Az *Artpool Művészetkutató Központ* weboldala: <http://www.artpool.hu/>

BIRÓ ILDIKÓ MŰVÉSZ-TANÁR TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJAI

Település és iskola ahol a program megvalósul:

*SZENT ISTVÁN KATOLIKUS ÁLTALÁNOS ISKOLA,
SZATYMAZ*

Kipróbálás:

2017/18. TANÉV,

a megvalósítás kezdete:

*AZ 1. FÉLÉVBEN,
2017 SZEPTEMBERTŐL*

6. A: heti 1 órában - 36 óra

6. B: heti 1 órában - 36 óra

A 6. osztály tanítási-tanulási programjának áttekintése – 1.

118

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
1. VIZUÁLIS NAPLÓ	Kép és szöveg Illusztrált naplók nézegetése. Választott részlet közös megbeszélése (Jeff Kinney: Egy ropi Naplója) Tartalom és stílus 1. Saját napló készítése – a legemlékezetesebb nyári élmények leírása, illusztrálása hagyományos eszközökkel Tartalom és stílus 2. Az elkészült napló egy részletének kiválasztása és elkészítése digitális eszközökkel.	Magyar nyelv és irodalom, informatika	8 óra
2. RÖGTÖNZÖTT BÁBOK	Asszociáció Érdekes formájú kövek gyűjtése, nézegetése. Kis kiegészítéssel ökölbáb készítése. Az elkészült bábokkal párokban/csoportokban etűdök rögtönzése – hangeffektek alkalmazásával. Karakteralakítás Zoknibáb készítése egyszerű kiegészítésekkel. Az elkészült bábokkal párokban / csoportokban etűdök rögtönzése – hangeffektek alkalmazásával. Animációs szemlélet Árnybáb készítése előre megadott szempontok alapján. Az elkészült bábokkal csoportokban etűdök rögtönzése – hangeffektek alkalmazásával Mozgás és karakter összefüggése Marionett báb készítése. Az elkészült bábokkal etűdök rögtönzése – hangeffektek alkalmazásával.	Technika, életvitel és gyakorlat: tervezés, anyagalakítás, ének-zene, tánc és drama, természetismeret	10 óra

A 6. osztály tanítási-tanulási programjának áttekintése – 2.

119

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
3. MINDEN MOZOG	Taumatrop Optikai játék készítése papírkorongból. Működési elvének elmagyarázása. (A képek gyors váltakozása és az emberi látás tehetetlensége.) Zootróp 12 fázisból álló, loopolt animáció készítése. (Az önmagába visszatérő mozdulat kialakításának elmagyarázása.) Flip book 24-40 fázisból álló pörgetős animáció készítése. Pixilláció telefonnal, képkockáinként rögzített (fotósorozat) animációs kisfilm készítése Gyurmaanimáció Animációs szoftver segítségével rögzített és összefűzött egyszerű mozgásanimáció.	Magyar nyelv és irodalom, informatika Technika, életvitel és gyakorlat: tervezés, anyagalakítás Mozgóképkultúra és médiaismeret	11 óra
4. ISKOLÁNK, TELEPÜLÉSÜNK	Kedvenc helyeim az iskolában Részletek megfigyelése, lerajzolása, fotózása. Makett készítés. Az én falum Egy-egy jellegzetes épület rajzának elkészítése fotó alapján. A kész rajzokból kollázs-térkép készítése. Szatymaz szubjektív atlasza Fotósorozat készítése különböző témákban: kerítések, jellegzetes házak, utcátáblák, csatornafedők, háziállatok, tanyák, stb.		7 óra

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
1. VIZUÁLIS NAPLÓ		1. RÉSZTÉMA: KÉP ÉS SZÖVEG – 1 ÓRA		
Attitűd: Nytitottság új dolgokra Képesség: Befogadás, Elemző képesség, Kifejezőképesség fejlesztése Ismeret: Kép és szöveg összefüggése	Illusztrált naplók Mire jó a naplóírás? Hogyan függ össze az illusztráció a szöveg tartalmával? Milyen plusz információkat adnak képek a szöveghez képest?	Jeff Kinney: Egy ropi Naplója c. regénye első részének közös elolvasása, megbeszélése. A táblára kivetített naplóoldalak (szöveg és kép) elemzése. A szöveges és képi karakterábrázolás megfigyelése.	Projektor, számítógép	 Jeff Kinney: Egy ropi Naplója (2007) Shelby Healey: Illustration Friday „Diary” Stephen Tennant illusztrált útinaplója (1848)
2. RÉSZTÉMA: TARTALOM ÉS STÍLUS 1. – 5 ÓRA				
Attitűd: Problémaérzékenység, önkifejezés Képesség: Színérzék fejlesztése: színkeverés, Festés technikák, kézügyesség fejlesztése, Kompozíciós készség fejlesztése, Kreativitás fejlesztése	Saját napló készítése. A legemlékezetesebb nyári élmények leírása, illusztrálása hagyományos eszközökkel. szöveg és kép összefüggése tartalom és stílus (betűtípus, eszköz- és anyaghasználat, rajzi stílus megválasztása) kifejezőképesség fejlesztése személyes stílus keresése folyamat ábrázolása írásban és képben digitális kompetencia fejlesztése verbális és képi humor eszközeinek felismerése, alkalmazása	Saját naplófüzet készítése A/5-ös méretben (borító + 8 beloldal), cérnafűzéssel. A képek és a szöveg elkészítése.	A/4-es fénymásoló papír, karton, olló, cérna, tű Toll, filctoll, színes ceruza vagy vízfesték	

**FEJLESZTÉSI
CÉLOK**
**FEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAK**
**TEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREK**
**TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK**
ALKOTÓK ÉS MŰVEK
3. RÉSZTÉMA: TARTALOM ÉS STÍLUS 2. – 2 ÓRA
Attitűd:

Új dolgokra való nyitottság,
kreativitás

Ismeret:

Kompozíciós készség fejlesztése

Tipográfia

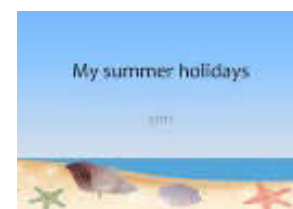
Képesség:

Digitális eszközhasználat

Az elkészült napló egy részletének kiválasztása és elkészítése digitális eszközökkel.
Szöveg és kép összefüggése
Tartalom és stílus (betűtípus, eszközhasználat)

A nyáron, telefonnal készített 8-10 fotó felhasználásával PPT prezentáció készítése, a fotóhoz kapcsolódó történetek leírása.
Digitális diasorozat.

Számítógép


2. RÖGTÖNZÖTT BÁBOK 1. ASSZOCIÁCIÓ – 1 ÓRA
Attitűd:

önkifejezés, kreativitás

Képesség:

Kooperációs és kommunikációs készség fejlesztése,
Problémamegoldó képesség

Érdekes formájú kövek gyűjtése, nézegetése. Kis kiegészítéssel öklőbáb készítése.
Az elkészült bábokkal párokban / csoportokban etűdök rögtönzése – hangeffektek alkalmazásával

A tanulók 2-4 fős csoportokban dolgoznak. A munka előkészítéseként megbeszéljük, hogy ki milyen karaktert ad a bábjának, milyen arcot készít a kavicsából. A munka során pedig megvitátják, hogy milyen bábjátékot tudnának előadni a készülő szereplőkkel. Kitalálják a sztorit, a dialógusokat és a hangeffekteket.

Kavics, zokni, tempera, olló, ragasztó színes papír.



**FEJLESZTÉSI
CÉLOK**
**FEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAK**
**TEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREK**
**TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK**
ALKOTÓK ÉS MŰVEK
2. KARAKTERALAKÍTÁS - 3 ÓRA
Attitűd:

Új dolgokra való nyitottság,
kreativitás

Képesség:

Kooperációs és kommunikációs
készség fejlesztése,
Problémamegoldó képesség,

Kifejezőképesség fejlesztése,
Személyes stílus keresése,
Asszociatív gondolkodási képesség
fejlesztése,
Verbális és képi humor eszkö-
zeinek felismerése, alkalmazá-
sása.

Zoknibáb készítése egyszerű
kiegészítésekkel.
Az elkészült bábokkal párok-
ban / csoportokban etűdök
rögtönzése - hangeffektek al-
kalmazásával.

Az előző órán már előkészítem a té-
mát mintaképek vetítésével, hogy a
diákoknak ötletet adjak az otthoni
anyagválogatáshoz.
Az óra elején megbeszéljük, hogy ki-ki
kb. milyen karaktert szeretne készí-
teni, és hogy ehhez milyen anyagok,
eszközök állnak a rendelkezésére.
A bábok készítése közben a diákok
megbeszélnek, hogy milyen bábjátékot
tudnának előadni a készülő szereplők-
kel. Kitalálják a sztorit, a dialógusokat
és a hangeffekteket.

Zokni, tű, cérna, fonál,
filctoll, ragasztó, olló,
gombok, filc anyag,
gyöngy, stb.


3. ANIMÁCIÓS SZEMLELET - 4 ÓRA
Attitűd:

Új dolgokra való nyitottság,
kreativitás

Képesség:

Kooperációs és kommunikációs
készség fejlesztése,
Problémamegoldó képesség,
divergens gondolkodás

Ismeret:

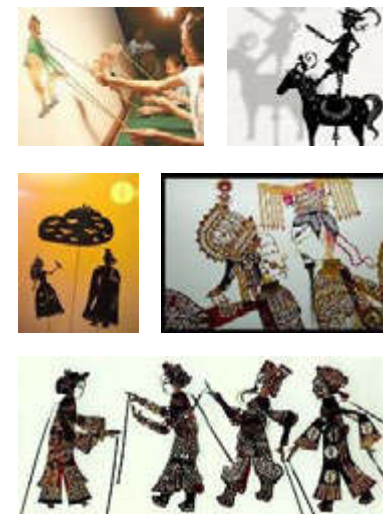
Az árnybáb színház működése

Kifejezőképesség fejlesztése
Dramaturgia, tartalom és stílus
Asszociatív gondolkodási képesség
fejlesztése
Verbális és képi humor eszkö-
zeinek felismerése, alkalmazá-
sása.

Árnybáb készítése előre meg-
adott szempontok alapján
(Főszereplő, helyszín, a tör-
ténét kitalálása és 3 részre
tagolása: bevezetés, tárgyalás,
befejezés)
Az elkészült bábokkal csopor-
tokban etűdök rögtönzése -
hangeffektek alkalmazásával

3-4 fős csoportok kialakítása, a cso-
portmunka vezetőinek kijelölése.
Sztori lapok kiosztása. Karakter- és
helyszín kártyák húzása, majd a hozzá-
juk tartozó probléma kártyák kiosztása.
Megbeszélés:
Ki a főszereplő? Rajta kívül még milyen
szereplőkre van szükség? Hol játszódik
a történet? Hogyan tudjuk ezt díszke-
tekkel, kiegészítő érzékeltetni? (park,
város, hajó, stb.)
Mintafilmek: kínai árnyszínház, árny-
színház készítése otthon
Hogyan kell úgy elkészíteni a figurákat,
hogy gesztikulálni tudjanak és mozgat-
hatóak legyenek a végtagjaik?
A szereplők, kellékek és a színpad elké-
szítése.
A mese előadása.

Kartonpapír, olló, ta-
péta vágó kés, hurka-
pálcika, miltonkapocs,
ragasztó, karton doboz,
ezüstfém csomagoló
papír, asztali lámpa
Számítógép, internet,
projektor
Richard Bradshaw ausztrál
árnybábjátékos előa-
dásai a YouTube-on
Sztori lapok, karakter
kártyák, helyszín kártyák



FEJLESZTÉSI
CÉLOK

FEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREK

TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

4. MOZGÁS ÉS KARAKTER ÖSSZEFÜGGÉSE - 2 ÓRA

Attitűd:

Új dolgokra való nyitottság,
kreativitás

Képesség:

Térlátás, térbeli gondolkodás,
Mozgáskoordináció fejlesztése

Ismeret:

Figura térbeli mozgása,
Ízületek, csontok kapcsoló-
dása

Tartalmi, logikai összefüggések
megértése
Koncentrációs képesség fej-
lesztése
Bábos előadásmód, kifejező
mozgás
Drámapedagógia.

Marionett báb készítése
Az elkészült bábokkal etűdök
rögtönzése – hangeffektek al-
kalmazásával.

Önállóan kiválasztott állatkarakter
marionett figurájának elkészítése.
Az óra elején megbeszéljük, hogy ki
milyen karaktert szeretne elkészí-
teni. Bemutató minta egy róka forma,
aminek a működését és működési
elvét mindenki láthatja, mehertheti.
Az elkészítés menetét oktató videón
nézzük meg:

<https://youtu.be/ABzHOEtIT-s>

WC papír guriga, vas-
tag fonál, erős vékony
fonál, hurkapálcika,
üdítős doboz kupak,
festék, olló, rajzszög,
ragasztó



3. MINDEN MOZOG

1. RÉSZTÉMA: TAUMATROP - 1 ÓRA

Attitűd:

Kísérletező kedv
Új dolgokra való nyitottság

Képesség:

animációs szemlélet fejlesztése

Ismeret:

az emberi látás tehetetlen-
sége,
Az első animációs eszközök
megismerése

Optikai játék készítése papír-
korongból.
Mozgás-változás megfigyelése,
leképezése
A taumatrop működési elve: a
képek gyors váltakozása és az
emberi látás tehetetlenségé-
nek összefüggése
Mozdulat vázlat készítése
1. Két egymástól független kép
megfelelő sebességgel vál-
takozva egyetlen kép érzetét
kelti;
2. Egy mozgássorozat képei,
ha megfelelő sebességgel
haladnak el szemünk előtt,
akkor a mozgás fázisképei ösz-
szeolvadnak és megjelenik a
mozgásérzet

A taumatrop két változatának megis-
merése:

1. Két egymástól független kép megfe-
lelő sebességgel váltakozva egyetlen
kép érzetét kelti.

2. Egy mozgássorozat képei, ha
megfelelő sebességgel haladnak el
szemünk előtt, akkor a mozgás fázis-
képei összeolvadnak és megjelenik a
mozgásérzet.

A mintaképek bemutatása és a korong
kivágása után a diákok eldöntik, hogy
a csodakorongnak melyik változatát
szeretnék elkészíteni: a két fázisból
álló mozgássorozatot (pl. pislogó
szem), vagy két egymástól független
kép egymásravezítését.

karton, körző, olló, lyu-
kaszógép, fonál vagy
hurkapálcika, ragasztó,
filctoll



FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK
3. ZOOTRÓP – 1 ÓRA			

Attitűd:

Kreativitás, új dolgokra való nyitottság

Képesség:

animációs szemlélet fejlesztése

Ismeret:

Mozgás-változás megfigyelése, leképezése

A ciklikus mozgás fázisai
Az első animációs eszközök megismerése

Zootróp henger és rajzolt zootróp-szalag készítése

Beszélgetés a zootróp eredetéről.
A mintaképek és animációk megtekintése után a tanulók kivágják az előre kinyomtatott zootróp sablont. Erre saját ötlet, vagy nyomtatott minta alapján elkészítik a 12 fázisból álló, ciklikus mozgást ábrázoló rajzsorozatot.
A munka végén megtekinthetik az animációt.

A/4-es papírlap, vonalzó, ceruza, olló, ragasztó

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

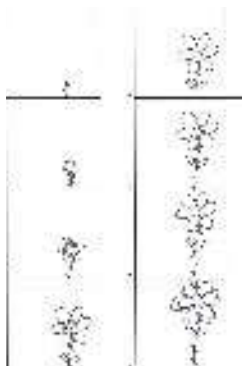
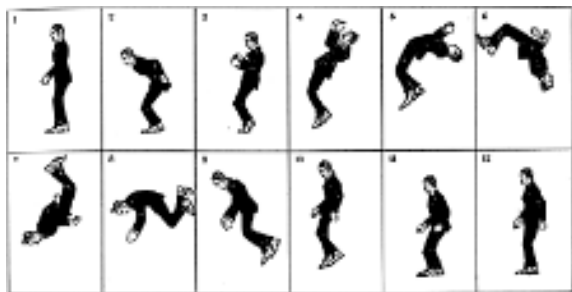


The Zoetrope Project



Mybridge fotósorozatai
<https://youtu.be/eHmSG1j-7hXM>

<https://www.youtube.com/watch?v=Jq9CUS3rNzU>
<https://youtu.be/eHmSG1j-7hXM>

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
3. FLIP BOOK - 3 ÓRA				
Attitűd: Kísérletező kedv Új dolgokra való nyitottság Képesség: animációs szemlélet fejlesztése Ismeret: az emberi látás tehetetlensége, a mozgókép érzetének kialakulása	Flip book 20-30 fázisból álló pörgetős animáció készítése.	A referencia videók lejátszása és a minta szekvenciák kivetítése során megbeszéljük, hogy milyen szabályokat kell betartani a flip book készítése során. (lapok beszámozása, kompozíció elhelyezése a lap alsó felén, mozgásfázisok közötti elmozdulás mértéke, közeledés, távolodás, először a kontúrok elkészítése, utána színezés, stb.) Mindenki kap egy animációs szekvencia lapot, amelynek segítségével 1. meghatározza az akciót 2. megtervezi a kezdő- és a záró képet 3. megrajzolja a főbb fázisokat (key frames) 4. megrajzolja a kulcsképek közötti fázisokat 5. megtervezi a főcímet és a végén lévő feliratot. Ha az animációs szekvencia lap elkészült, a diákok megkapják a méretre vágott, összefogott papírlapokat. A lapokat megszámozzák. (Erre azért van szükség, ha esetleg menet közben széthullanak a lapok, vissza lehessen rendezni. Vagy ha túl durva a mozgás, meg tudjuk beszélni, hová kell köztes lapokat illeszteni.) Először a kontúrokat rajzolják meg ceruzával. Ha a flipbook ebben a fázisban működik, kezdődhet a kontúrok átrajzolása, majd ha ez elkészült, a színezés. (A színezéssel érdemes színenként haladni.)	binder csipesz, személynként 30-40 db 7x10cm-es papírlap, ceruza, színes ceruza, filctoll, írásvetítők, animációs szekvencia lapok, kinyomtatott mozgásfázis minták (biciklizés, ugrás, stb.)	 https://youtu.be/5A0Ro4vj3KM https://youtu.be/6T_dQniyXIU https://youtu.be/4IRMBRUIRB4 https://youtu.be/th5YrlgMI6k https://youtu.be/-ussYFxR_g4 

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
4. PIXILLÁCIÓ – 2 ÓRA				
Attitűd: Kreativitás Új dolgokra való nyitottság Képesség: Nézőpont transzponálás Divergens gondolkodás Ismeret: Animációs szemlélet fejlesztése A kockázás módszerének megismerése	A mozgás dinamikája Illúziókeltés Feladatra fókuszálás Csoportmunka Digitális képességek	Animáció készítése fotósorozatból, számítógép segítségével. A pixillációs technika a mozgás stoptrükkal való rögzítése képfelvételről- képfelvételre. A mozgást nem folyamatában, hanem egy-egy fázisában rögzítjük, ennek eredménye a groteszk, természetellenes mozgás. A képtárgy vagy személyek apró elmozdulásainak fotósorozatát animációs szoftver segítségével összefűzve a mozgóképet hozunk létre. A pixilláció nem igényel sok technikai feltételt, de pontos, gyors és jól előregondolt kivitelezés szükséges hozzá. Ezért a jelenetet előre meg kell beszélni, a szükséges kellékeket beszerezni, és a mozdulatokat, cselekményt be kell gyakorolni. Nagyon fontos, hogy a gyerekek megértsék, mennyit szabad elmozdulniuk egy-egy képkocka felvétele között, hogy a szándékainknak megfelelő mozgás illúzióját tudjuk keltetni. 1. Hagyományos, fix kameraállással vesszük fel a jelenetet. 2. Fix, felső kameraállásból vesszük fel a jelenetet, melyet a földön fekvő gyerekek játszanak el.	Mobiltelefon, fotóállvány, számítógép, iStopMotion animációs szoftver, projektor	 Animation basics: Homemade special effects – TED-Ed (YouTube) TEDYouth 2015 Animate Yourself with TED-Ed (YouTube) Oren Lavie: Her Morning Elegance (YouTube) https://youtu.be/dq-3JfRrgRM https://youtu.be/tkIPTsEhUXQ

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
5. GYURMAANIMÁCIÓ – 4 ÓRA				

Attitűd:

Kísérletező kedv
Kreativitás

Képesség:

Animációs szemlélet fejlesztése,
Térszemlélet,
Anyagalakítás,
Eszközhazsnálat

Ismeret:

Animációs szemlélet fejlesztése,
A mozgás dinamikája,
Kameraállás,
Képkivágás,
Kompozíció

Gyurmaanimációs kisfilm készítése számítógép segítségével

1. Előkészítés:

Mi a gyurmaanimáció?
Kisfilmek vetítése.
Mi kell ahhoz, hogy mi is el tudjunk készíteni egy 20-30 mp-es kisfilmet? (storyborad, karakter kialakítása, mozgathatóság, kellékek, háttér, megvilágítás, kamera, kameraállások, szoftver.

2. 3-4 fős csapatok kialakítása kooperatív munkához. Lehetőleg minden csapat heterogén legyen (pl, technikához értő, kreatív, jó kézügyességű, jó szervezőkészségű, stb. tagok)
Storyboardok kiadása. A történet minél egyszerűbb legyen!

3. Karakterek kialakítása gyurmából, háttér és díszlet elkészítése.

4. felvétel

(5. ha mód és idő van rá: betekintés az utómunkákba: hangeffektek hozzáadása, felirat készítés.
6. a kész munkák megtekintése, értékelése)

Storyboard, gyurma
vékony drót, katron,
olló, festék, ragasztó,
fényképezőgép állvány,
lámpa, számítógép, iS-
topMotion (vagy más)
animációs szoftver



Gyurmaanimációs kisfilmek a YouTube-on:
Csibefutam; Shaun, a bárány; Sebj Tóbiás.
Gyurmaanimációs kisfilmek making of-jai.

<https://youtu.be/kptlrJjswcl>
<https://youtu.be/rUSoF2nwPw8>
<https://youtu.be/inQlauxXlOw>
<https://youtu.be/PWUTm9AONCs>
<https://youtu.be/iJzTYhpVnZg>

FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

4. ISKOLÁNK / TELEPÜLÉSÜNK 1. KEDVENC HELYEIM AZ ISKOLÁBAN – 3 ÓRA

Attitűd:

kreativitás

Képesség:

Vizuális emlékezet, rekonstrukció, formaalkotás térben

Ismeret:

A vizuális formanyelv és kompozíció tudatos használata, a technika választás tudatosságának erősítése, fejlesztése.

A.

Makett készítése az iskola egy részletéről

B.

Monotípia készítése az iskola épületéről vagy a kedvenc helyről

A.

1. Mit szeretek az iskolában? – szív térkép készítése
2. Melyik a kedvenc helyem az iskolában? Miért szeretem? Mekkora? Milyen tárgyak találhatók benne? Hogyan tudnám papírból elkészíteni a makettjét?
3. Páros munka: a párok kiválasztják azt a tervet, amelyet a következő órán közösen elkészítenek.
4. Iskolai, és otthonról hozott anyagokból megépítik a makettet.

B. A sablon és a kérdőív kitöltése után monotípia készítése a kedvenc helyről, vagy az iskola épületéről

szív térkép sablon,
Kedvenc helyem az iskolában kérdőívMaketthez:
karton,
színespapír,
olló,
ragasztóMonotípiához:
rajzlap,
olló,
ragasztó,
vízfesték, tempera,
gumihenger,
üveg

Kisfilmek és blogok
a papírmetszet készítésről:
Gelatin Printmaking with Paper Cut
Stencils (YouTube)
City-prints
(laughpaintcreate.blogspot.com)

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
2. AZ ÉN FALUM 2 ÓRA				

Attitűd:
kreativitás

Képesség:
Vizuális emlékezet, rekonstrukció, formaalkotás térben

Ismeret:
Tájékozódás a térben és a síkban

Szatymaz község középületeinek, fontos helyeinek térképe

1. Az én falum kérdőív kitöltése. (Mi található, mik találhatók Szatymazon? Mi az ami nincs, mik nincsenek Szatymazon?) Segédletként kivetítésre kerül egy, jellemzően városi helyeket épületeket bemutató ábrásor. (bank, posta, fogorvos, állatkert, repülőtér, virágbolt, cukrászda, stb.)
2. A közösen összegyűjtött lista alapján mindenki választ egy helyet, vagy épületet, amit megadott méretben lerajzol és kivág. (kb.15x15 cm)
3. A kész objektumokat csomagolópapíron a valóságban egymáshoz viszonyított helyzetük szerint elhelyezzük, és kialakítjuk köztük az utcahálózatot. Vagy: A szélüket egymáshoz ragasztva elkészítjük a falu jellegzetes helyeinek térbeli modelljét.
4. Vagy: A szélüknél egymáshoz ragasztva elkészítjük a falu jellegzetes helyeinek térbeli modelljét.

„Az én falum” kérdőív
„Helyek egy városban”
illusztrációs ábrásor

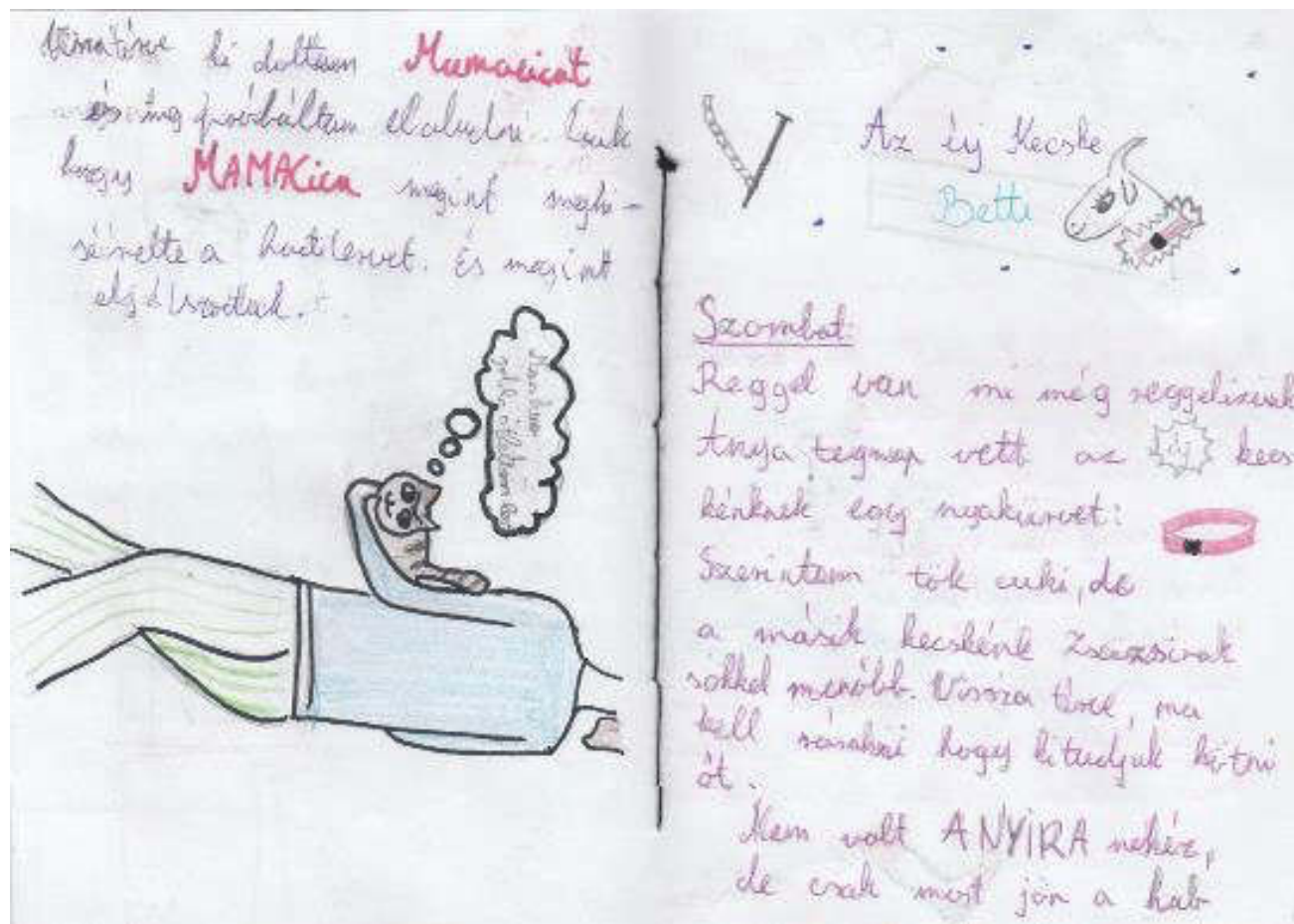
Fotók a falu jellegzetes helyeiről, épületeiről



FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
3. SZATYMAZ SZUBJEKTÍV ATLASZA 2 ÓRA				
Attitűd: kreativitás Képesség: Látványfelismerés, értelmezés, Komponálás, Látásmód fejlesztése Ismeret: Kompozíciós ismeretek, Képkivágás	Fotósorozat készítése megadott szempontok alapján.	A. A múlt század első felében épült szatymazi villák felkutatása, fotódokumentáció készítése. Ehhez előkészületként megnézzük a Subán a gallér című helytörténeti filmet. B. Fotósorozat készítése különböző szempontok szerint: házszámok, kerítések, falfirkák, buszmegállók, tanyák útkereszteződések, azonos típusú házak, stb	A. Subán a gallér c. film, mobiltelefon B. Magyarország szubjektív atlasza, mobiltelefon	



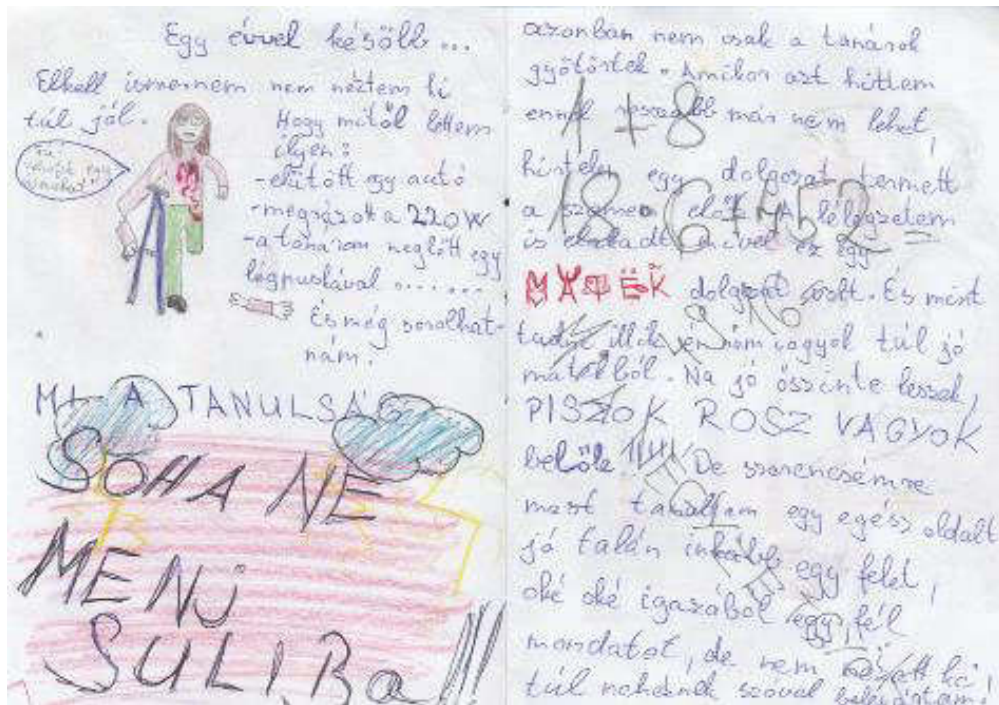
Vizuális napló borító,
lány, 12 éves
Vizuális napló bellapok,
lány, 12 éves



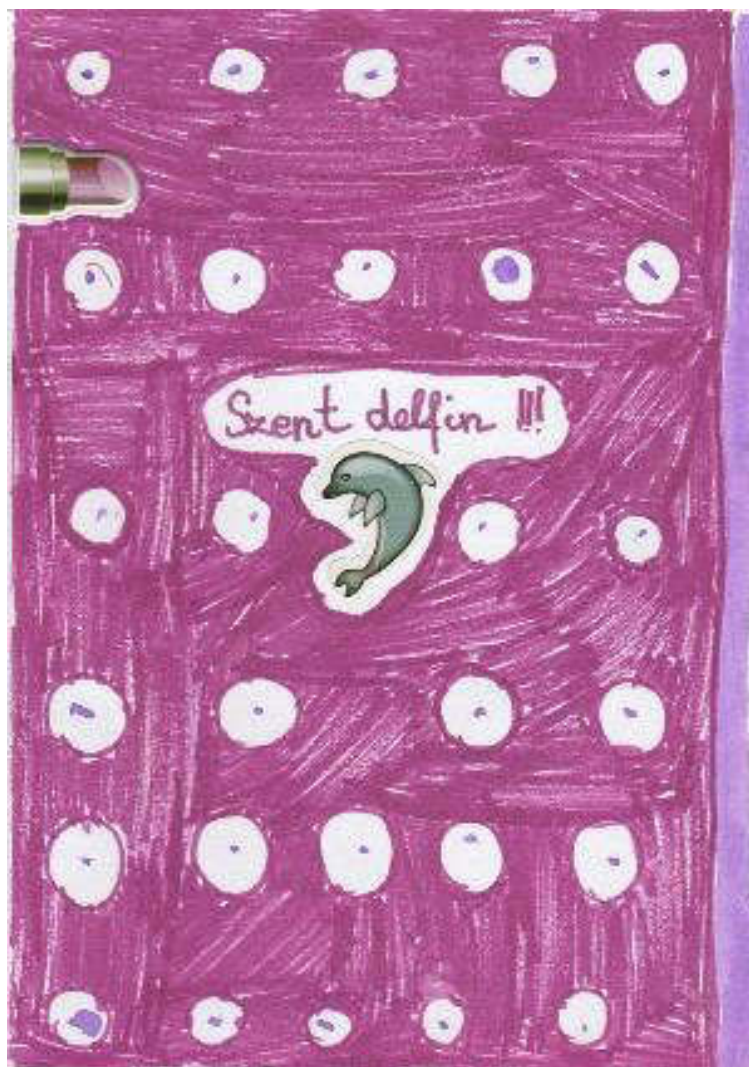


Vizuális napló borító,
lány, 12 éves
Vizuális napló bellapok,
lány, 12 éves

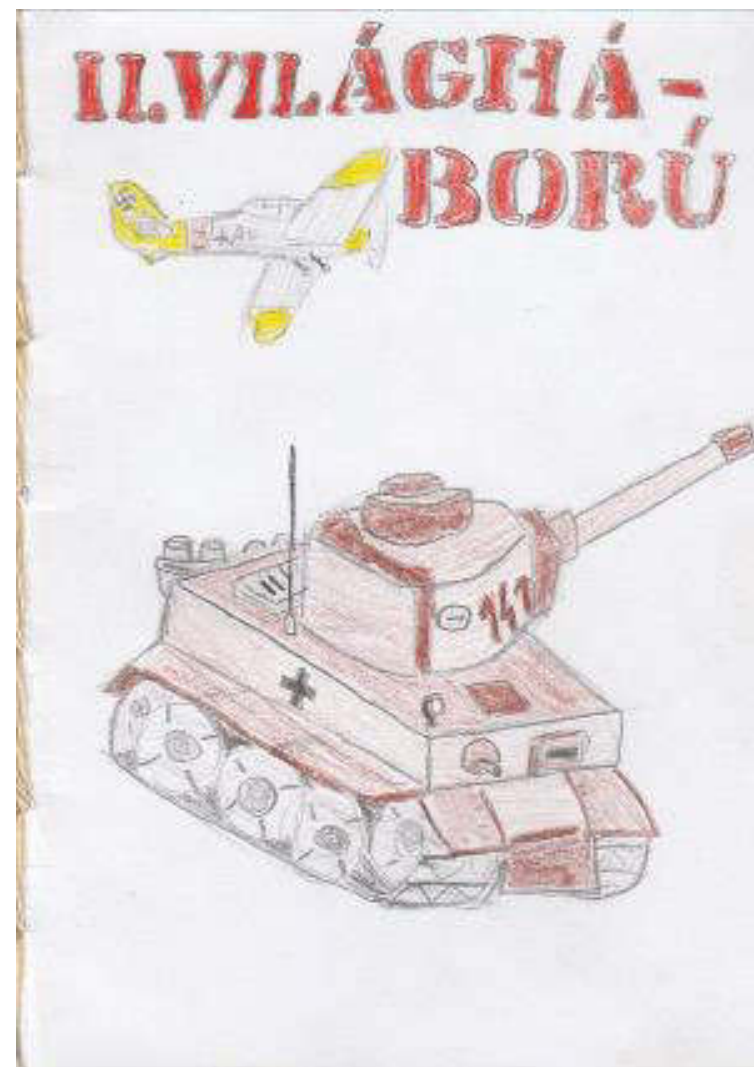


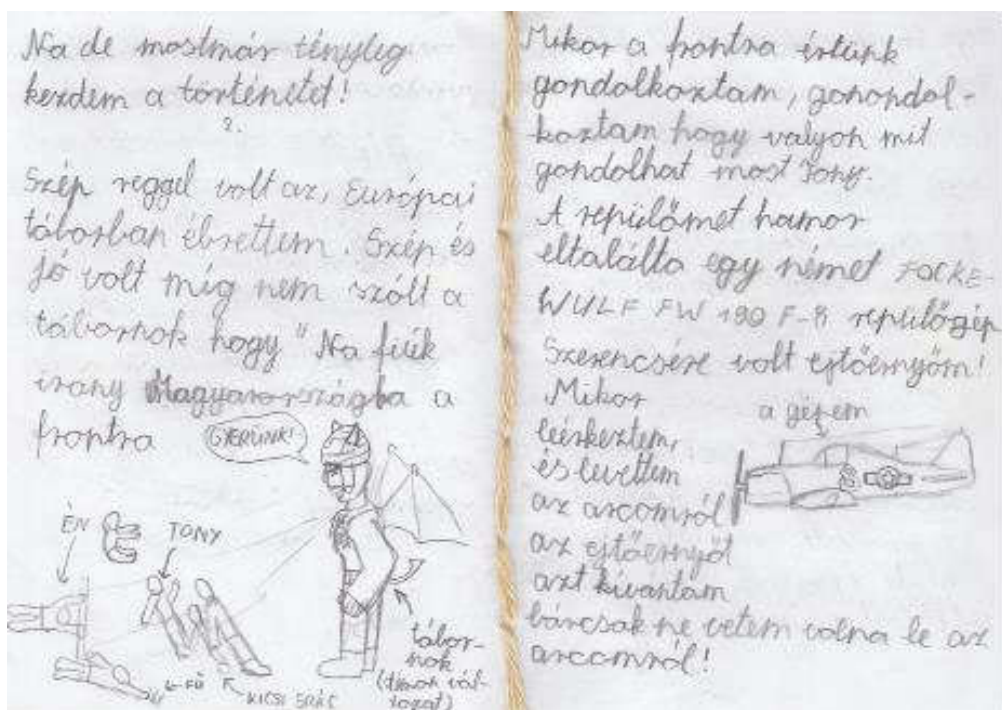


Vizuális napló bellapok,
lány, 12 éves
Vizuális napló bellapok,
lány, 12 éves



Vizuális napló hátsó borító,
lány, 12 éves
Vizuális napló borító,
fiú, 12 éves





Vizuális napló bellapok,
fiú, 12 éves
Vizuális bellapok,
fiú, 12 éves

Tanulói munkák a 2. témához: Rögtönzött bábkok



Vizuális napló digitális formában, bellap, lány, 11 éves
 Vizuális napló digitális formában, bellap, lány, 12 éves
 Vizuális napló digitális formában, borító, fiú, 11 éves
 Vizuális napló digitális formában, bellap, lány, 12 éves





Kavicsbábok,
lány, 12 éves
Kavicsbáb,
fiú, 12 éves

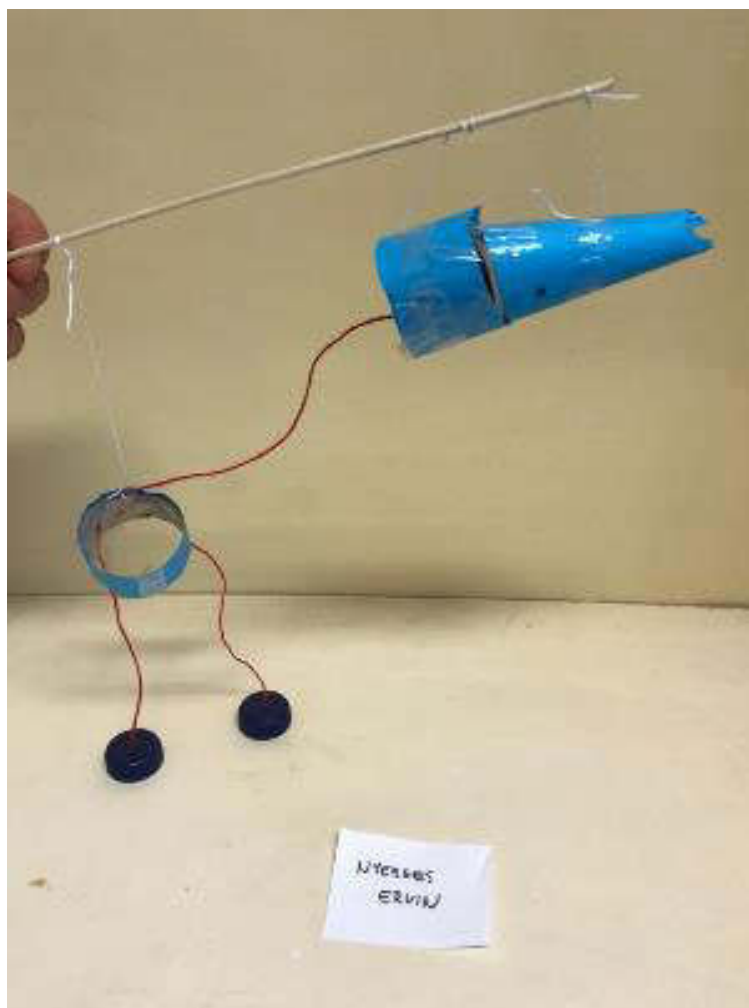


Zoknibáb, lány, 12 éves
Zoknibáb, fiú, 12 éves
Zoknibáb, lány, 11 éves

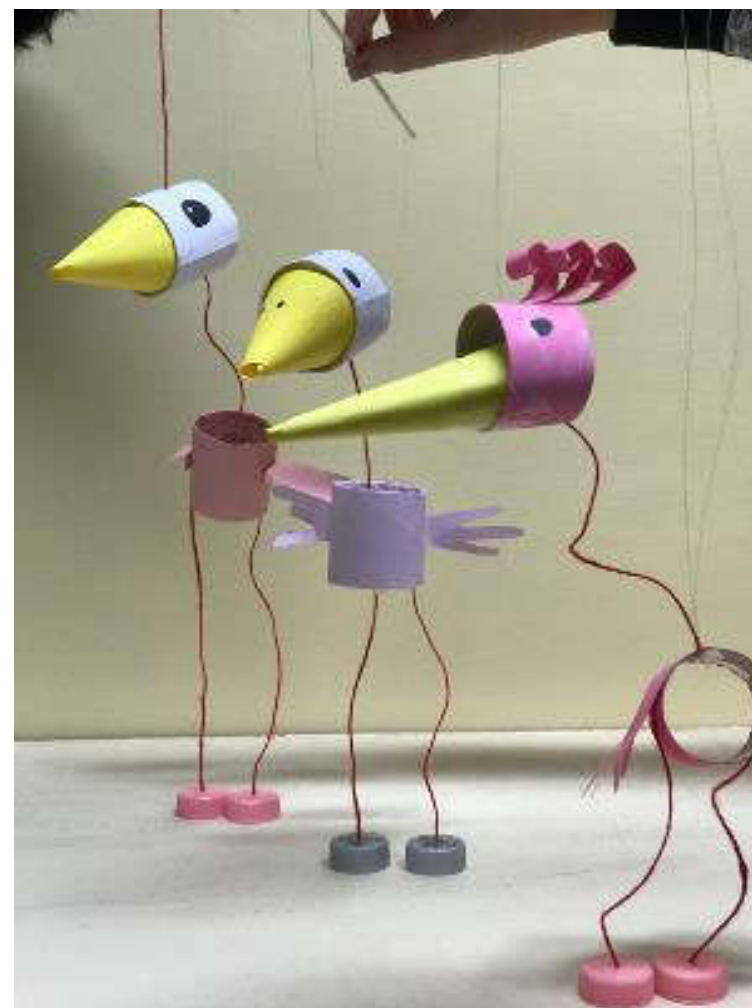




Árnybábjáték,
vegyes csapat,
11-12 évesek



Marionettbáb,
fiú, 12 éves
Marionettbáb,
lány, 12 éves









KOCZKÁNÉ SÁRKÖZI ILONA RAJZTANÁR,
MESTERPEDAGÓGUS ÉS
GERGELYNÉ KISS MELINDA
INFORMATIKATANÁR
TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJAI

Település és iskola ahol a program megvalósul:

*NEUMANN JÁNOS EGYETEM PETŐFI SÁNDOR
GYAKORLÓ ÁLTALÁNOS ISKOLA, KECSKEMÉT*

Kipróbálás:

*2017/18. TANÉV,
A MEGVALÓSÍTÁS KEZDETE A 1. FÉLÉVBEN,
2017 SZEPTEMBERTŐL*

6.A: heti 1 órában – 18 óra

6.B: heti 1 órában – 18 óra

A 6. évfolyam 2. tanév 1. félévi programjának áttekintése

145

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
1. Vizuális napló	Ez vagyok én! Kedves naplóm mi lennék ha ... Kép keresztnem kezdőbetűjében. Iniciálé Az én szobám Kedvenc bútorom Egy napom színekkel A hely ahol élek Titkos oldal Naplóm borítója	Magyar nyelv, matematika, média, történelem Az informatika tantárgyi integráció külön sorban szerepel a tanórák között	8 óra
2. Rögtönzött bábok	1. Kavicsokba rejtőzve, mesealkotás adott szereplőkre 2 óra 2. Egyszerű kúpbábok adott meséhez 4 óra 3. Sík állatfigurák, karakterek mozgás imitálása, animáció 4 óra	Dráma Média Történelem Irodalom Zene Mozgás Technikai ismeretek Az informatika tantárgyi integráció külön sorban szerepel a tanórák között	10 óra

A 6. évfolyam 2. tanév 1. félévi részletes terve – 1.

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
1. VIZUÁLIS NAPLÓ - 8 ÓRA				
1. EZ VAGYOK ÉN, KEDVES NAPLÓM, MI LENNÉK HA ... - 1 ÓRA				
Vizuális hasonlatok megfigyelése, saját szimbólum kiválasztása Önismeret, belső képek	Vizuális tapasztalatok rendezése Festők és tárgyaik Alkotók és választások Kinek a szobája? Szimbólumokban való gondolkodás, szimbólumok alkalmazása Beszédes nevek, indián nevek	Drámajáték: asszociációs kör Játék, képek párosítása: szobák és alkotók Állat- növény, vagy tárgy szimbólum készítése Saját egyéniség szimbólumainak rajzolása, nyomat készítés, pecsételő készítés	papírdúc, vagy stencil készítés: kartonból, műanyag lapokból kartonok, ollók, sniccerek. tempera, akril festékek, szivacs	 Frida Kahlo: Önarckép majmokkal  Salvador Dalí: Elfolyó Óra
				 Rippl-Rónai József: Karácsony, Önarckép 
2. INICIÁLÉ, KÉP KERESZTNEVEM KEZDŐ BETŰJÉBEN - 1 ÓRA				
Betű és kép Saját kezdőbetű tervezése	Vizuális befogadás Betűforma és kép összekapcsolása. Képi komponálás Iniciálé fogalma	Történelmi ismeretek Képes Krónika Corvinák Saját iniciálé készítés	ecsetíron, tűfilc, dipa	 Képes Krónika 

A 6. évfolyam 2. tanév 1. félévi részletes terve – 2.

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK
----------------------	--	---------------------------------	------------------------------------

3. AZ ÉN SZOBÁM – 1 ÓRA

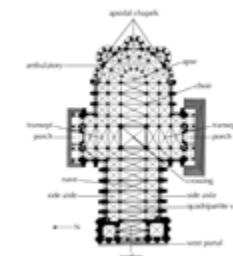
Alaprajz
Térszemlélet
fejlesztése
Téri tapasztalatok
leképezése
Tér sík absztrakció
Vizuális memória
Absztrakciós
képességek

Felülnézet, belső tér magyarázó
rajza, nézetek
Alaprajzok fajtái

Saját szoba alaprajzának elkészítése
emlékezet alapján
Elképzelte belső tér vagy “mire
vágom” szoba, megalkotása
felülnézetből.

tűfilc, ceruza,
négyzetrácsos lap

ALKOTÓK ÉS MŰVEK



Alaprajz különböző geometriai formákban: kör
Chartres-i Katedrális alaprajza

3. AZ ÉN SZOBÁM, + 1 TECHNIKA ÓRA

3D-s lakberendezés

Felülnézet, belső tér, 3D nézet
Alaprajzok fajtái
A sík és a tér összekapcsolása
Vizuális memória
Absztrakciós képességek

Saját szoba alaprajzának elkészítése,
berendezése.

számítógép, internet, 3D
lakberendező program
(például: <https://roomstyler.com/3dplanner>)



A 6. évfolyam 2. tanév 1. félévi részletes terve – 3.

148

FEJLESZTÉSI CÉLOK

FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK

TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

4. KEDVENC ZUGOM, RÉSZE A SZOBÁMNAK – 1 ÓRA

Tér, látvány
Vonalak folytatása
Kiegészítés, egy-
két vonallal jelölt
perspektívikus
(kétféle) térséma
(sarok, szemközti fal)

Fénymásolatok kiegészítése, téri
szempontok megadásával

Hol szeretek lenni, mit szeretek
benne?
Kuckóm.
Milyen lenne, ha én tervezném?

ceruza, filctoll
anilin, dipa



Enteriőr: Matisse
Művészek és műtermek: magyar
alkotók (Rippl-Rónai)

5. EGY NAPOM SZÍNEKKEL – 1 ÓRA

Színek és hangulatok.
Szintan:
Johannes Itten
Versek,
Nemes Nagy Ágnes
Lila fecske (piros drót)
inspiráció: vers

Vizuális befogadás
Csak színekkel fejezünk ki valamit
Vidám napom, szomorú napom
Címadás, verbális magyarázat.
Fiatal színek, öreg színek

Fessétek meg a saját vidám színeite-
ket, saját szomorú színeiteket!
Értékelésnél összegyűjtjük a
szomorú és vidám képeket.
Lehetőség az előző óra folytatására:
milyen színű a szobád, ha szomorú
kedvedben rendezted be, milyen, ha
vidám vagy?

akvarell, akvarell papír
tempera



Johannes Itten: Színelmélet
Paul Klee: Táj sárga madarakkal

A 6. évfolyam 2. tanév 1. félévi részletes terve – 4.

149

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK
5. EGY NAPOM SZÍNEKKEL, +1 INFORMATIKA ÓRA (ÉS OTTHONI FOLYTATÁSI LEHETŐSÉG)			
Digitális napló (fényképalbum) vezetése, építve a vizuális kultúra órán elhangzottakra Okostelefonok fényképezési funkcióinak kihasználása	Vizuális befogadás A részletek megragadása, érzelmek kifejezése	Készítsd el egy napod digitális naplóját, úgy hogy csak a fontos részleteket fényképezed le, ami az adott pillanatban a leginkább megragadja a figyelmedet. Pl: képgyűjtemény: vizuális élményeim, kedvenc alkotóim, saját műveim. Mire hasonlít? Vizuális hasonlatok.	számítógép, PowerPoint, fényképezőgép (okostelefon)

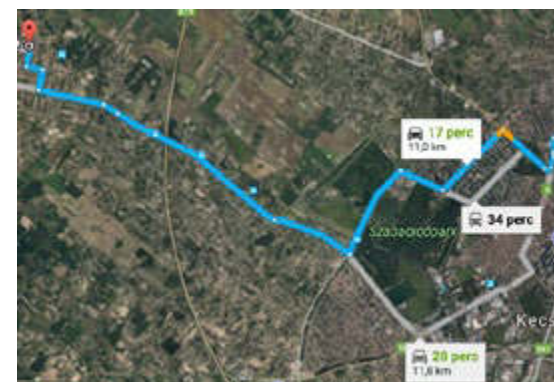
ALKOTÓK ÉS MŰVEK



Edvard Munch: Sikoly hasonlat

6. A HELY AHOL ÉLEK: TÉRKÉP – 1 ÓRA – OTTHON ÉS ISKOLA

Tájékozódás térképen	Cím megkeresése Térkép, műhold- kép, utcakép váltások Útvonaltervezés Képkivágás Érzelemkifejezés Asszociáció	Keresd meg a saját lakásokat és az iskolát vágjátok ki! Tervezzetek piktogramokat a fonto- sabb állomásoknak!	számítógép, internet, google térkép, képmetsző program, Paint (esetleg egy logó ter- vező program)
----------------------	--	--	---



Google maps térkép? Útvonalkereső?

A 6. évfolyam 2. tanév 1. félévi részletes terve – 5.

150

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
7. TITKOS OLDAL – 1 ÓRA				

Kódolt titkok
Betű és kép
Kódok, színekódok
Szövegkép, stílusok

Vizuális befogadás
Írások tanulmányozása
Saját titkosírás megalkotása
megfejtések
Név leírása nevem másképp
Üzenetek

Informatika: gyűjtés, csoportosítás:
képírás szótagírás, betűírás
A betű története

ecsetiron, tűfilc, dipa,
nyomat pecsételő
papírdúc



Hieroglifák és ékírások

8. NAPLÓM BORÍTÓJA – JELEK, FORMAREDUKCIÓ – 1 ÓRA

Felület tervezés,
kompozíciós gyakorlat,
egyéni jelek alkotása,
használata

Kompozíciós gyakorlat, az elké-
szült, már kitalált szimbólumok
elhelyezése adott felületen.
Jelalkotás

Milyen lenne egy rád jellemző nap-
lóborító?
Használd az eddig megalkotott ele-
meket, vagy találd ki újakat!
Használj gyűjtött, sík anyagokat:
fotót személyes tárgyakat, emlék
képeslap, jegy, belépő, térkép...
Sokszoroztsd eddigi figuráidat,
használd kedvenc színeidet!

nyomatok, stencilek
Kollázs
felhőpapír gyártás



Pablo Picasso: Gitár

A 6. évfolyam 2. tanév 1. félévi részletes terve – 6.

151

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK
8. NAPLÓM BORÍTÓJA +1 INFORMATIKA ÓRA			
Digitális tervezés: montázs, logó, fotómozaik	Vizuális befogadás Rész-egész Önkifejezés	A digitális naplóhoz borító készítés, logó tervezés, montázs vagy mozaik készítése	számítógép, PowerPoint, internet, logó tervező program, Paint, fotómozaik- készítő program (AndreaMosaic)

ALKOTÓK ÉS MŰVEK



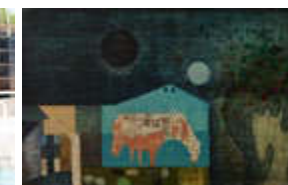
Georges Braque: A madár visszatér a fészkébe

2. RÖGTÖNZÖTT BÁBOK (10 ÓRA)			
1. KAVICSOKBA REJTŐZVE - MESEALKOTÁS ADOTT SZEREPLŐKRE 2 ÓRA			

Médiában való jártasság Animációs lehetőségek megismerése (informatika) Dráma	Vizuális hasonlatok Karakter, típus alkotás Élővé tevés Animáció alapjai Jelenetek etűdök alkotása videó készítés	Festett kavics mozgatás Tárgytól a filmig Kézi bábok, készítése	kavicsok, festékek, filctollak. textilek, ruhaujjak, zoknik, kötöző anyagok: fonal, spárga
--	--	---	--



Bálint Endre alkotásai



Punch és Judy,
klasszikus kesztyűs bábok

A 6. évfolyam 2. tanév 1. félévi részletes terve – 7.

152

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK
1. KAVICSOKBA REJTŐZVE - MESEALKOTÁS ADOTT SZEREPLŐKRE +1 INFORMATIKA ÓRA			
Média Animációs lehetőségek építve a vizuális kultúra órákra	Animáció alapjai Videó készítés Fázisfotókból filmkészítés	Kavicsok mozgatása, fázisok rögzítése. Először két fázis váltogatásával, majd ha már gyakorolták akár több képpel is. Bábok mozgásának felvétele, videó etűdök készítése kifejezési cél megadásával.	számítógép, fényképezőgép vagy okostelefon fényképező app-pal
2. EGYSZERŰ KÚPBÁBOK ADOTT MESÉHEZ - 4 ÓRA			

Bábtérvek
készítése
Magyarázórajzok
Forgatókönyv
Storyboard

Tervezés síkban, alkotás térben.
Vizuális történetmesélés
Zenére mozgatás, vagy zene
kiválasztása az animációhoz
Egyszerű mozgások térben.

Két sík formából figura alakítása,
trapéz és kör, téglalap és kör,
négyzet és kör Színes papírból
alapok kiegészítéssel, mozgatás.
Téma lehetőségek: család, barátaim,
hősök...
Négyen vagytok egy csoportban, kik
vagytok?
Színes formák, fekete alapon.
A sík tervek megvalósítása térben,
hungarocell golyó és konzervdoboz,
tejfőlös doboz összeépítésével,
zoknik felhasználásával.
Mozgatás térben.

színes papírok, olló, blue
tacke, fotokarton

ALKOTÓK ÉS MŰVEK



Lumier fivérek etűdjei: első filmkockák



Paul Klee geometrikus művei

A 6. évfolyam 2. tanév 1. félévi részletes terve – 8.

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK
3. SÍK ÁLLATFIGURÁK, KARAKTEREK MOZGÁS IMITÁLÁSA, ANIMÁCIÓ 4 ÓRA			

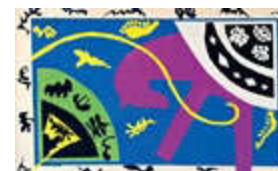
Karakter
Kollázs hozzárajzolás-
sal, háttér kialakítása,
történetek

Sík figura karakterének megalko-
tása, a háttér mozgatása sík figura
előtt.
Háttér váltogatása, kép rögzítése.

Ollóval rajzolás.
Karakterek kialakítása
Saját animáció mi történik az álla-
tommal? Road movie, út történet
alkotása.

olló, színes papírok,
kartonok, papírtekercsek,
filc, tempera

ALKOTÓK ÉS MŰVEK



Henri Matisse alkotásai



Vaszilij Kandinszkij képei

3. SÍK ÁLLATFIGURÁK, KARAKTEREK MOZGÁS IMITÁLÁSA, ANIMÁCIÓ + 1 INFORMATIKA ÓRA

Animáció készítés
lépései

Forgatókönyv

Videó készítés
videó vágás

számítógép, okostelefon,
ingyenes forgatókönyvkészítő
program (Storyboarder) vi-
deószerkesztő programok



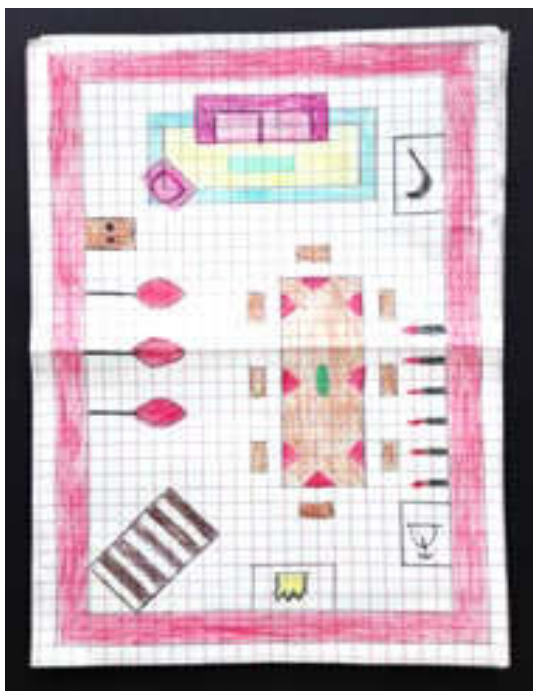
Heinzelmann Emma: Varjúdombi mesék
(Tarbay Ede) könyvillusztráció és
animációs film grafikai tervező



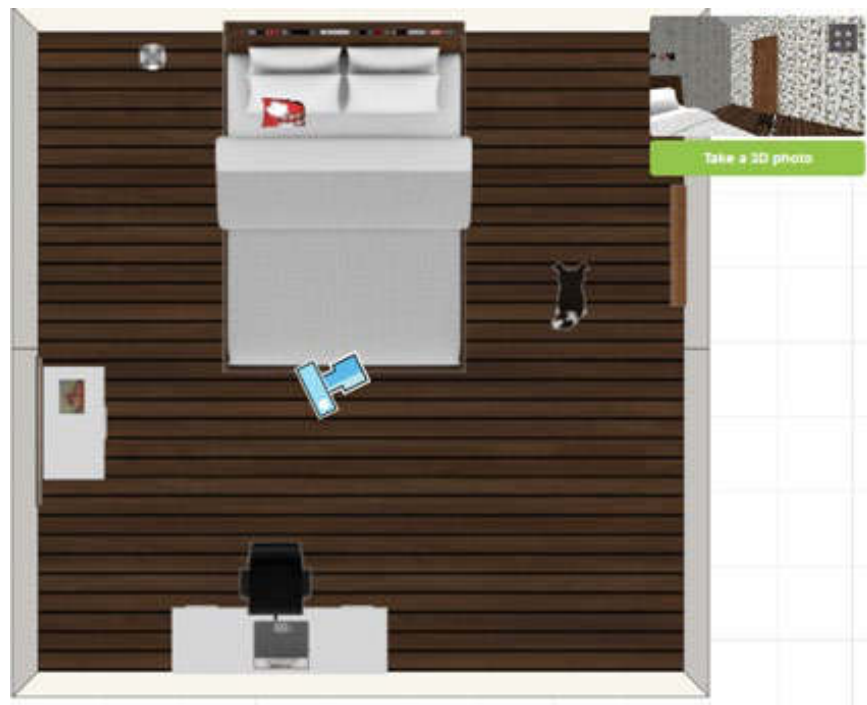
Macskás, lány,
12 éves



Luca,
lány 12 éves



Szoba alaprajz,
lány, 12 éves



Szobám,
lány, 12 éves



Fotelem,
lány, 12 éves



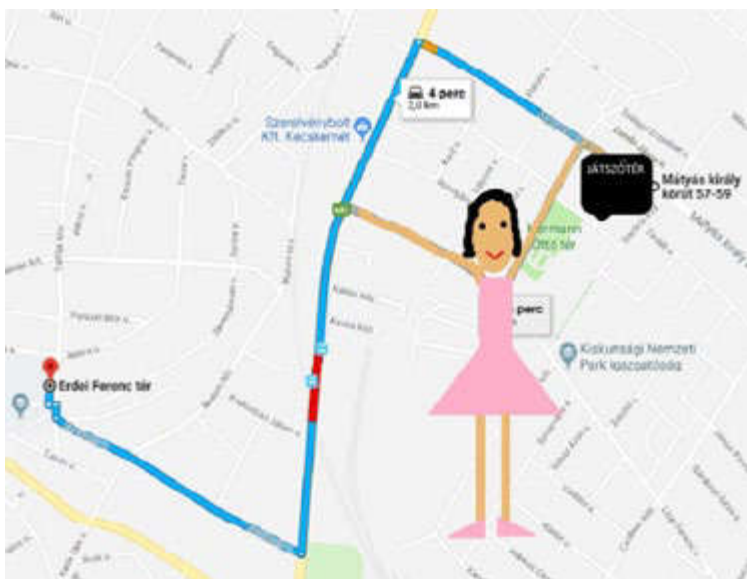
Íróasztalom,
fiú 12 éves



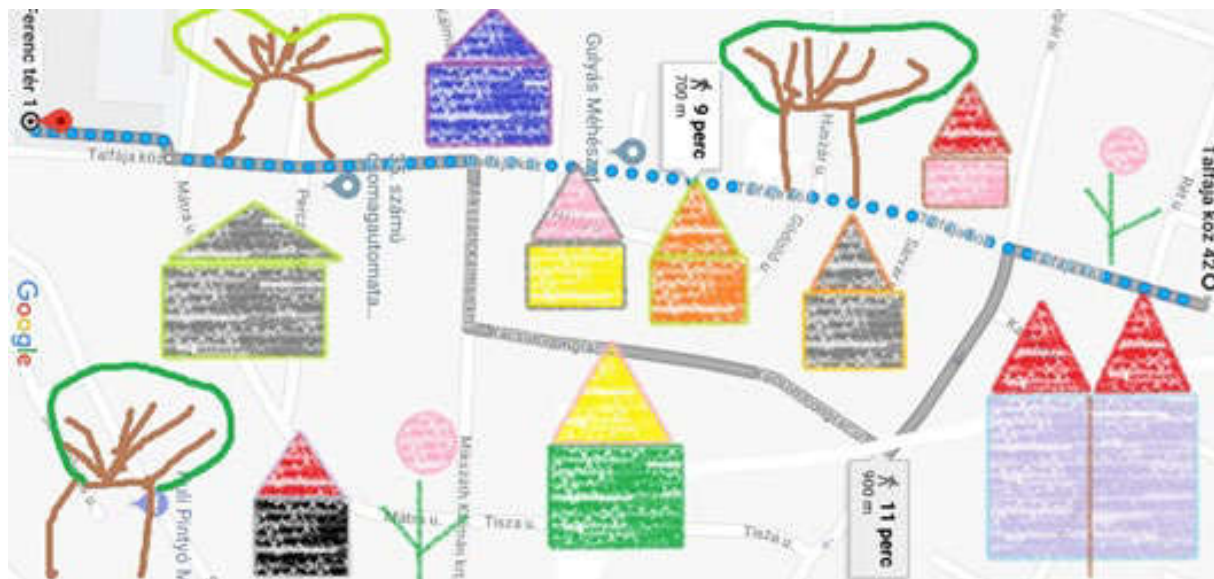
Napirend,
lány 12 éves



Szín napirend,
fiú, 12 éves



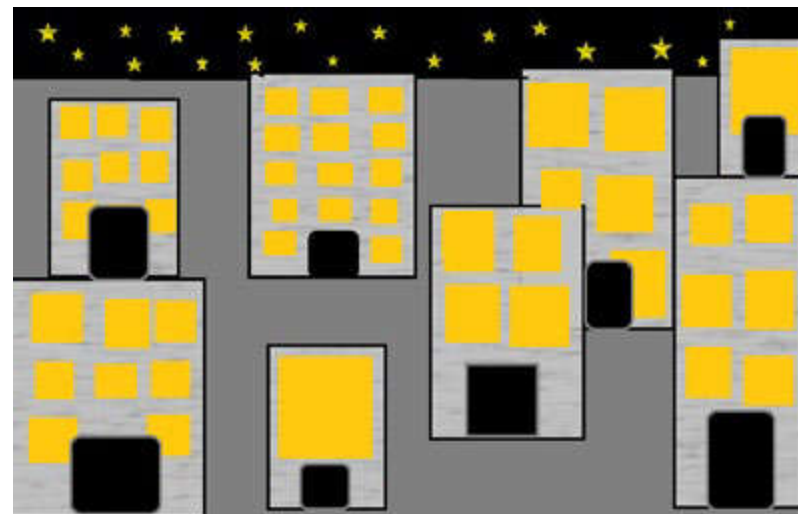
Éljen a játszótér,
lány 12 éves



Útban hazafelé,
lány, 12 éves



Itt lakom, lány,
12 éves



Éjszaka,
lány, 12 éves



Falu,
lány, 12 éves

Segítség a dekódoláshoz:

Minden betűhöz egy számot rendelünk, ezt mutatja az alábbi táblázat. A számokat jelekké alakítottuk úgy, hogy minden betű egy kis rajz lett. Megállapodás szerint a rajzokban előforduló jelek a következő számértékkel bírnak. A vonal egyet, a pont ötöt, a kör pedig tízet ér, ezeket összeadva és a táblázatot használva kapjuk meg az eredeti szöveget.

A	Á	B	C	D	E	É	F	G	H	I	Í	J	K	L	M	N	O
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Ó	Ő	Ű	P	Q	R	S	T	U	Ú	Ű	V	W	X	Y	Z		
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	

Titkos mondatok,
gyerekek, 11 éves



Borító,
lány, 12 éves



Borító,
fiú, 12 éves



Borító,
lány, 12 éves



Napló,
lány, 12 éves



Erőművész,
fiú, 12 éves



Banya,
fiú 12 éves



Kutya,
fiú 12 éves



Majom,
lány, 12 éves



Róka,
lány, 12 éves



12 éves gyerekek



KOCZKÁNÉ SÁRKÖZI ILONA RAJZTANÁR,
MESTERPEDAGÓGUS ÉS
GERGELYNÉ KISS MELINDA
INFORMATIKATANÁR
TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJAI

Település és iskola ahol a program megvalósul:

*PALLASZ ATHÉNÉ EGYETEM
PETŐFI SÁNDOR GYAKORLÓ ÁLTALÁNOS ISKOLA
ÉS ÓVODA, KECSKEMÉT*

Kipróbálás:

*2016/17. TANÉV,
A MEGVALÓSÍTÁS KEZDETE A 2. FÉLÉVBEN,
2017 FEBRUÁRJÁTÓL*

A 6. osztály tanítási-tanulási programjának áttekintése

167

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
3. Minden mozog állókép – mozgókép egyszerű mozdulatok, folyamatok megjelenítése pl. 2 fázisból álló rajzok / fotók készítése, melyek lapozva, vetítve mozgást imitálnak; majd ezek ismétlésével folyamatok megjelenítése (pl. csukott szem – nyitott szem → pislogás; guggolás – állás → ugrálás flip book (zsebmozi) taumatrop, zootróp, egyszerű számítógépes animációk készítése	mozdulatok megfigyelése, rekonstrukciója mozgás-változás megfigyelése, leképezése mozdulat vázlat, tanulmányrajz, fotó készítése; animációs szemlélet fejlesztése, a kockázás módszerének gyakorlása ALKOTÓK – MŰVEK Mybridge fotósorozatai; Zootróp - fázisrajzok, pillanatfelvételek,	Integráció: Mozgóképkultúra és médiaismeret	12
4. Iskolánk / városunk Kedvenc helyeink az iskolában / városban. részletek megfigyelése, lerajzolása, fotózása	döntés kifejezés (kommunikáció több csatornán, csatornaváltással) megoldás (komplex elméleti és gyakorlati) Magyarország szubjektív atlasza - fázisrajzok, pillanatfelvételek,		6

FEJLESZTÉSI
CÉLOK

FEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREK

TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

MINDEN MOZOG - 12 ÓRA

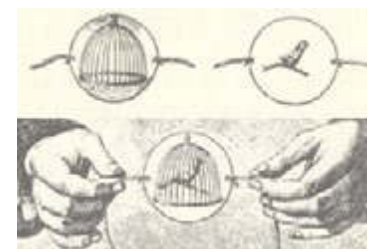
MINDEN MOZOG - 1 ÓRA

A mozgóképi gondolkodás fejlesztése, finom motorikus képességek, logikus gondolkodás

Kétfázisú mozgások megjelenítése összehajtott papír szeleten. Mozgás illúzió keltése ceruzára feltekeréssel. Címadás. A mozgásról készült videók megtekintése. Ritmikus, ismétlődő történet, cselekvés leképezése.

Egyéni munka frontális irányítás, formatív értékelés óra közben, társértékelés a videó vetítés során.

Filctollak színes ceruzák Taumatrop bemutatása Interaktív tábla



MINDEN MOZOG, 1 ÓRA

A fázismozgásokban való gondolkodás fejlesztése. Előzetes ismeretek feltárása. Lehetséges technikai megoldásokon való gondolkodás látás fejlesztése; részegész látás; figyelem; türelem; finom-motorikus készség fejlesztése; szociális kompetencia fejlesztése

Praxinoszkóp játék megismerése, megtekintése.

Közös élmény, séta. Megfigyelés szempontok szerint.

Jegyzetfüzet



FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK
INFORMATIKA MINDEN MOZOG – 2 ÓRA			
A fázismozgások kivitelezési lehetőségei számítógéppel Fantázia képzelőerő fejlesztése. figyelem; türelem; finom-motorikus készség fejlesztése;	Fázisrajzok készítése, videó összeállítása; gif kép készítése két fázisrajz segítségével. Alkalmas mozgás sor kitalálása	Frontális és egyéni munkaforma; A fázisrajzok elkészítésének lépéseinek és a képek összeszerkesztésének bemutatása. Továbbfejlesztési lehetőségek. Társ- és önértékelés a gif-ek megtekintésével.	Paint program, videókészítő alkalmazás

3. MINDEN MOZOG – 1 ÓRA

Fantázia képzelőerő fejlesztése.
kreativitás;gondolkodási készség; vizuális kommunikáció;

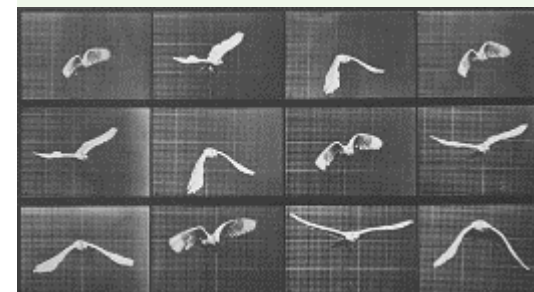
Praxinoszkóp képsorozat készítése, kipróbálása, és videó készítés az elkészült alkotásokról.
Alkalmas mozgás sor kitalálása

Frontális és egyéni munkaforma;
magyarázat; szemléltetés; dicséret; elmarasztalás; hibajavítás; motiváció; bemutatás; bemutattatás; megbeszélés; értékelés; segítségnyújtás; ráhangolás
Az előzetes tapasztalatok, megfigyelések felhasználása egyéni munkaformában.
Motiváció: videofilm

Vékony fekete filc
Tűfilc
Színes ceruza
Praxinoszkóp korongok sokszorosítva
Praxinoszkóp játék (játékoltban kapható 1 db)
Videofelvevő, telefon interaktív tábla

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

Eadweard Muybridge: Cockatoo Flying



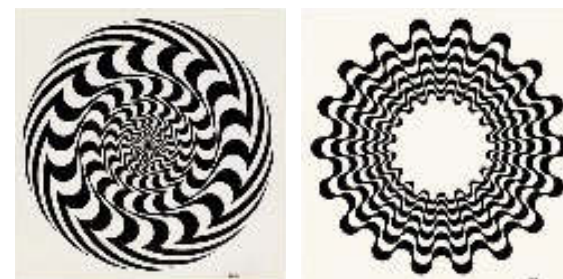
**FEJLESZTÉSI
CÉLOK**
**FEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAK**
**TEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREK**
**TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK**
ALKOTÓK ÉS MŰVEK
4. MINDEN MOZOG – 2 ÓRA

Művészettörténeti és vizuális ismeretek bővítése. Problémamegoldó képesség fejlesztése. Kommunikáció

Optikai csalódások. Mozgás érzékeltetés. Geometrikus képek készítése fekete filctollal, azon vonalazott fóliák elhúzásával, mozgatasával, mozgást imitáló alkotások készítése, felvétele kamerával, vagy telefonnal.

Egyéni munka. Motiváció, előzetes ismeretek/tapasztalatok felidézése, szemléltetés, bemutatás, beszélgetés, kérdés-felelet, segítségnyújtás, értékelés, társértékelés, dicséret.

Eszközök: rajzlap, grafitceruza, filctoll, vonalzó, körző
Különböző csíkozású fóliák



Ernesto Briel

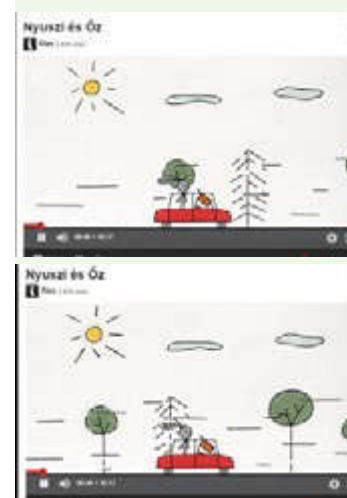
INFORMATIKA MINDEN MOZOG – 2 ÓRA

Animációs szemlélet fejlesztése
Fantázia képzelőerő fejlesztése.
Figyelem; türelem; problémamegoldó gondolkodás fejlesztése;

Mozgás érzékeltetése a háttér változtatásával.
Rajz vagy fotó segítségével is megvalósítható.

Frontális és egyéni munkaforma;

Paint program, fényképezőgép vagy okostelefon, videókészítő alkalmazás



Animáció MOME diákkfilmek:
Vác Péter rendezte
Nyuszi és az Őz

**FEJLESZTÉSI
CÉLOK**
**FEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAK**
**TEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREK**
**TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK**
ALKOTÓK ÉS MŰVEK
5. MINDEN MOZOG – 1 ÓRA

Problémamegoldó gondolkodás fejlesztése; esztétikai érzék fejlesztése, analízáló, szintetizáló gondolkodás fejlesztése

Mozgásellentétek ábrázolása geometrikus sík formákkal.
Gyors-lassú
Fel-le
Áll- fut
Pattog-hullámzik
Műalkotások megmozdítása, folytatása.
Hogyan mozdulnának el a formák?
Síkelemek mozgatása sík felületen,,
fotó sorozat, animáció készítése

Páros munkaforma, a különböző irányú mozgások megbeszélése után, egy A/3-as lapon önállóan dolgoznak. A munka közben folyamatos társértékeléssel, egyeztetéssel.

Csopormunka: ugyanazon elemekből a csoportok különböző kompozíciókat készítenek

A/3-as lap
színes papírok,
ragasztó olló
vonalzó
körző

fényképezőgép, okostelefon,
videószerkesztő program



K. Malevics:
Szuprematista kompozíció
1914.
Moholy -Nagy L: Hidak
1921.

INFORMATIKA MINDEN MOZOG – 1 ÓRA

Hogyan mozdulnának el a formák?
Gondolkodás és kreativitás fejlesztése.
Rész-egész érzékelésnek fejlesztése

A geometrikus formák átrendeződésének megjelenítése fázisokon keresztül

Frontális és egyéni munkaforma;
A fázisrajzok elkészítése, a képek összeszerkesztése.

Társ- és önértékelés a gif-ek megtekintésével.

Képszerkesztő program, videókészítő alkalmazás



K. Malevics:
Szuprematista kompozíció,
1914.

**FEJLESZTÉSI
CÉLOK**
**FEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAK**
**TEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREK**
**TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK**
ALKOTÓK ÉS MŰVEK
7. MINDEN MOZOG – 1 VAGY 2 ÓRA

Elrendezés képek sorrendjének meghatározása, kompozíciós készség, figyelem gyorsaság, vizuális kifejezés
Szociális képességek, együttműködés, humor

3-4, vagy 4-8 képkockából álló képregény készítése, előzetesen szöveg nélküli képregény megfejtése, majd ellenőrzésként bemutatása a szöveggel együtt.
Képtávolságok megbeszélése.

Páros munka
Szerepek:háttér készítő és figura rajzoló
A figurákat külön rajzolják és utólag helyezik rá a hátterekre.

Motivációs képek, képregények kivetítve és kézbe adható újságok, kiadványok formájában.
Vonalzó, filctollak különböző vastagságban, A körvonalakhoz fekete kontúrfilcek.


8. MINDEN MOZOG, 1 ÓRA

Kreativitás, az idő érzékeltetése vizuális eszközökkel
A mozdulatok fázisokra bontása

Flipp book
Pörgetős füzet elkészítése

Egyéni munka

Ablak, világítós asztal ceruza, filctollak


9. MINDEN MOZOG, 1 ÓRA

Megfigyelés, koncentráció, vizuális képzelet fejlesztése
Tiszta munkára való nevelés; feladattudat fejlesztése; vizuális tapasztalatszerzés

Animáció készítés kulcsképek alapján, a fázisok egyenletes megrajzolásának gyakorlása
A képekösszefűzése movie maker programmal.
Metamorfózisok

Egész csoportot foglalkoztató közös munka
A történet megtekintése után önértékelés

Grafit ceruza
Kulcsképek fénymásoló lapok



M. C Escher:
Levegő és víz

FEJLESZTÉSI
CÉLOK

FEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREK

TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

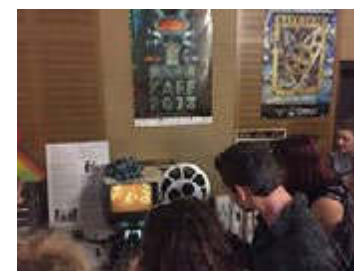
10. MINDEN MOZOG, 2 ÓRA

Előzetes ismeretek feltárása, valós helyzetben, találkozás az animációs film készítésével.

Látogatás az animációs film stúdióba.
A készítés folyamatának megfigyelése.
Képes forgatókönyvek, kulcsképek, figura tervek, háttértervek, vágás
Az animációk fajtáinak megismerése.

Stroboszkóp kipróbálása a stúdió udvarán.
Az animáció története, szemléltető eszközökkel: praxinoszkóp.
Egész csoportot foglalkoztató óra.
Szemléltetés, megfigyelés

-



FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
4. ISKOLÁNK / VÁROSUNK - 6 ÓRA				
1. ISKOLÁNK, VÁROSUNK - 2 ÓRA				
Természet utáni tanulmányok, megfigyelés, kifejezőeszközök használata	Az iskola kertje, rajzolás grafitl, fényképezés	Egyéni munkákból tabló készítés, közösen	Grafitceruza, tus vízfesték Fényképezőgép, telefon	 Kecskeméti arborétum  Mondrian Piet : A kék fa
2. ISKOLÁNK, VÁROSUNK, 2 ÓRA				
Saját tereink felfedezése. Megfigyelés, elmélyülés, analízis, szintetizálás. Nézőpontok.	Fényképek kiegészítése Milyen lehetne? Számítógépes tervezés?	Iskolánk szubjektív atlasza Fényképezés, rajzolás	Egyéni munka	  Mészáros Marianna: Várakozás 2012.

**FEJLESZTÉSI
CÉLOK**
**FEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAK**
**TEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREK**
**TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK**
ALKOTÓK ÉS MŰVEK
3. ISKOLÁNK, VÁROSUNK – 2 ÓRA

Formák vonalakkal,
egyéni stílus keresése

Kecskeméti épületek, amelyek
nekünk fontosak!
A mi házaink, a mi zugaink.
Információs táblák tervezése, az
épület tipikus jegyeinek megje-
lenítésével, fotokartonra fehér
ceruzával

Kooperatív csoportmunka

Fotokarton, kréta, fehér toll,
fehér ceruzák



Balanyi Károly:
Kecskemét térkép
Képes térképek

INFORMATIKA ISKOLÁNK, VÁROSUNK – 3 ÓRA

Építsünk kockákkal!
A térszemlélet, a figye-
lem, emlékezőképes-
ség rész-egész megfi-
gyelésének fejlesztése

Kockák és anyagok használata a
Minecraft programra.
Kedvenc épület felépítése.
Kecskemét térképének elkészítése
valódi és virtuális kockákból.

Frontális és egyéni és csoportmunka;
Társ- és önértékelés.

Képszerkesztő program,
videókészítő alkalmazás



BAKI-SZMALER GYÖRGYI MŰVÉSZ-TANÁR TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJAI

Település és iskola ahol a program megvalósul:

„SZACSVAY IMRE” ÁLTALÁNOS ISKOLA,
NAGYVÁRAD, ROMÁNIA
(SCOALA GINAZIALA SZACSVAY IMRE,
ORADEA, ROMANIA)

Kipróbálás:

2017/18. TANÉV

A megvalósítás kezdete:

AZ 1. FÉLÉVBEN, 2017. SZEPTEMBER

34 óra - heti 1 tanóra

A 6. osztály tanítási-tanulási programjának áttekintése – 1.

177

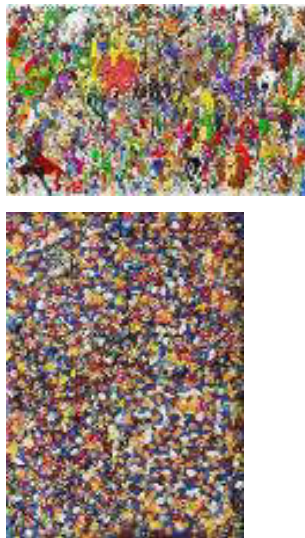
FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK	TANÓRÁK SZÁMA	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ
1. VIZUÁLIS NAPLÓ	8 óra	A. Vizuális napló készítése:- hagyományos és digitális eszközökkel. A történet leírása és illusztrálása. B. Egy vonal különleges élete: kül.tipusú vonalak ismételése és a vonalakból formák kialakítása, ritmus kialakítása a vonalak és formák felhasználásával. C. A festékfoltok életre kelnek: - Kalandos utazás a színek titokzatos világába! Fedezd fel a színek kifejezőerejét, a vizuális nyelvet felhasználásával. D. Színek csatája – szinkontrasztokkal!A világűr- digitális kollázs készítése. A kép megtervezése rajzban és annak kivitelezése. Kompozíció szerkezetének a megismerése.	magyar nyelv és irodalom, informatika “ op-Art művészet ismertetése Jackson Pollock munkássága képregények - Egy ropi naplója
2. RÖGTÖNZÖTT BÁBOK	6 óra	A. Gyűjtsünk köveket! ! – a kövek felhasználásával alakítsatok ki különböző karaktereket ; az elkészült karakterekkel (BESZÉLŐ KÖVEK) B. Készítsünk kesztyűbábokat, színes kesztyűk felhasználásával: KÉZ-BÁB-a felhasznált színek tükrözzék a bábok betöltött szerepét, szerep-játékokban elfoglalt pozícióját. C. MEGÉRKEZTÜNK MESEORSZÁGBA: - kedvenc meseszereplők megrajzolása, felragasztása és egy adott szituáció eljátszása!- XX és XXI.-ik sz.-l mesékből.	ének, zene, tánc és dráma
3. MINDEN MOZOG	10 óra	A. Egy kép megfigyelése és mozdulatainak le-képezése vagy egy kép részletének folytatása: A Theodóra – mozaik. B. Reneszánsz - az Ember a középpontban: - A reneszánsz művészet kialakulásának a tanulmányozása, a kompozíciók szerkezetének a megfigyelése C. Az emberi arc- portré. az emberi arc kifejezéσεων megfigyelése, a kifejezések állandó változása. C. Az emberi arc- portré. az emberi arc kifejezéσεων megfigyelése, a kifejezések állandó változása. D. A reneszánsz építészet tanulmányozása: A firenzei Palazzo Strozzi homlokzatának megfigyelése és a megkezdett palota-homlokzat folytatása, szerkesztő eszközökkel! E. Egy pont különleges élete. - zene hangjaira készítsetek egy nagyon egyszerű számítógépes animációt.	mozgóképkultúra és médiaismeret építészet művészettörténeti ismeretek elsajátítása animáció készítésének az ismertetése

A 6. osztály tanítási-tanulási programjának áttekintése – 2.

178

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK	TANÓRÁK SZÁMA	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ
4. ISKOLÁNK/ VÁROSUNK:	10 óra	A. Egy jellegzetes épület körbejárása (Szent László Kápolna vagy a Sas Palota) a részletek megfigyelése, lerajzolása és fotózása. B. A Szent László kápolna (az iskola udvarán található), gótikus ablakainak megfigyelése és a gótikus üvegablakok tanulmányozása és rózsaablakok tervezése. (CD- ből kialakítva) C. Készítsetek mozaikképet Nagyvárad felirattal (használatok fehér, zöld, bíbor, kék és zöld színeket a mozaikkockáknál) D. Nagyvárad szubjektív atlaszának az elkészítése : pillanatfelvételek és fázisrajzok felhasználásával.Digitális kollázs készítése , Nagyvárad jellegzetes épületeivel. E. KINNT ÉS BENT – hol vagyok én otthon? – az én városom/ az én világom/ az én világegyetemem/. Nyitott és zárt kompozíciók , kollázs készítése.	művészettörténet építészet csillagászat fotóművészet, építészet, informatika
5.	2 óra	Alkotások bemutatása értékeléssel. Kiállítás csoportos megtekintése, látottak értelmezése előzetesen megadott szempontok alapján. A tanulók válogatott munkáinak elrendezése, „keretezése”, majd a kiállítótér rendezése. Kiállítás megnyitása, az éves munka értékelése.	

TÉMA:	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TATALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK,	MÓDSZEREK, MUNKA-FORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
VIZUÁLIS NAPLÓ						
		szöveg és kép összefüggése tartalom és stílus (betűtípus, eszköz- és anyaghasználat, rajzi stílus megvalósítása) kifejezőképesség fejlesztése személyes stílus keresése folyamat ábrázolása írásban és képen	A. Vizuális napló készítése:- hagyományos és digitális eszközökkel. A történet leírása és illusztrálása. - illusztráld képregényszerűen életed egy fontos eseményét - illusztrált naplók alapján: Pl. Jeff Kinney: Egy ropic Naplója, Rachel Renee Russell : Egy Zizi naplója stb. -vizuális naplódát kezdjed el saját neved kezdőbetűjének a megtervezésével - iniciálé formájában). -a történeteket képregényszerűen szerkeszd meg. Legalább három képből rajzold meg a saját képregényed, a TE történeteddel).	egyéni és csoport munka	• ceruzarajz • filctollrajz • kollázs • digitális kollázs	
		A vizuális formanyelv és kompozíció tudatos használata, a technika választás tudatosságának erősítése, fejlesztése.	B. Egy vonal különleges élete: (barlangrajzok vonalakból, Hunderwasser), ceruzarajz illúziók. Kül. típusú vonalak ismétlése és a vonalakból formák kialakítása, ritmus kialakítása a vonalak és formák felhasználásával. Kagylók csigák tanulmányozásavonalakka Vagy kavicsok, faágak,kézzel festett tárgyak (pl. kavics,kispárna) megvilágítása csíkos fóliákkal - tollrajz és nyomtatás.	A vonalak és formák kialakítása után , le-nyomtatjuk a kapott képet egy másik papírlapra. -Vonalhálók:OP-ART	• grafit-, tus-, ecsetrajz, tollrajz	  

TÉMA:	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TATALMAK, TEVÉKENYSÉG-FORMÁK,	MÓDSZEREK, MUNKA-FORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
VIZUÁLIS NAPLÓ						
		-a technika választás tudatosságának erősítése, fejlesztése. grafikai- és festészeti technikák tudatos használata, Szintani alapok megismerése, használata.	C. A festékfoltok életre kelnek: - Kalandos utazás a színek titokzatos világába! Fedezd fel a színek kifejezőerejét, a vizuális nyelvezet felhasználásával. A festékfoltokkal való spontán játék során fedezzük fel saját képzeletünk világát! Használjatok különböző szinkontrasztokat: sötét-világos, hideg-meleg, kiegészítő szinkontrasztok.stb. - Kinder játékok felragasztása és akril festékkel történő egységes felület ki-alkítása. Ne dodd ki!- plasztikus térbeli felület kialakítása , dombormű jellegű. Feladat- elkészítés- bekötött szemmel találjuk ki milyen formák alkotják.	A festéket száraz vagy vizes alpra visszük fel,a spotán festékfoltok kialakí-tása során hagyjuk hogy a színek össze-mosódjanak. A színes a alpra pröccöléssel világos színű pontokat alaki-zunk ki.	tempera vagy akvarellfesték	 Jackson Pollock munkáinak ismertetése.
		A fiktív és valós tér ábrázolásának különbségei, illetve „belső tájaink” ábrázolása.	D. Színek csatája – szinkontrasztokkal! Világűr, Robotok, A robotok világa, Paloták, Kertek és Várak - kollázs készítése különböző anyagok felhasználásával , majd digitális kollázs készítése. Digitális kollázs készítése Holdraszállás: mozgás ábrázolása (háttérváltoztatásával), egyszerű animáció-utazás a galaxisok között.	- papírkollázs - magasnyomás: - papír-, krumpli-radírnyomat - digitális grafika	 informatika	

TÉMA:	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TATALMAK, TEVÉKENYSÉG-FORMÁK,	MÓDSZEREK, MUNKA-FORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
RÖGTÖNZÖTT BÁBOK						
		szignállok értelmezése asszociációs készség, formába való belelátás, karaktererkek fejlesztése,	A.- gyűjtsünk köveket! – a kövek felhasználásával alakítsatok ki különböző karaktereket; az elkészült karakterekkel (BESZÉLŐ KÖVEK), találjatok ki rövid jeleneteket! (párokban lehet rögtönozni és előadni a jeleneteket) - kontrasztok: jó-rossz, barátságos-barátságtalan, kedves-undok, bátor-gyáva, szorgalmas-lusta, precíz-hanyag, szelíd-büszke, stb.	befogadás, vita frontális és csoport munka páros munka	• színes ceruza-rajz • vízfesték • tempera • kövek • fonalak • gombok	 Paul Klee képzeletbeli formáinak újraalkotása, szimbólumainak feldolgozása képzelet-beli világának megismerése.
		animációs szemlelet alakítása kreativitás együttműködés integráció: enek-zene, tanc es drama	B.- készítsünk kesztyűbábokat, színes kesztyűk felhasználásával: KÉZ-BÁB-a felhasznált színek tükrözzék a bábok betöltött szerepét, szerepjátékban elfoglalt pozícióját. Közösen választott, vagy gyerekek által hozott szöveg alapján elkészítik a hely-szint. A mese szereplőinek vizualizálása, jeleké alakítása kiemelve a karakterek jellegzetességeit bábkészítés (asztalibábok, alul vagy felülmozgató bábok). A bábkészítés folyamata: - karakter tervezése - hungarocell faragása - kasírozás - festés - szerkezet készítése - ruhák, öltözék - improvizációk, mozgatósi gyakorlatok abábokkal. - váljunk Paul Klee képeinek szereplőivé, költözzünk be képeinek világába,	befogadás, vita frontális és csoport munka Drámapedagógiai módszerek, konvenciók felhasználása egyéni munka	• kesztyű • filctoll • akril festék • fonalak • gombok	

TÉMA:	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TATALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK,	MÓDSZEREK, MUNKAFORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
RÖGTÖNZÖTT BÁBOK						
		-fantázia és kreativitás fejlesztése.	C.- MEGÉRKEZTÜNK MESEORSZÁGBA: - a mesék szimbólumainak felhaználása pl. égig érő fa, a létra, a Nap arca, Napvirág, a kapu, a táltosló. stb.(hagyományok ápolása) - kedvenc meseszereplők meg-rajzolása, felragasztása és egy adott szituáció eljátszása!- XX és XXI.-ik sz.-l mesékből. Jelek és szimbólumok eredetétének áttekintése. Különböző korokból-szár-mazó jelképek gyűjtése, válogatása, csoportosítása a közlés rendeltetése szerint páros munkában. -Paul Klee mese-világának-értelmezése.	egyéni munka	• karton • filctoll • tempera • filctoll • ragasztó	   Mesebolygó-mese-Univerzum.

TÉMA:	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TATALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK,	MÓDSZEREK, MUNKAFORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK
MINDEN MOZOG					

mozdulatok megfigyelese, mozdulatok rekonstrukcioja,

A.- Egy kép megfigyelése és mozdulatainak leképezése : A Theodóra császárnő és kísérete - mozaik.

befogadás, vita frontális és csoport munka. saját kép átszerkesztése

Feladatlapok, digitális képek, mozgóképek,
• fotó
• digitális kollázs

mozdulatok megfigyelese, mozdulatok rekonstrukcioja, mozgás-valtozas megfigyelese, mozgás-valtoza lekepezese mozduat vazlat, tanulmanyrajz, a feladatrendszer célja az önkifejezés általános fejlesztése. Alkoto, cselekvő magatartas tamogatasa Egyuttmukodesi kepesseg, es empatia erősítése.

B.- Reneszánsz - az Ember a középpontban: - A reneszánsz művészet kialakulásának a tanulmányozása, a kompozíciók szerkezetének a megfigyelése : -a leggyakoribb kompozíció a háromszög, szimmetrikus alakjával biztonságot, nyugalmat áraszt. - Készítetek hasonló elrendezésű képeket !- Vágj ki újságokból embereket ábrázoló képeket.Tudatosan alkossatok hasonló kompozíciókat. A feladatrendszer célja az önkifejezés általános fejlesztése. Alkossatok szabályos elrendezést a képekből! -Fotósorozat Leonardo da Vinci - Mona Lisa műalkotásának a felhasználásával. A kép megfigyelése és a mozdulat leképezése:- mindenki beáll ugyanabba a pózba, Leonardo Mona Lisa -jának a titokzatos mosolyát imitálva.

Drámapedagógiai módszerek, konvenciók felhasználása Egyéni munka



Padawan Sirius d'Arc

• kollázs
• fotó
• digitális kollázs

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

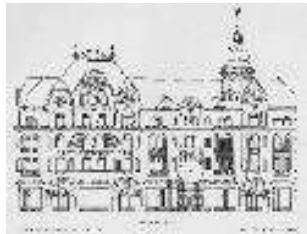
Bizánci mozaikok

Leonardo da Vinci : Mona Lisa
Modern Reneszánsz alkotás, a reneszánsz újszerű értelmezése.
Naomi Devil munkái

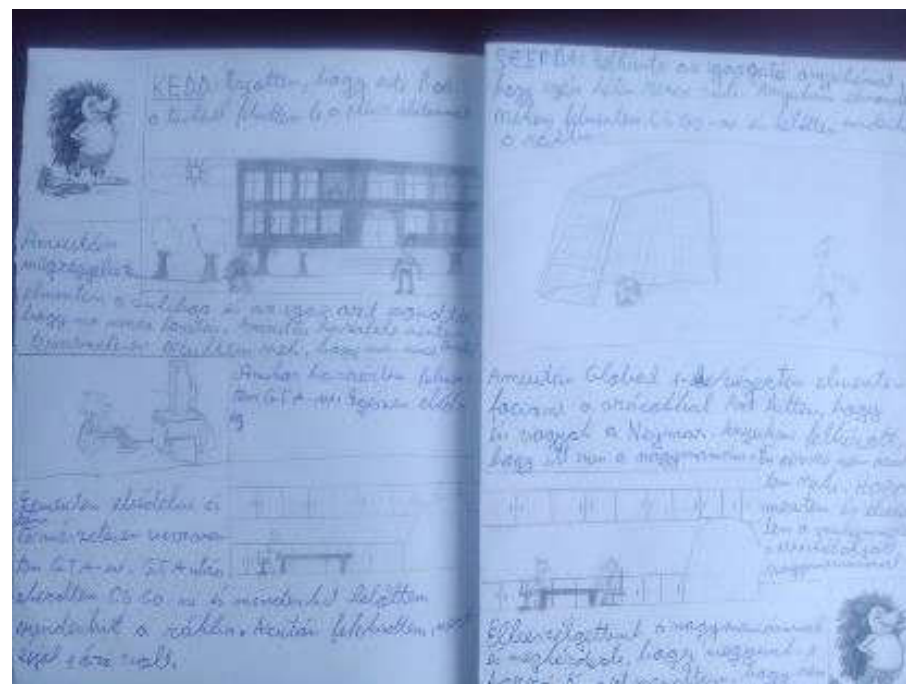
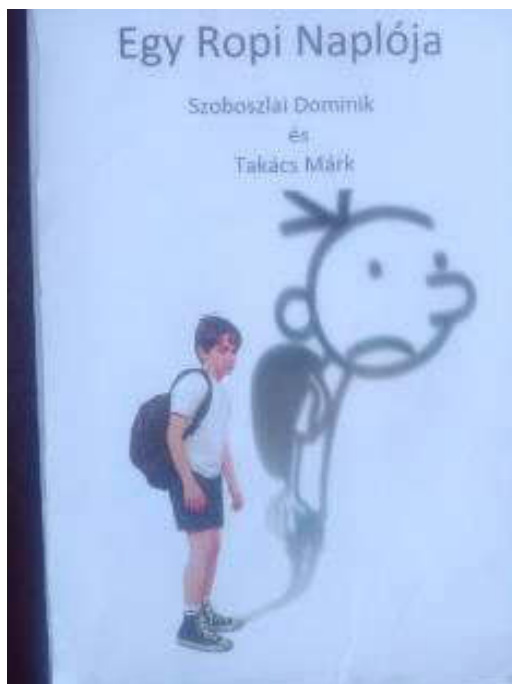


TÉMA:	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TATALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK,	MÓDSZEREK, MUNKAFORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
MINDEN MOZOG						
			C. Az emberi arc- portré, az emberi arc kifejezéseinek megfigyelése, a kifejezések állandó változása. Összetartozás érzését kifejező alkotás létrehozása. “We belong together” című fotómontázs. Ön-kép, arckép témakörét érinti afeladat, emberi arcok azonosságain keresztül, az összetartozás és tolerancia kérdéseire is reflektál. -a feladatban a diákok digitális portrékat készítenek magukról vagy egymásról. A fekete-fehérben kinyomtatott fotográfiákat csoport-okban egy közös portré összeállításához használjuk fel.	Csoport munka egész osztály megmozgató, időnként kisebb csoportokra osztva Csoport kollázs Arcrészletek kivágása és megkomponálása.	Fénymásolatok, ragasztó, olló, lapok, okostelefon alkalmazások,	Arcimboldo portrék Dürer portrék Picasso portré vagy híres emberek portréfotói (pl. Dali, Einstein, Ady stb.
		-térérzékelés, látá-smód fejlesztése.-a tudatos térszem-léletfejllesztése.Általánosműveltség fejlesztése példák és az elméleti tan-anyag bekapcsolásával,ismer-tetéséve	D. A reneszánsz építészet tanulmányozása: - eszmei értéke és a humanista gondolkodás. A Palazzo Strozzi épület virtuális térben való megfigyelése és forgatása.A firenzei Palazzo Strozzi homlokzatának megfigyelése és a megkezdett palotahomlokzat folytatása, szerkesztő eszközökkel!	Egyéni munka	Feladatlapok, digitális képek, mozgóképek,	Palazzo Strozzi, Firenze

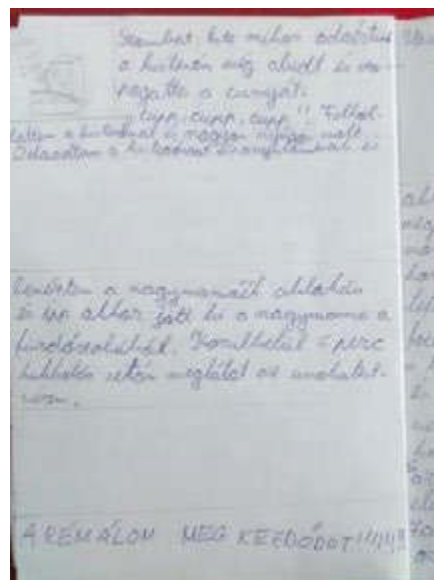
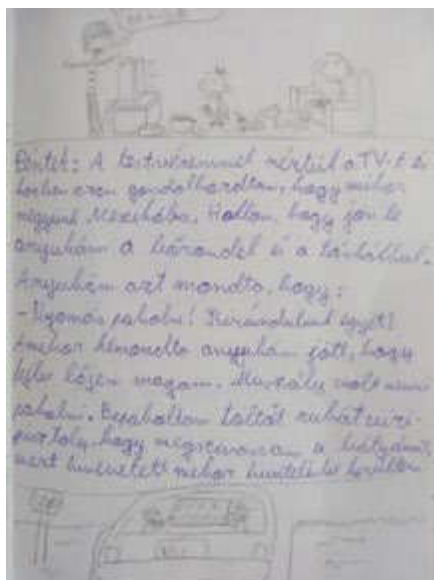
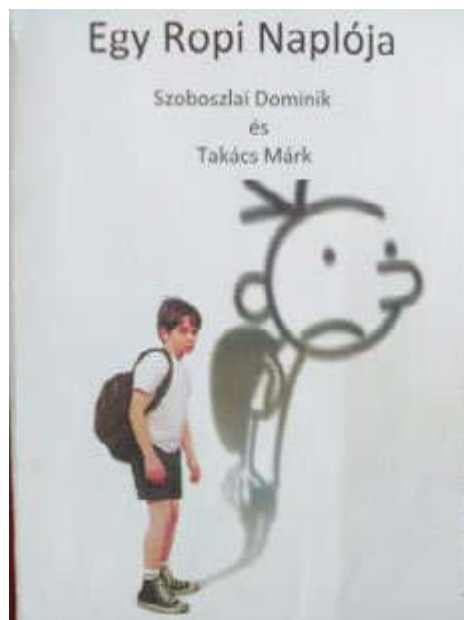
TÉMA	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TATALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK,	MÓDSZEREK, MUNKAFORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
MINDEN MOZOG						
		animációs szemlelet fejlesztése, a kockazas módszernek gyakorlása	E. Egy pont különleges élete: - zene hangjaira készíttetek egy nagyon egyszerű számítógépes animációt. - Mozdulat vázlat a zene ritmusára. -fény-kép. - A festékfoltok életre kelnek: - lufieregetés az iskola udvarán, mozgó szinfoltok az égbolton. Animáció technikájának és műfajának ismertetése.	Egyéni munka Egyéni és páros munka Csoport kollázs	• akvarellfesték, színes tinták, filctoll A4-es rajzlap és fénymásoló papír • okostelefon • fotó • digitális animáció	

TÉMA:	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TATALMAK, TEVÉKENYSÉG-FORMÁK,	MÓDSZEREK, MUNKA-FORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
ISKOLÁNK / VÁROSUNK						
		dontes kifejezés (kommunikáció több csatornán, csatornaváltással) megoldás	A. Egy jellegzetes épület körbejárása (Szent László Kápolna vagy a Sas Palota) a részletek megfigyelése, lerajzolása és fotózása. A fotók felhasználásával közös FOTO-KOLLÁZS létrehozása. (kubizmus – PICASSO)- a kompozíció alapjainak az elsajátítása: ritmus, zárt vagy nyitott kompozíció, figyelemfelkeltő központ Különböző nézőpontok megválasztásával érdekes térbeli helyzetek, térbeli viszonyok leképzése. Játékos vizuális kísérletek.	gyakorlatok csoportmunkában	• okostelefon • fotó • digitális kollázs	 
		stíluskorszakok megismerése és elemi ismerete	B- A Szent László kápolna (az iskola udvarán található), gótikus ablakainak megfigyelése és az üvegablakok tanulóimágozása, rózsablakok tervezése. CD-k felhasználásával vagy digitálisan.		• CD-k • fotók • digitális kollázs • akvarellfesték	
			C- Készítsetek mozaikképet Nagyvárad felirattal(használjatok fehér, zöld, bíbor, kék és zöld színeket a mozaik-kockáknál. A név leírása, ecsetrajz, átnyomtatás lapfelezéssel.	Egyéni és páros munka	• akvarellfesték, színes tinták, filctoll A4-es rajzlap és fénymásoló papír	

TÉMA:	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TATALMAK, TEVÉKENYSÉG-FORMÁK,	MÓDSZEREK, MUNKA-FORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
ISKOLÁNK / VÁROSUNK						
		(komplex elméleti és gyakorlati) fazisrajzok, pillanatfelvételek,	D.- Nagyvárad szubjektív atlaszának az elkészítése : pillanatfelvételek és fazisrajzok felhasználásával. Melyek városomban azok a jellegzetes helyek, amiket feltétlenül megemlítenék ? Adott település építészeti-, tárgyi emlékeiből új képek létrehozása fotómontázs, fotókollázs technikával. Képkivágás, nézőpont megbeszélése. Fotók, rajzi megoldások./ Leporellő.	egyéni és csoport munka	• okostelefon • fotó • digitális kollázs	
		a tér leképzési módjainak megismerése, alkalmazása	E.- KINNT ÉS BENT – hol vagyok én otthon? – az én városom/ az én világom/ az én világegyetemem/. Hundertwasser térképes festményei alapján várostérkép festése, amelyben az általuk készített épület is megjele-nik, műholdsfelvételek megtekintése Föld víz levegő épített környezet munkacsoport.	Egyéni munka Egyéni és páros munka Képek aplikálása műholdsfelvételek felhasználásával.		



12 éves fiúk



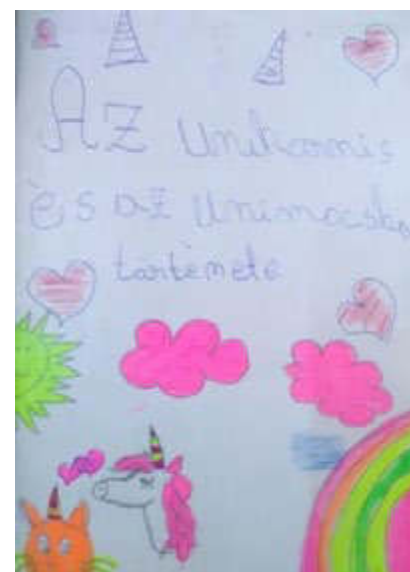
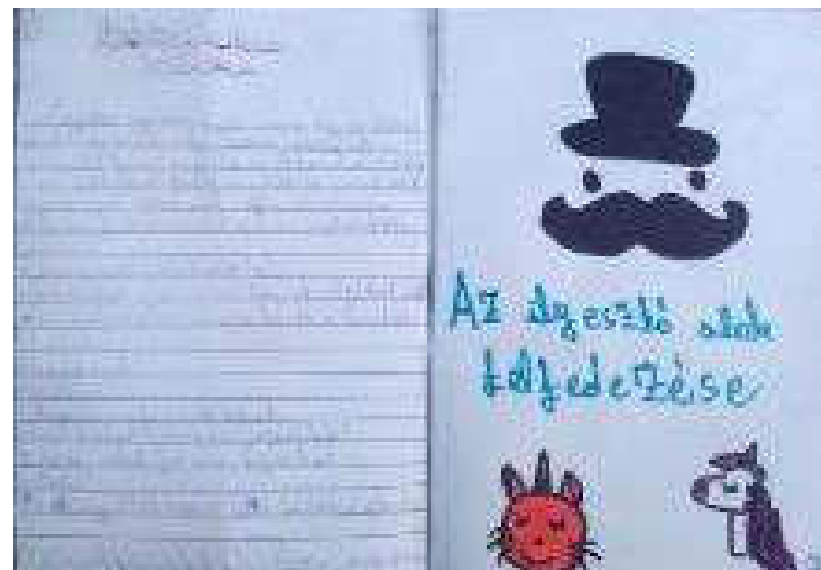


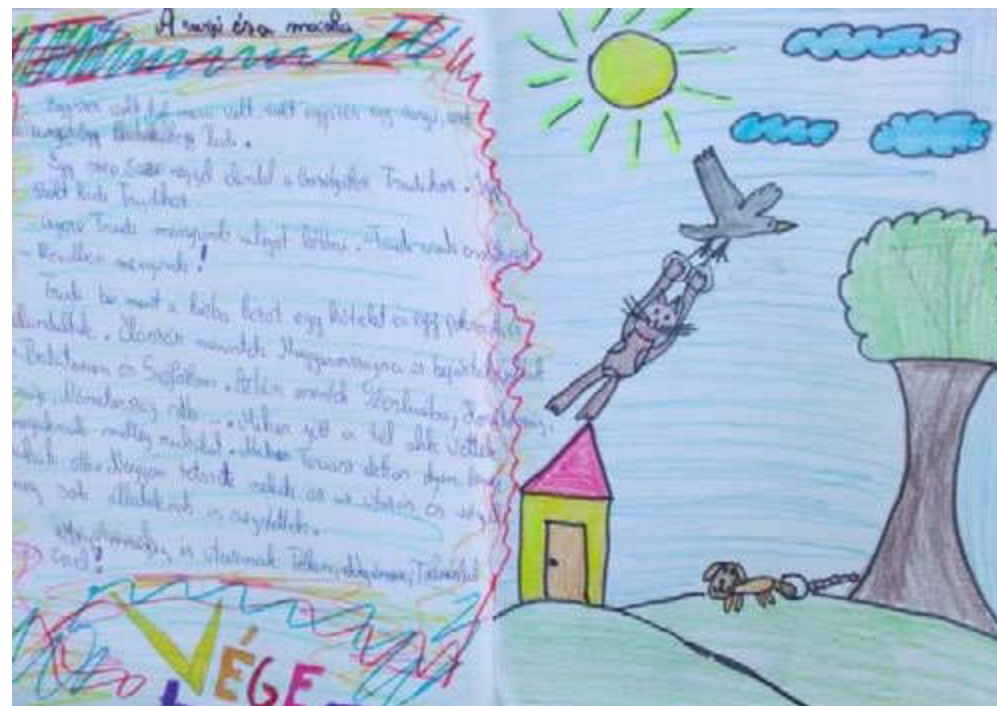
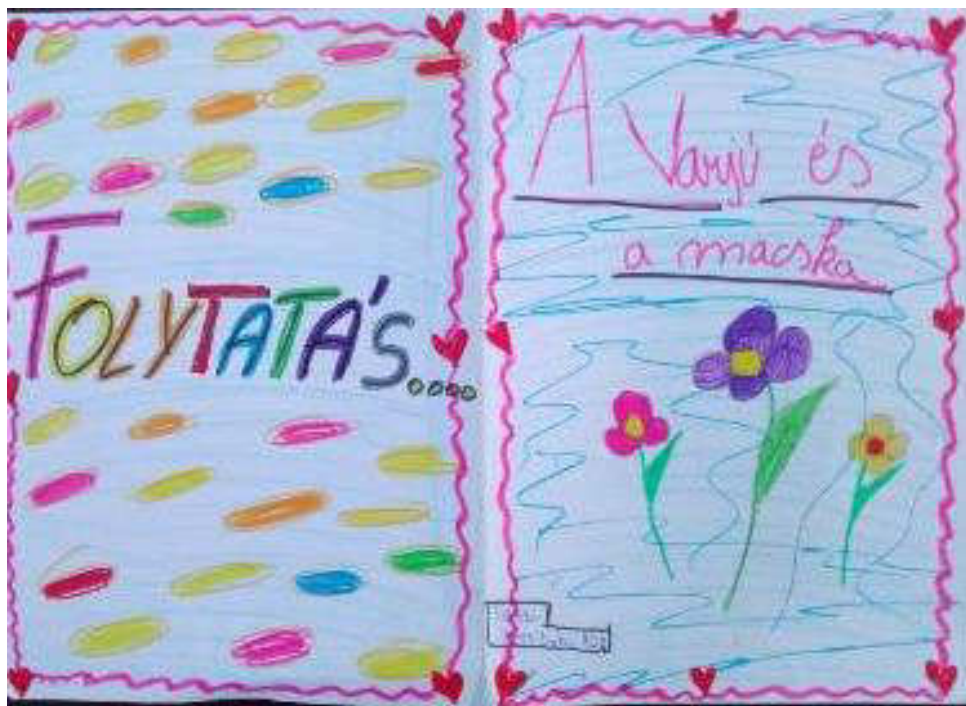
12 éves lányok



12 éves lányok

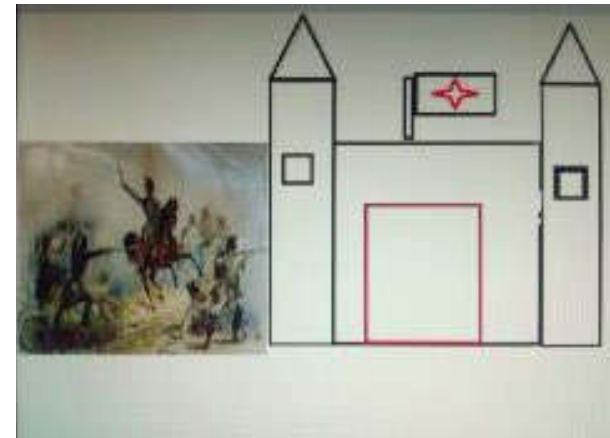
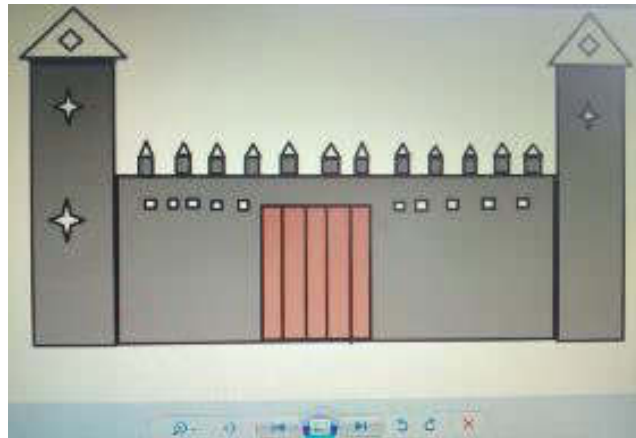
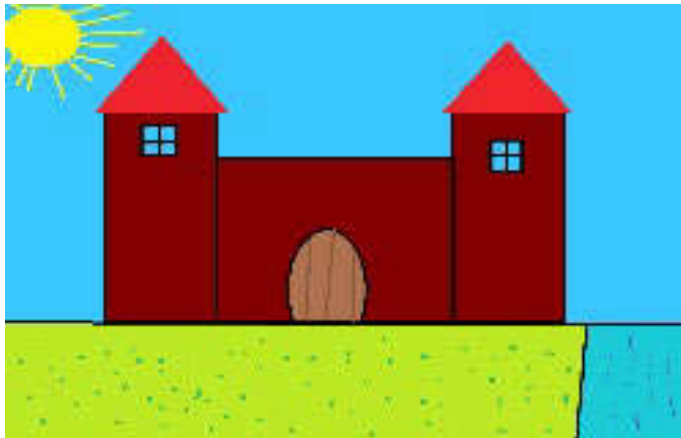
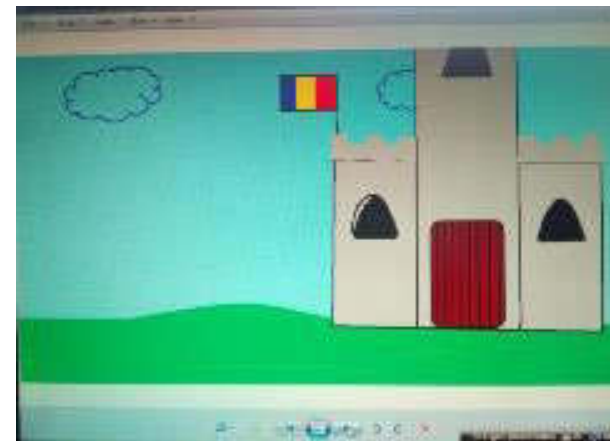
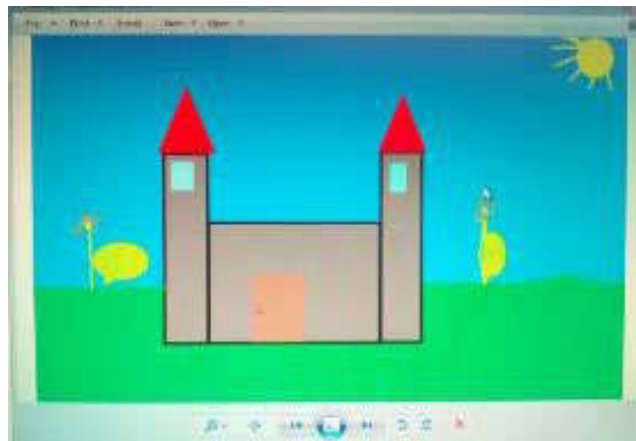
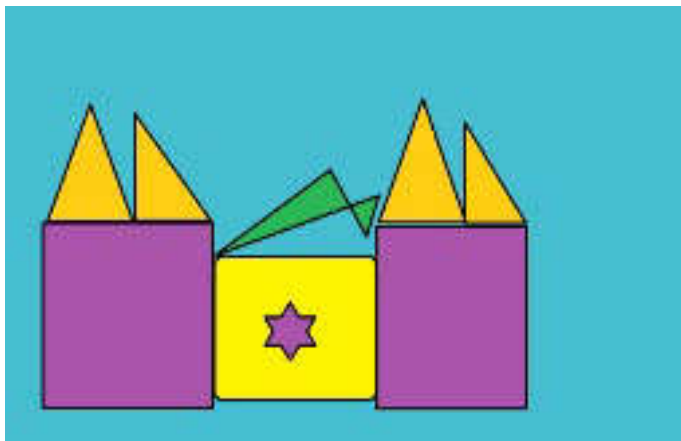


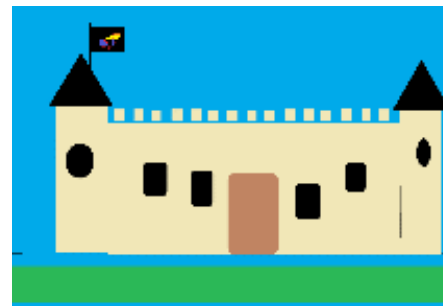
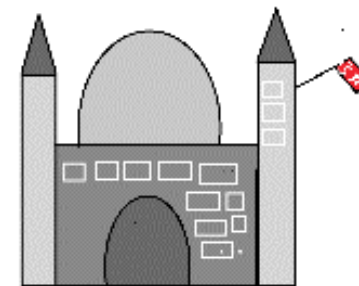
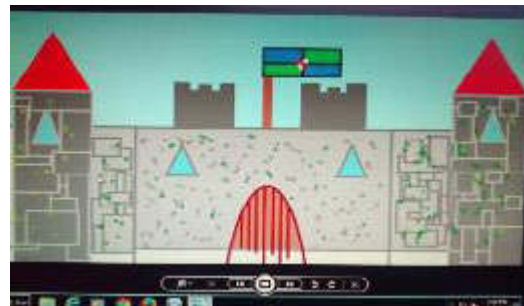
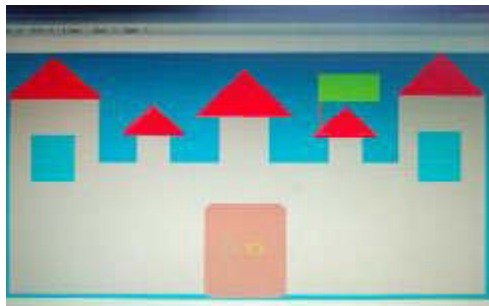
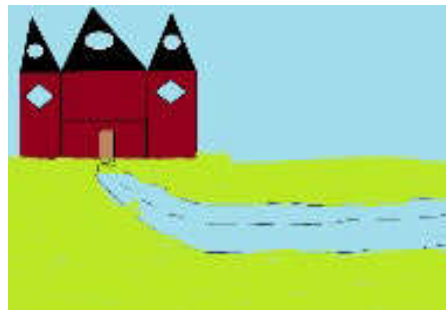
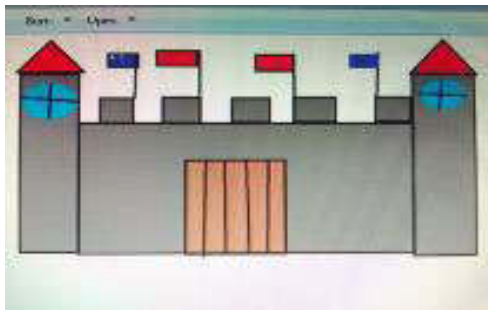


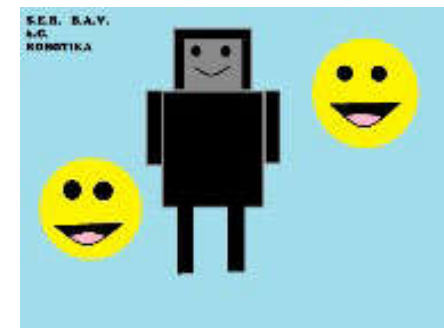
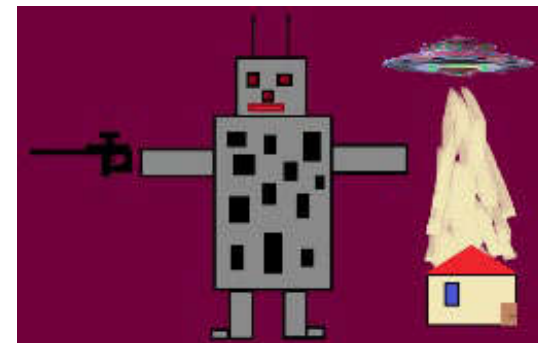
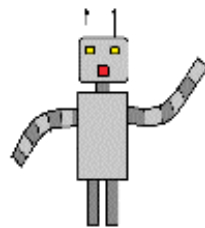
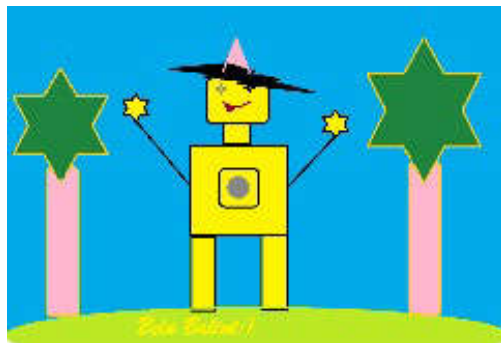
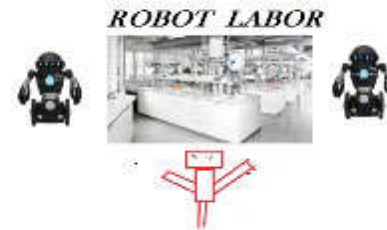
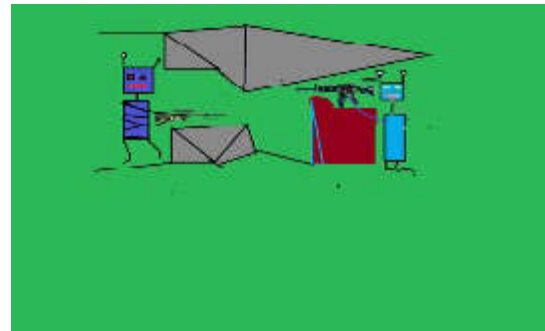
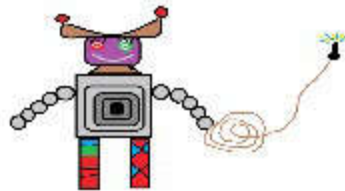


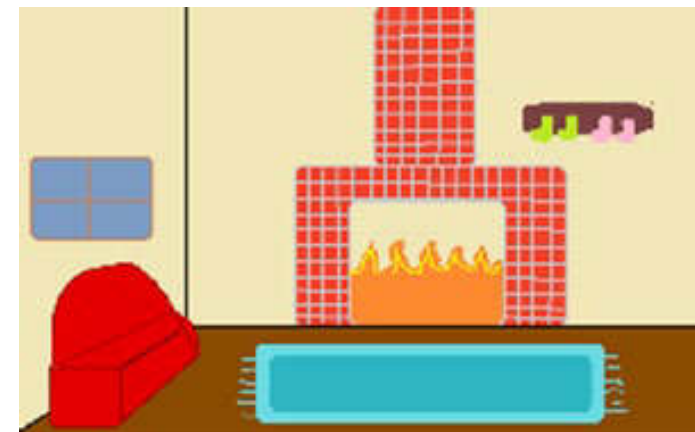
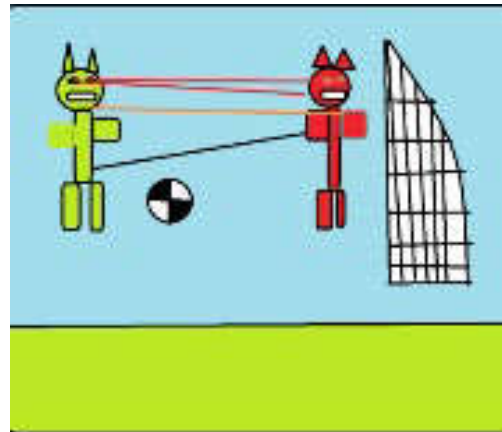
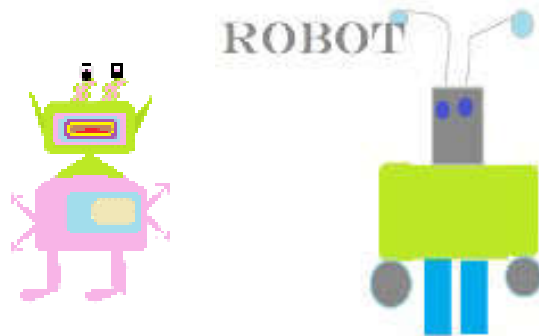


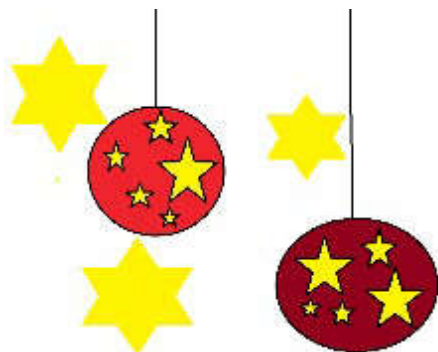




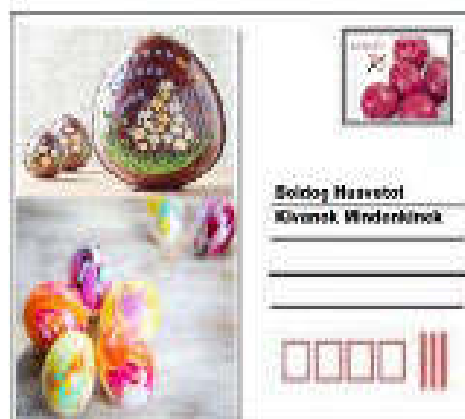
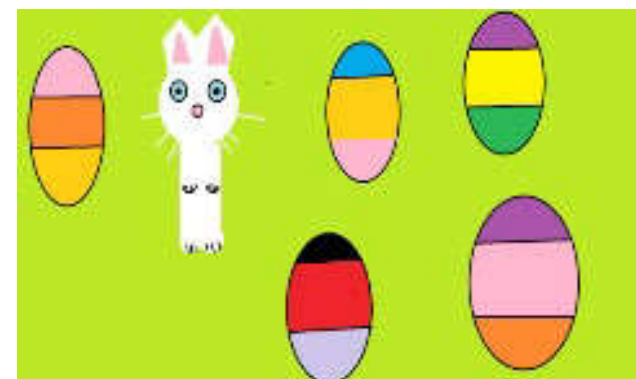


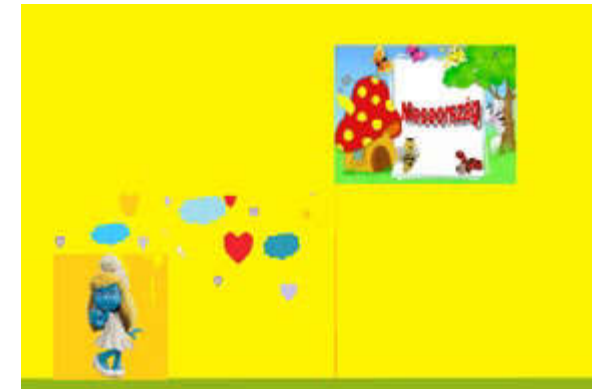
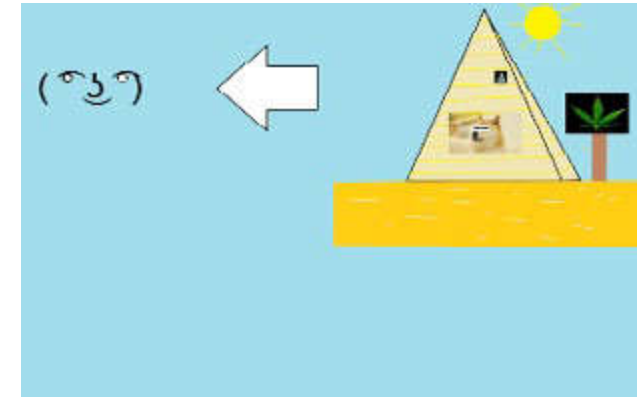


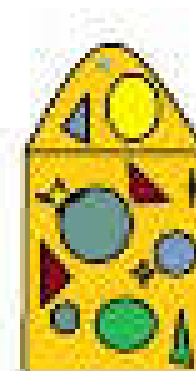
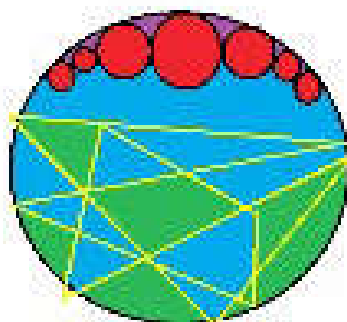
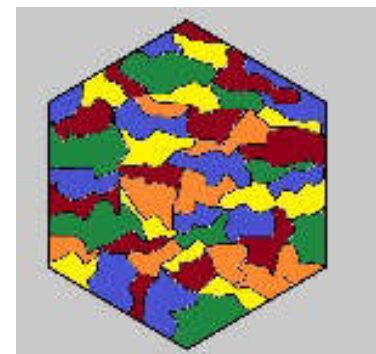
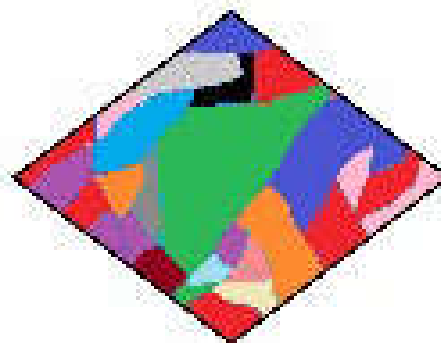
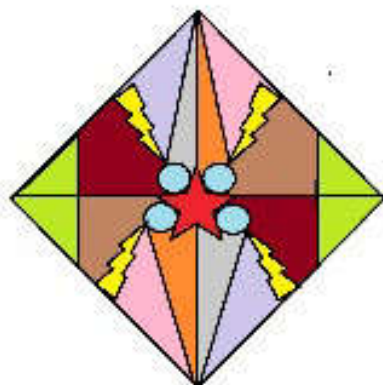


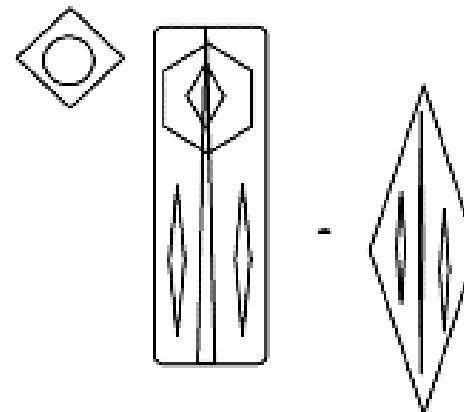
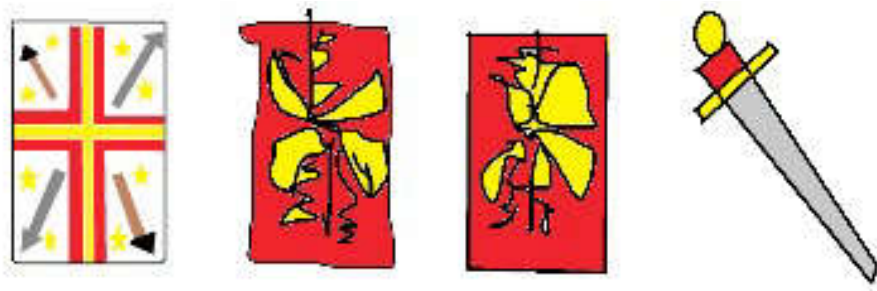


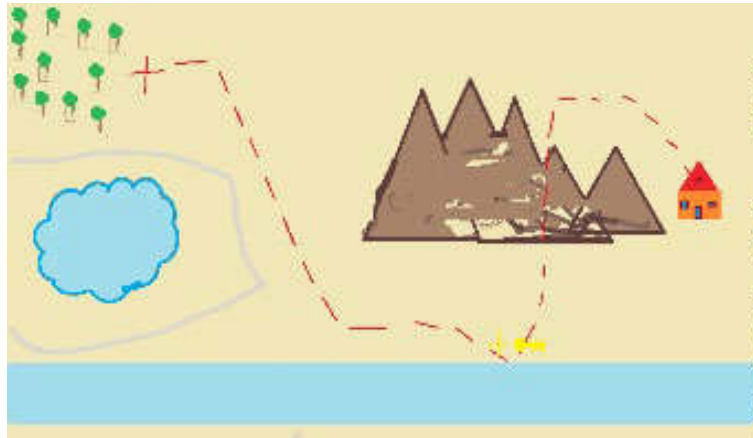




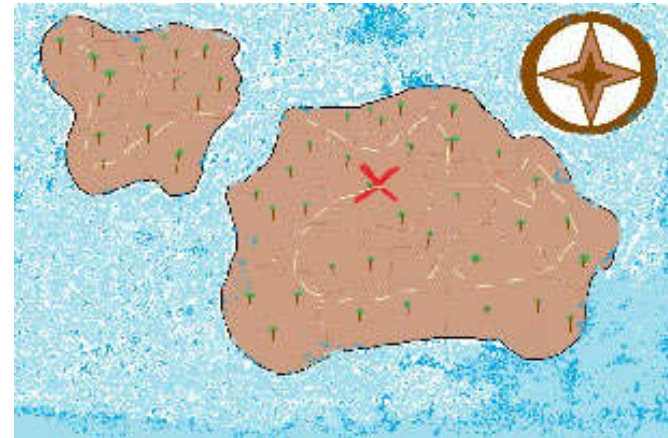




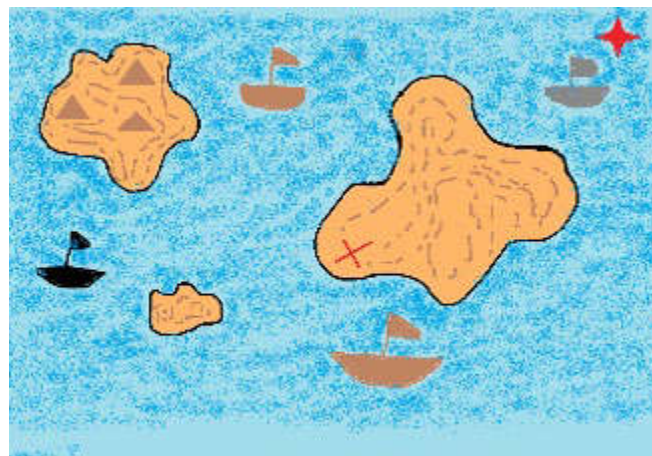




fiú, 12 éves



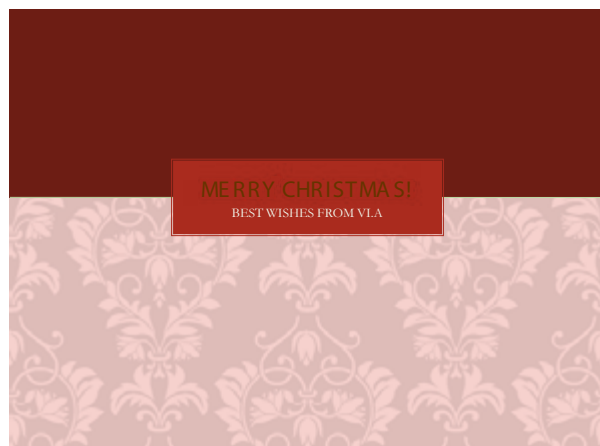
lány, 11 éves



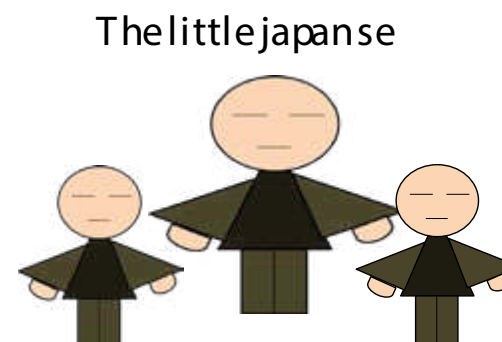
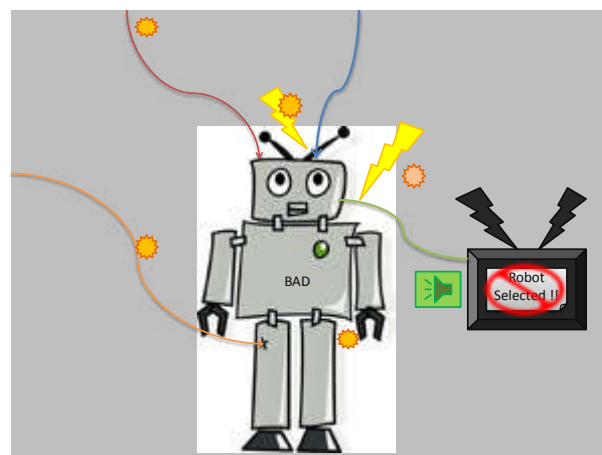
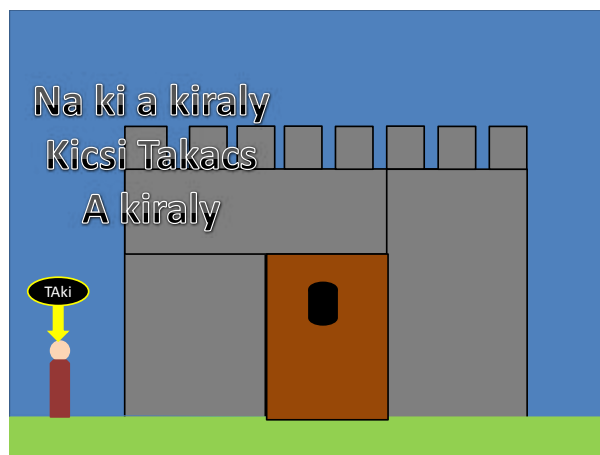
lány, 12 éves



lány, 12 éves



Szoboszlai
Dominik a
Király





4.

TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMOK 7. OSZTÁLY

*A vizuális kommunikáció modul
pedagógiai koncepciójának
megvalósításhoz*

TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAM

BIRÓ ILDIKÓ MŰVÉSZTANÁR

Település és iskola ahol a program megvalósul:

*SZENT ISTVÁN KATOLIKUS ÁLTALÁNOS ISKOLA,
SZATYMAZ*

Kipróbálás:

2018/19. TANÉV,

a megvalósítás kezdete

AZ 1. FÉLÉVBEN, 2018 SZEPTEMBERTŐL

7. A: heti 1 órában - 36 óra

7. B: heti 1 órában - 36 óra

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
1. KI VAGYOK ÉN?	Névufók Nevekben rejtőzködő figurák - vizuális játék	Földrajz, magyar nyelv és irodalom, matematika	2
	Kiegészítés Rorschach foltok - foltösszenyomás, kiegészítés		2
	Izonév Saját név betűinek kiserkesztése izometrikus háló segítségével		4
	Mi lennék, ha... állat lennék? Asszociációs feladat azonosulások, választások, behelyettesítések segítségével, szimbólumok alkalmazásával		1
			Össz: 9 óra
2. VÁLASZTÁ- SAINK - ÉRTÉKEINK ÉNREPREZEN- TÁCIÓK	Híres portrék Reneszánsz portrék, Arcimboldo portréi, Portré parafrázis készítése Önarckép - szelfikép Szelfikép és telefon dekoráció tervezése	magyar nyelv és irodalom	3
	Avatár Saját avatárkép tervezése		2
	Énreprezentáció - tipografikus önarckép		2
	Ujjlenyomat kinagyításával tipografikus kép készítése		2
			Össz: 9 óra
3. AZ EMBER HELYE A VILÁGBAN	Helyem a világban, szabadidő Énkép kivetítés kézjelekkel		4 óra
	Családom Pixelportré készítése szülőkről, testvérekről		2 óra
	Összetartozunk		3 óra
	Puzzle kép készítése emberfigurákból - kollaboratív csoportmunka		3 óra
			Össz: 9 óra
4. VILÁG- MODELLEK	Művészek világmodelljei - organikus formák Házak tervezése Hundertwasser stílusában - páros munka		5 óra
	A design világa - geometrikus formák Papírkocka dekorációja geometrikus mintával		3 óra Össz: 8 óra

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
1. KI VAGYOK ÉN?	1. RÉSZTÉMA: NÉVUFÓK – 2 ÓRA			

Attitűd:

Nyitottság új dolgokra

Képesség:

Belelátás képessége

Kreativitás, asszociáció

Ismeret:

A véletlen szerepe a képalakításban

Névufók – a nevekben rejtőzködő figurák. Tükrözés, kiegészítés – vizuális játék.

Egy A/4-es lapot hosszában összehajtunk, mint egy hotdogot. Minden tanuló írott betűkkel, fekete filctollal felírja a nevét úgy, hogy annak alapvonala a lap hosszanti tengelye legyen. A betűknek az alapvonal alá eső részét el kell hagyni (pl. g, f, j, p, y). Miután ezzel elkészültünk, a papírt megfordítjuk és átmásoljuk a másik oldalára is a felíratot úgy, hogy a név tükrözött képe jelenjen meg. (Célszerű ablaknál vagy világítóasztalon csinálni.) A papírt kinyitva egy szimmetrikus ábrát kapunk. A gyerekek eldöntik, hogy melyik része legyen a teteje és melyik az alja. A földönkívülinek annyi szemet, végtagot, fület, stb. rajzolhatnak, ahányat akarnak, illetve ahányat belelátnak a formába. Az elkészült űrlényt kivágják és ráragasztják egy másik papíron szivaccsal és fröcsköléssel festett, galaxist imitáló háttérre.

Projektor, számítógép

2 db A/4-es rajzlap, filctoll, tempera, olló, ragasztó, ecset, szivacsdarab



FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

2. RÉSZTÉMA: RORSCHAH FOLTOK – 2 ÓRA

Attitűd:
Önkifejezés

Képesség:
Festés technikák,
Kompozíciós készség fej-
lesztése,
Kreativitás,
belelátás képessége
asszociációs készség fej-
lesztése

Ismeret:
A véletlen szerepe a képa-
lakításban

Rorschah ábra készítése.
Belerajzolással, festéssel
konkrét ábrává való ki-
egészítése.
Bevezetés a pszichológiá-
ba. A diákok figyelmének
felhívása a saját érzéseik-
re és attitűdjükre. A psi-
chológusok munkájának
megértése. Az emberek
eltérő nézőpontjainak és
viselkedésének megér-
tése.

Bevezetésképp elmagyarázzuk a diákoknak,
hogy a viselkedésmódok vizsgálatának és elem-
zésének sokféle módszere van. Ezek közül egyet
mi is kipróbálunk.
Beszélünk arról, hogy ki volt Rorschah, majd
megmutatjuk az eredeti 10 ábrát és elmagyaráz-
zuk, hogy most mindenki elkészíti a sajátját.
Minden diák kap 3-4 papírlapot, amit félbe
hajt majd kinyit. Vízfestéket fröcskölhetnek
rá, vagy ecsettel/festékbe mártott madzaggal
festhetnek az egyik felére. A színeket szabadon
választhatják ki. A lapot összehajtva kialakítják a
foltösszenyomásos ábrát.

Amíg a kép szárad, elmondjuk, hogy a feladat
értelmezését a saját intuíciónk irányítja. Az ér-
tékelésnél a pszichológusok különös figyelmet
fordítottak a különálló elemekre, sarkokra, ki-
nyúlásokra, és mi is pontosan ezt fogjuk tenni.
Ezután mindenki elmondja, mit lát az ábráján/
ábráin. Közben elmagyarázzuk, hogy ez a saját
személyiségéről ad nekünk képet. (Pl. ha valaki
állatokat, vagy növényt lát a formában, az való-
színűleg szereti a természetet.)

Az elkészült képei közül egyet száradás után
belerajzolással, kontúrozással konkrét ábrává
egészít ki mindenki.

A/4-es papír, madzag,
filctoll, színes ceruza,
vízfesték,
festék kiöntő keskeny
szájú edény

<https://youtu.be/CgnRevOFKx4>
<https://youtu.be/YlixPyuhgDY>
<https://youtu.be/EUI8MqKZxy4>
https://youtu.be/yb_inRDezNw



FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

3. RÉSZTÉMA: IZONÉV – 4 ÓRA

Attitűd:

Új dolgokra való nyitottság

Ismeret:

Izometrikus szerkesztési mód,
Tipográfia

Képesség:

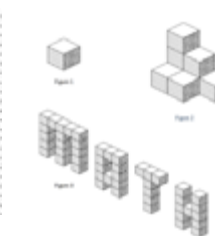
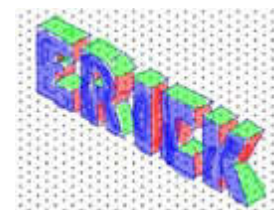
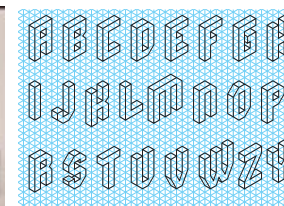
Kompozíciós képesség fejlesztése, síkbeli és térbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használata

Bevezetés a 3 dimenziós ábrázolási módokba. Az izometrikus axonometria alapjai.

Geometrikus térformák szerkesztése
Saját név betűinek kiszerkesztése izometrikus háló segítségével. A térbeliség kifejezése árnyékolással.

A kocka térbeli megjelenítéséből kiindulva izometrikus háló segítségével egyszerű térbeli formákat szerkesztünk ki közösen. Ezután kivetített minta alapján mindenki elkészíti a saját izometrikus ABC-jét. Ha ezzel elkészültünk, az előző rajz alapján a diákok egy új papírra megtervezik saját nevüket, amit megpróbálnak úgy elhelyezni a lapon, hogy jól kitöltse azt. A betűk kiszerkesztése után színezéssel és árnyalással próbálják a felirat térbeliségét érzékeltetni.

Izometrikus háló ki-nyomtatva,
izometrikus ABC minta, projector, számítógép, ceruza, filctoll, színes ceruza, vonalzó



FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

4. RÉSZTÉMA: MI LENNÉK, HA ÁLLAT LENNÉK? – 1 ÓRA

Attitűd:

Szabad asszociáció

Ismeret:

Képi szimbólumok alkalmazása

Képesség:Asszociációs készség be-
lelő képesség fejlesztéseHogy néznél ki, ha állat-
bőrbe kellene bújni? Miért?Asszociációs feladat azo-
nosítások, választások,
behelyettesítések segít-
ségével, szimbólumok
alkalmazásával.Bevezetesként a diákokkal arról beszélgetünk,
hogy kinek mi a kedvenc állata és miért. Mely
tulajdonságát szeretnék kipróbálni, ha a bőrébe
bújhatnának? Szeretnének-e olyan gyorsan fut-
ni, mint a gepárd? Vagy repülni, mint a madár?
Úszni, a habokban ugrálni, a tenger mélyére me-
rülni, mint a delfin?A feladat önmaguk ábrázolása, úgy hogy a saját
fejüket egy állat testével kombinálják össze. A
diákok szabadon választott eszközökkel készítik
el önmaguk nonkonvencionális megjelenítését,
a rajzlap hátuljára pedig néhány szóban vagy
mondatban leírják, hogy miért az adott állatot
választották. (Pl. Elefánt – erős, intelligens, hű a
társaihoz, megállíthatatlan. Kutya – lojális a gaz-
dájához, megvédi, barátságos, játékos. Delfin – a
legintelligensebb állat. Majom – gyorsan tanul,
ügyesen ugrál a fákon.)Projektor, számítógép,
rajzlap, festék, filctoll,
ceruza<https://hu.pinterest.com/pin/417145984206654975/?lp=true>
<https://petapixel.com/2016/01/18/artist-creates-striking-self-portraits-with-animal-eyes/>

FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

2. VÁLASZTÁSAINK - ÉRTÉKEINK - ÉNREPREZENTÁCIÓK 1. RÉSZTÉMA: HÍRES PORTRÉK - 3 ÓRA

Attitűd:

önkifejezés, kreativitás

Képesség:

Képkalkotás, kreativitás,
formaalkotás síkban

Ismeret:

képi szimbólumok alkalmazása, Ábrázolási szabályok alkalmazása

A reneszánsz művészet
áttekintése

Beszélgetés Arcimboldo
portréiról – honnan vehet-
te az ötletet?

Saját önarckép készítése
a képzelet és szimbolika
használatával.
Elemek és ábrázolási
szabályok hatékony
felhasználása a kompozíció
összeállításában.
Anyag- és eszközhasz-
nálatban való jártasság
bemutatása.

1. Mi a portré? Példák keresése nem hagyomá-
nyos önarcképekre. A reneszánsz portrék jelleg-
zetessége, azok összehasonlítása Arcimboldo
portréival.

Miért fontos az önarckép? Ki vagyok én?
Írásvetítő és projektor segítségével a diákok
felrajzolják a lapokra egymás sziluettjeit. Ezután
nemcsak különböző dolgokkal kell megtölteni-
ük a portrét, hanem az egyes formák/elemek
elhelyezésekor az arcrészek hegytetítésére/
kialakítására is gondolniuk kell. Az eszközöket
mindenki szabadon választhatja meg azt figye-
lembe véve, hogy melyik a legalkalmasabb az
ötlete megvalósítására.

2. A feladat végrehajtása:

- Brainstorming: milyen képek és gondolatok
fejeznek ki legjobban engem?
- A képeket és szimbólumokat felvázolják saját
portréjukba az ábrázolási és szerkesztési szabá-
lyoknak megfelelően.
- A sziluetten kívüli negatív teret is kitöltik, hogy
teljes legyen a kép.
- A választott eszköz segítségével kidolgozzák a
képet.
- 3. A tapasztalatok megbeszélése, a kész művek
bemutatása szóban (is).

Projektor, írásvetítő,
számítógép,
A/4-es rajzlap

Tetszőleges eszközök:
Színesceruza, zsírk-
réta, tempera, ecset,
vízfesték, színespapír

<http://www.abcgallery.com/A/arcimboldo/arcimboldo.html>
<http://web.archive.org/web/20021017195526/http://www.illumin.co.uk:80/svank/biog/arcim/arc-bio.html>



FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

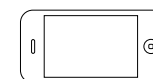
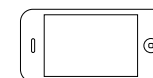
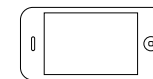
2. RÉSZTÉMA: ÖNARCKÉP - SZELFIKÉP - 2 ÓRA

Attitűd:
Új dolgokra való nyitottság, kreativitás
Képesség:
Szimbólumképzés, kreativitás, kifejezőképesség fejlesztése
Ismeret:
Személyes stílus keresése

Az önarckép készítés alapjai: annak megértése, hogy az önarckép hogyan tükrözi személyiségünket. Az emberi arc arányai, részeinek elhelyezkedése. Telefonok tervezés a dizájn alapelveinek figyelembevételével.

1. Kezdeként telefonok dizájnokat nézünk az okostáblán, ennek kapcsán beszélünk a tervezés alapszabályairól és a színhasználatról.
2. A sablon alapján mindenki megrajzolja és kivágja a telefon formát. A dizájn megtervezéséhez neon és metál színeket is használhatnak.
3. Mielőtt a szelfi kép tervezéséhez hozzáfognánk, közösen megnézünk néhány híres önarcképet. Megbeszéljük a karikatúra és realisztikus ábrázolás közötti eltérést, valamint azt, hogy miben különbözik a beállított portré a spontán portréfotótól.
4. Az önarckép lehet vices, grimaszoló is, de megrajzolásakor oda kell figyelni az emberi arc arányaira. Tükör helyett készíthetnek telefonnal is képeket, fotósorozatot magukról, ami alapján megrajzolják majd a portrét. Először ceruzával vázolják fel a képet, majd tűfilccel kihúzzák a kontúrokat. Végül kiszínezik a képet. Ennél a pontnál megbeszéljük az árnyékolás módjait is.

Telefonok sablon
Mobiltelefon
Telefon képernyő méretű lap
Tűfilc, normál méretű filctoll,
glitter, (laminálógép)



FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

3. AVATÁR – 2 ÓRA

Attitűd:

Új dolgokra való nyitottság, kreativitás

Képesség:

Kooperációs és kommunikációs készség fejlesztése, Problémamegoldó képesség

Ismeret:

Az avatár, az identitás és a személyiség fogalma

Az identitás vizuális bemutatása avatár karakter tervezésével.

Felirat készítése kövér betűkkel.

1. Mi az identitás? Az identitás és személyiség közötti különbség. Mi különböztet meg minket másoktól? Külső és belső karakterjegyek, öltözködés, hajviselés. Prezentáció vetítése az identitásról.
2. „Küldetés” kérdőívek kitöltése. (küldetésem az iskolában, küldetésem az életben.) Feladatok, jövőbeli célok meghatározása.
3. Avatár karakter kialakítása tervezési segédlettel: a fej, nyak és törzs körvonalainak felvázolása. A haj formájának és vonalának kialakítása. szemüveg és egyéb kiegészítők. A profil vonalának berajzolása, a ruha részletei, végül a szem, száj, orr berajzolása.
4. A felirattervező segédlet segítségével az a megrajzolt avatár karakter fölé nyomtatott kövér betűkkel felírják a nevüket.
5. A kitöltött kérdőív alapján a megrajzolt saját avatár karakter alá felírja mindenki a küldetését.
6. A lap többi részét saját ízlésének, személyiségének megfelelően dekorálja ki.
7. A munka végén kérdőlap kitöltése arra vonatkozóan, hogy mennyire sikerült pontosan meghatározni a céljaikat, sikerült-e kövér betűkkel elkészíteni a név feliratot, az avatár karakter mennyire fejezi ki az identitásukat, illetve hogy milyen eszközöket használtak annak kifejezésére.

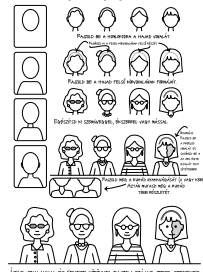
Számítógép, projektor, Prezentáció az identitásról, kérdőívek, tervezési segédlet, Grafit ceruza, filctoll, színesceruza.

Identitás



Avatár lány

Készítsd a bal oldalon látni látszókat. Majd rajzolj be a kiválasztott részleteket. Szemmel és szájaddal még ne rajzolj!



Hogy csinálj kövér betűt?



Iskolai Küldetésem

Ellátni választásodra a kérdésekre:

1. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

2. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

3. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

4. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

5. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

6. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

7. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

8. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

9. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

10. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

11. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

12. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

13. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

14. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

15. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

16. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

17. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

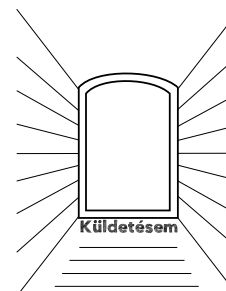
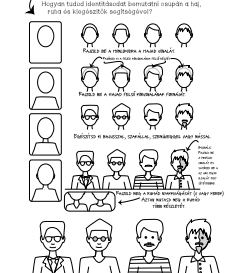
18. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

19. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

20. Milyen iskolai tevékenységben szeretnél részt venni?

Fiú Avatár

Készítsd a bal oldalon látni látszókat. Majd rajzolj be a kiválasztott részleteket. Szemmel és szájaddal még ne rajzolj!



FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

4. ÉNREPREZENTÁCIÓ - TIPOGRAFIKUS ÖNARCKÉP - 2 ÓRA

Attitűd:

Új dolgokra való nyitottság, kreativitás

Képesség:

Megismerő- és befogadó-képesség, Alkotóképesség, nem vizuális információk megjelenítése

Ismeret:

Az ujjlenyomat típusai, személyes stílus keresése, tipográfia

Dupla portré: ujjlenyomat kinagyítása alapján tipografikus kép készítése.

1. Minden tanuló ujjlenyomatot készít a hüvelykujjáról egy papírra pecsétpárna segítségével. Érdekes többséget készíteni mindenkinek, hogy a legjobbat ki tudjuk választani.
2. Az elkészült ujjlenyomatokat beszkenneljük, és kb. fej méretűre nagyítva kinyomtatjuk.
3. Megbeszéljük az ujjlenyomat vonalainak három alaptípusát, ami alapján részben az azonosítók is működnek: ívek, örvények, hurkok.
4. A kinyomtatott ujjlenyomata vonalait ablaknál vagy írásvetítőnél mindenki ceruzával halványan átrajzolja. Ezek lesznek a segédvonalak, amikre az írás kerül. (elég minden második vagy harmadik vonalat átmásolni, hogy nagyobb betűvel lehessen rá írni).
5. Ezután mindenki felírja a saját magáról szóló szöveget. (ki ő, mi érdekli, mivel szeret foglalkozni, mit nem szeret, tervei a jövőre, stb.) Kiegészítésként színesceruzával egyszerű, foltoszerű ábrákat, dekoratív elemeket is rajzolhat bele, aki szeretne.

Pecsétpárna, rajzlap, minta az ujjlenyomat mintázatának típusaira, fekete és színes filctoll, színesceruza



FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
3. AZ EMBER HELYE A VILÁGBAN 1. RÉSZTÉMA: HELYEM A VILÁGBAN, SZABADIDŐ – 4 ÓRA				

Attitűd:
Nyitottság, alkotókedv

Képesség:
Anyagalakítás, eszköz-
használat, szimbólumkép-
zés, képalkotás

Ismeret:
A kéz anatómiája,
kézjelek

Énkép kivetítés
kézjelekkel

Mi az ami engem legjobban jellemez? Mi érdekel? Mi szerez örömet? Hogyan tudnám ezt vizuálisan ábrázolni? Mi az a rám legjellemzőbb dolog, amit szimbólumként fel tudnék használni? Mindezt a tanulók megfestik. Ezután monogram rajzolása következik kézjellel. Az ügyesebbek látvány után is megpróbálhatják lerajzolni, a kevésbé ügyesek a kézjelről kinyomatott fotó alapján dolgoznak. A megrajzolt kézjelet dekorgumira ragasztjuk, kivágjuk, majd a festményre applikáljuk.

A/3 rajzlap,
tempera vagy
vízfesték,
fekete tűfilc, ragasztó,
dekor gumi



FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

2. RÉSZTÉMA: CSALÁDOM – 2 ÓRA

Attitűd:

kreativitás

Képesség:Absztrakció, képalkotás,
komponálás**Ismeret:**

képalkotás képpontokból

Családom

Pixelportré készítése szü-
lőkről, testvérekrőlBeszélgetés a pixel alapú számítógépes ké-
palkotásról, felbontásról, a fényszínekről és a
festékszínekről, a színekeverési módok közötti
különbségről.A tanulók kiválaszthatják, hogy mely család-
tagjukat, családtagjaikat szeretnék megrajzolni
pixels karakterként. A munka elkezdésekor fel
kell hívni a figyelmüket arra, hogy a rajzolás so-
rán ügyeljenek a testarányokra. Mielőtt kezdik
kiszínezni, először vázolják fel a teljes figurát.A/4-es kockás papír,
színes ceruza, filctoll

FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

3. RÉSZTÉMA: ÖSSZETARTOZUNK – 3 ÓRA

Attitűd:

Nyitottság

Képesség:

Nem vizuális jellegű információk megjelenítése, szimbólumképzés

Ismeret:

önismeret

Puzzle kép készítése emberfigurákból – kollaboratív csoportmunka

A tanulók mindegyike kap egy előre kinyomtatott puzzle-emberfigura körvonalat, amibe a részleteket úgy kell belerajzolni, hogy az őt jelképezze majd. Az elkészült figurát mindenki kivágja, majd kollektíven összerendezik egy csomagolópapíron. Ha minden figura a helyére került, a részeket felragasztjuk.

Karton, olló, színesceruza, filctoll, ragasztó



4. VILÁGMODELLEK

1. RÉSZTÉMA: MŰVÉSZEK VILÁGMODELLJEI – ORGANIKUS FORMÁK – 5 ÓRA

Attitűd:

Kreativitás

Képesség:

szimbólumképzés, komponálás

Ismeret:

Művészettörténet, Hundertwasser munkássága

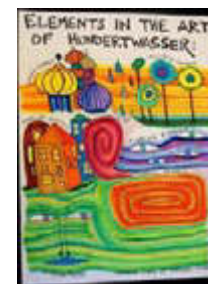
Házak tervezése Hundertwasser stílusában – páros munka

Az óra felvezetéseként Hundertwasser művésztéről és a világgal, környezetünkkel kapcsolatos gondolatairól beszélgetünk: mit jelentett számára a festészet, mit gondolt, hogyan kellene az embereknek élniük, öltözködniük, miként élhetnének harmóniában a környezetükkel. Miért volt számára fontos a természettel való kapcsolat? Hogyan használta fel az organikus formákat az építészetben?

A páros feladat során a tanulóknak Hundertwasser jellegzetes vonalvezetésével, formáival és színeivel kell városrészletet, épületeket is ábrázoló képet készíteniük.

A munka mente: a ceruzával felvázolt vonalrajzot fekete akrilfestékbe mártott hurkapálcikával vagy vékony ecsettel kikontúrozzák. Miután a vonalak megszáradtak, a köztük lévő felületeket vízfestékkel kifestik.

Rajzlap, fekete akril festék, vízfesték, ecset, hurkapálca



<http://victoriarestrepo.com/2012/08/23/art-history-kids-hundertwasser/>

FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

2. RÉSZTÉMA: A DESIGN VILÁGA: GEOMETRIKUS FORMÁK - 3 ÓRA

Attitűd:

Új dolgokra való nyitottság

Képesség:

Megfigyelés, vizuális elemzés, formaalkotás síkban

Ismeret:

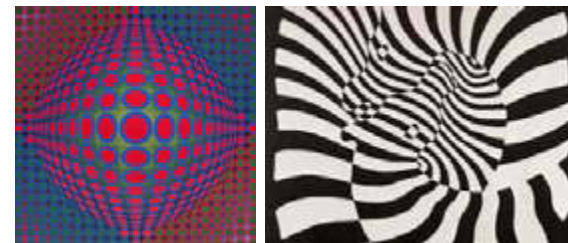
Az op art művészete

Papírkocka dekorációja op art mintákkal

Az óra felvezetéseként az op-art művészetről, és annak legnevesebb képviselőjéről, Vasarelyről beszélgetünk. Hogyan tudunk optikai illúziót létrehozni? Mintaképek vetítése.

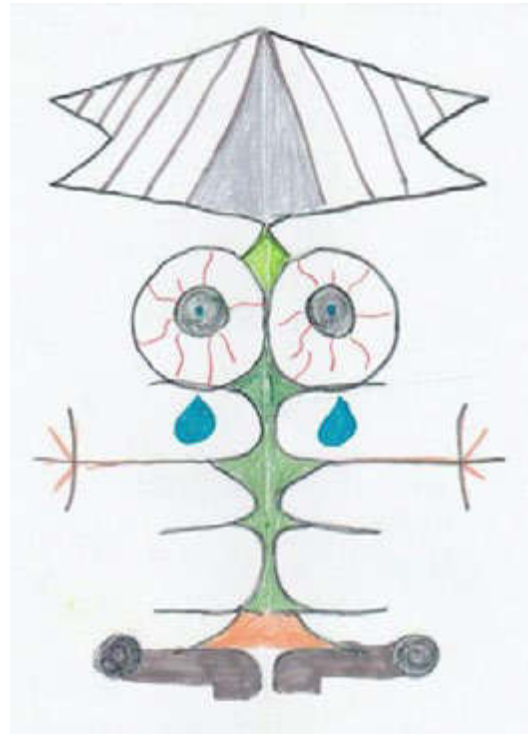
A tanulók elkészítik a kocka szabásrajzát, majd minden oldalát más-más op art mintával díszítik ki. Végül kivágják és összeillesztik.

Rajzlap, olló, ragasztó, vonalzó, ceruza, filctoll





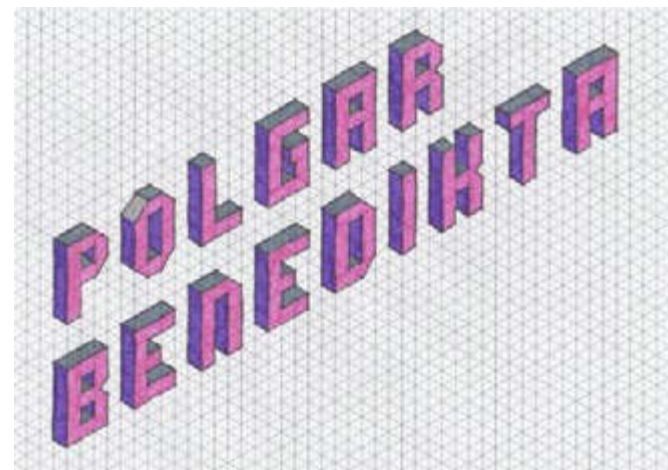
Névufók - lány, 13 éves



Névufók - fiú, 13 éves



Izonév - fiú, 13 éves



Izonév - lány, 13 éves



Portré parafrázis - lány, 13 éves
Portré parafrázis - fiú, 13 éves



Önarckép szelfi - lány, 13 éves
Önarckép szelfi - fiú, 13 éves



Racz Dora

Küldetésem az életben

Először válaszolj azokra a kérdésekre:

- 1) Az a jó nap, amikor szüledik egyike mellőzhetlek a gondolataimmal,
vagy a küldetésed minden létezésed.
- 2) Ha az a jó nap, amikor nem tudsz élni? Devedsz, étesen, menedeken, és napokon kívül
a) A barátok
b) Én a család
- 3) Ha kíváncsi vagy, mi lenne az?
a) Egy nagy nyaralás a családdal és a barátokkal.
- 4) Nevez meg egy személyt, akit csodálsz. A manó
Mert csodálsz Mert éppen mindenki látsz megéltél el
ne tudta a létezésed.
- 5) Ha az a jó nap, amikor kapcsolatban senki nem tudja megvárakozni a véleményed?
A családod és a barátok.

Gondolj át a kérdésekre adott válaszaidat és próbáld meg olyan célt kitűzni magad elé, amire a következő évben dolgozhatsz! A Küldetés megnevezésed segít kitűzned azt, hogy mit is szeretnél elérni az életben.

A küldetésem:

Keress be egy szót:

táncolni	sportolni	élni	<u>segíteni</u>	építeni
figyelni	javítani	megmutatni	megérteni	irányítani
tanulni	megoldani	megvárakozni	elajándékozni	vagy más a szíved szerint
csinálni	olvasni	válni valakivé	szerepelni	
játszani	inni	nyaralni	festeni	

Segíteni, megérteni és jóvá tenni az életet.
Mert ha segítek, megértem és jóvá tenni az életet.
és akkor én is jó vagyok.

Fejezd be a küldetésed leírását! Mit szeretnél tenni? Hogyan, és MERT?

Avatár - lány, 13 éves

NÁLÁ

Küldetésem

felkutatni a
világot,
és mindenhez segíteni.

[illegible]

Wanda Balogh 7.B

BALIN



Küldetésem

Elmagyarázom mind a

ket Angol nyelvű írást



Énkép kivetítés kézjelekkel – fiú, 13 éves
Énkép kivetítés kézjelekkel – lány, 13 éves



Énkép kivetítés kézjelekkel – fiú, 13 éves
Énkép kivetítés kézjelekkel – lány, 13 éves



Pixelportré - lány, 13 éves



Pixelportré - fiú, 13 éves



Összetartozunk - a tanulói munkákból
összeállított kép



Összetartozunk - lány, 13 éves



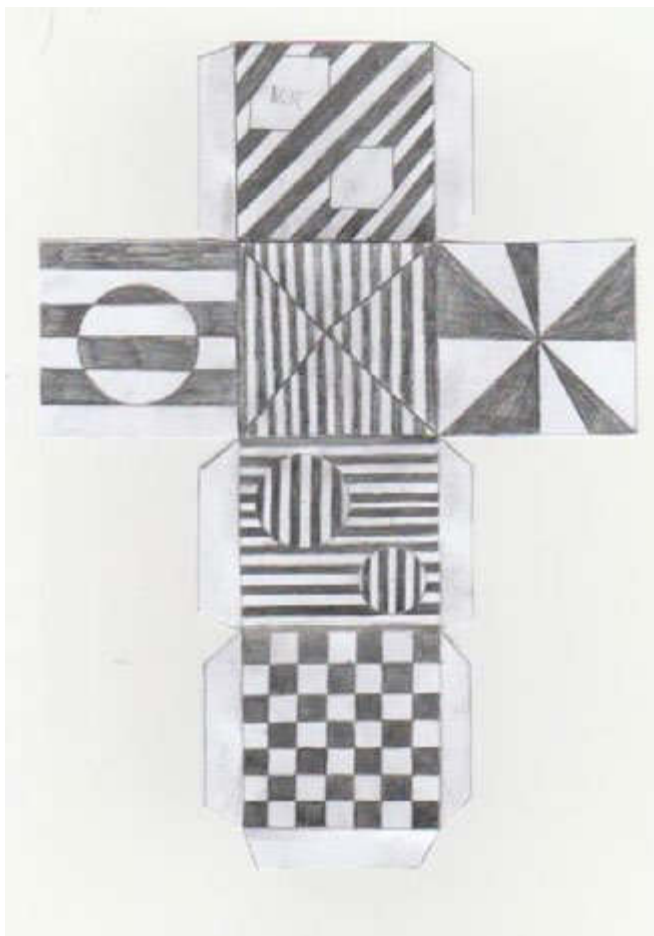
Organikus formák – lány, 13 éves



Organikus formák - lány, 13 éves



Organikus formák – fiú, 13 éves



Geometrikus formák - lány, 13 éves



Geometrikus formák - fiú, 13 éves

BAKI-SZMALER GYÖRGYI MESTERTANÁR TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJA

Település és iskola ahol a program megvalósul:

„SZACSVAY IMRE” ÁLTALÁNOS ISKOLA,
NAGYVÁRAD, ROMÁNIA
(SCOALA GINAZIALA SZACSVAY IMRE,
ORADEA, ROMANIA)

Kipróbálás:

2018/19. TANÉV,
1. TANÍTÁSI - TANULÁSI PROGRAM ÉVES TERVE
7. ÉVFOLYAM

34 ÓRA - HETI 1 TANÓRA

Heti 1 órában - 34 óra

Kísérleti osztályok, 2018. szeptember:

7.A; 7.B; 7.C;

Követő osztályok, 2018. szeptember:

7.J;

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK	TANÓRÁK SZÁMA	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	FEJLESZTÉSI CÉLOK /KÉPESSÉGEK, ATTITÚDÖK, ISMERETEK/
1. VIZUÁLIS NAP- LÓM NÉVMANÓ- JA -MUNKANAP- LÓM	8 óra	A. Vizuális napló borítójának készítése saját nevem kezdőbetűjének a megtervezésével:- hagyományos és digitális eszközökkel. A név történetének illusztrálása növény, állat vagy tárgy formájában. -Munkanaplóm folyamatos szerkesztése a tanévben. B. A hid ami összeköt minket. "A természet tanít meg minket alkotni."- Hundertwasser: Az öt bőr (Restany, 2002) http://www.hundertwasser.com/skin C. Egy vonal különleges élete: kül.tipusú vonalak ismételése és a vonalakból formák kialakítása, ritmus kialakítása a vona-lak és formák felhasználásával. D. Készítsünk kesztyűbábokat, színes kesztyűk felhasználásával: KÉZ-BÁB-a felhasználtszínek tükrözék a bábok betöltött szerepét. E. Gyűjtsünk köveket! ! – a kövek felhasználásával alakítsatok ki különböző karaktereket ; az elkészült karakterekkel (BESZÉLŐ KÖVEK)	szöveg és kép összefüggése tartalom és stílus (betűtípus, eszköz- és anyaghasználat, rajzi stílus megvalósítása) kifejezőképesség fejlesztése személyes stílus keresése folyamat ábrázolása írásban és képen animációs szemlelet alakítása kreativitás együttműködés, integráció: ének-zene, tánc és dráma szíjelok értelmezése asszociációs készség, formába való belelítás, karaktererkek fejlesztése

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK	TANÓRÁK SZÁMA	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	FEJLESZTÉSI CÉLOK /KÉPESSÉGEK, ATTITÜDÖK, ISMERETEK/
2. VÁLASZTÁSAINK		A. Értékeink és énreprezentációk. A témák kivitelezése különböző műfajok kiválasztásával, lehet portré, csendélet, tájkép, portré szobor, fotó portré vagy akár portréfilm is. Az alkotásokat megosztjuk a facebook csoportban, melynek címe: Kedvenc képeink. -selfie-portré egy választott környezetben -mémek és gif fájlok szerkesztése! B. „Afrikai szék”- Breuer Marcell és Walter Gropius munkásságának ismertetése- a Bauhaus-design fejlődése. -a szék portréja C. Külső és belső terek. - MAKOVECZ IMRE, a magyar organikus építészet mestere- munkásságának ismertetése. - Tervezzünk környezetbarát épületeket . - Tervezzünk parkot amiben szívesen sétálnánk. D. Tervezzünk egy kiállítást egy belső térbe, felhasználva kedvenc alkotásainkat!- digitális kivitelezés. E.Használati tárgy tervezése: mappa, tolltartó.stb. ismert műalkotások felhasználásával diszítve. -használati tárgyak vagy természeti formák PIKTOGRAMJAINAK a megtervezése. -egy ismert számítógépes játék vagy egy általad kitárlt játék piktogramjának a tervezése hagyományos és digitális eszközökkel.	

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK	TANÓRÁK SZÁMA	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	FEJLESZTÉSI CÉLOK /KÉPESSÉGEK, ATTITÜDÖK, ISMERETEK/
3. AZ EMBER HELYE A VILÁGBAN	10 óra	A. Szimbólumok, családfák, címerek. - CSALÁDOM CIMERE, VÁROSOM CIMERE - CSALÁDFA ÖSSZEÁLLÍTÁSA -NŐI-FÉRFI SZEREPEK TUDATOSÍTÁSA A CSALÁDI KÉPEKKEL. B. Reneszánsz - az Ember a középpontban: - A reneszánsz művészet kialakulásának a tanulmányozása, a kompozíciók szerkezetének a megfigyelése C. Az emberi arc- portré. az emberi arc kifejezései- nek megfigyelése, a kifejezések állandó változása. -sorozatkép -az emberi szem mint a lélek tükre D. A reneszánsz építészet tanulmányozása: A firenzei Palazzo Strozzi homlokzatának megfigyelése és a megkezdett palotahomlokzat folytatása, szerkesztő eszközökkel!Hogyan érzékelte az építészeti teret a reneszánsz ember és milyen kapcsolata volt környezetével ? -A szecessziós építészet tanulmányozása és a Sas palota homlokzatának megfigyelése.Jellegetes motívumok megfigyelése és lerajzolása, majd ezekből a rajzokból egy közös kép összeállítása. Hogyan kapcsolódom környezetemhez, a helyhez ahol élek? Melyek azok a terek vagy épületek amelyek kifejezik szülővárosom hangulatát és miért kötődöm hozzájuk? -készítsetek fotókat szőlővárosotok kedvelt terein, szobrok vagy épületek mellett. E. Egy pont különleges élete és helye egy fiktív térben. - zene hangjaira készítsetek egy nagyon egyszerű számítógépes animációt. - jókedvemvan projekt: színes pontok elhelyezése az iskola udvarán és épületében!	mozdulatok megfigyelese, mozdulatok rekonstrukcioja, mozgas-valtozas megfigyelese, mozgas-valtoza lekepezese mozdulat vazlat, tanulmanyrajz, foto keszitese; animacios szemlelet fejlesztese, a kockazas modszereinek gyakorlasi

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK	TANÓRÁK SZÁMA	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	FEJLESZTÉSI CÉLOK /KÉPESSÉGEK, ATTITÜDÖK, ISMERETEK/
4. VILÁG- MODELLEK: MIKROKOZMOSZ A MAKROKOZ- MOSZBAN. - MEGÉRKEZÉS	12 óra	A. MIKROKOZMOSZ A MAKROKOZMOSZBAN -ISMERKEDÉS TUDOMÁNYOS VILÁGMODELLEK- KEL A KOZMOSZ AZ EMBER, AZ EMBER A KOZ- MOSZ TÜKRE. LÉPTÉKEK -ÉN ÉS A VÉGTELEN, ÉN ÉS A VILÁG, ÉN ÉS A KÖRNYEZETEM, ÉN ÉS A SAJÁT MIKROKOZ- MOSZOM. E. KINNT ÉS BENT – hol vagyok én otthon? – az én városom/ az én világom/ az én világegyetemem/. A. Egy jellegzetes épület körbejárása (Szent László Kápolna vagy a Sas Palota) a részletek megfigyelése, lerajzolása és fotózása. B. A Szent László kápolna (az iskola udvarán talál- ható), gótikus ablakainak megfigyelése és a gótikus üvegablakok tanulmányozása és rózsablakok terve- zése. (CD- ből kialakítva) C. Készítsetek mozaikképet Nagyvárad felirattal (használjatok fehér, zöld, bíbor, kék és zöld színeket a mozaikkockáknál) D. Nagyvárad szubjektív atlaszának az elkészítése : pillanatfelvételek és fázisrajzok felhasználásával. E. MEGÉRKEZTÜNK SAJÁT MIKROKOZMOSZUNK- BA A MAKROKOZMOSZBAN: - a mesék szimbólumainak felhasználásával	dontes kifejezés (kommunikáció több csatornán, csatornaváltással) megoldás (komplex elméleti és gyakorlati) fázisrajzok, pillanatfelvételek,



TÉMA:	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TATALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK,	MÓDSZEREK, MUNKA-FORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
1. VIZUÁLIS NAPLÓM NÉVMANÓJA						

I. Ki vagyok én?

A. Vizuális naplóm borítójának elkészítése a saját nevem kialakításával:- hagyományos és digitális eszközökkel. Majd a nevem történetének a leírása és illusztrálása.

- illusztráld képregényszerűen életed képzeletbeli alakulását a nevedben rejtőzködő formák segítségével - illusztrált naplók alapján:

Pl. Jeff Kinney: Egy ropi Naplója, Rachel Renee Russell : Egy Zizi naplója stb.

-vizuális naplódát kezdjed el saját neved kezdőbetűjének a megtervezésével - iniciálé formájában):

Ki vagyok én? Névmanók- a nevekben rejtőzködő figurák- spontán festékfoltok felhasználása és kiegészítése, majd a nevekben rejtőzködő figurák kialakítása – vizuális játék formájában.

Mi lennék, ha ... állat lennék, növény lennék, tárgy lennék?

B. A hid ami összeköti minket.

“A természet tanít meg minket alkotni.”-

Hundertwasser: Az öt bőr (Restany, 2002)

<http://www.hundertwasser.com/skin>

-Tervezz egy képzeletbeli hidat ami összeköti az embert a természettel és helyezd el saját magad ebben az általad tervezett képzeletbeli világmodellben.



TÉMA:	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TATALMAK, TEVÉKENYSÉGFOR- MÁK,	MÓDSZEREK, MUNKA- FORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
1. VIZUÁLIS NAPLÓM NÉVMANÓJA						

C. Egy vonal különleges élete:
(barlangrajzok vonalakból, Hundertwasser),
kül.típusú vonalak ismétlése és a vonalakból
formák kialakítása, ritmus kialakítása a vonalak
és formák felhasználásával.

D. Készítsünk kesztyűbábokat, színes kesztyűk
felhasználásával: KÉZ-BÁB-a felhasznált színek
tükrözzék a bábok betöltött szerepét. A Bábok
elkészítésénél a neved törté-netének illusztrálásában
felhasznált formákat használd fel :
növény, állat vagy tárgy.

E. Gyűjtsünk köveket!! - a kövek felhasználásával
alakítsatok ki különböző karaktereket ; az elkészült
karakterekkel (BESZÉLŐ KÖVEK)

TÉMA:	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TATALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK,	MÓDSZEREK, MUNKAFORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
2. TÉMA VÁLASZTÁSAINK						

A. Értékeink és énreprezentációk.
 -kedvenc festményem
 -kedvenc saját készítésű fotóm
 -a legjobb rólam készült fotó
 -kedvenc divatfotóm
 -kedvenc étel, ruhám, tájam.stb.
 projekt: saját arculat (facebook oldal stb.)
 A témák kivitelezése különböző műfajok kiválasztásával, lehet portré, csendélet, tájkép, portré szobor, fotó portré vagy akár portréfilm is. Az alkotásokat megosztjuk a facebook csoportban, melynek címe: Kedvenc képeink.

B. “ Afrikai szék”- Breuer Marcell és Walter Gropius munkásságának ismertetése- a Bauhaus-design fejlődése.
 - kísérlet, játék, alkotás – egy különleges szék megtervezése. Közösségi tervezés és konstrukció a bauhaus szellemében.

C. Külső és belső terek.
 - MAKOVECZ IMRE, a magyar organikus építész mestere- munkásságának ismertetése.
 - Tervezzünk környezetbarát épületeket .
 - Tervezzünk olyan parkot amiben szívesen sétálnánk.



-Makovecz Imre organikus építészeti művei
 -Claude Monet festő Givernyben festett képei

TÉMA:	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TATALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK,	MÓDSZEREK, MUNKAFOR- MÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
2. TÉMA VÁLASZTÁSAINK						
			E. PIKTOGRAMOK szerkesztése egy adott teré- szeti forma vagy adott tárgy alapján. -piktogram szerkesztése egy ismert számítógé- pes játék vagy egy kitalált számítógépes játék alaapján. D. Tervezzünk egy kiállítást egy belső térbe, felhasználva kedvenc alkotásainkat!- digitalis kivitelezés. -Kiállítás összeállítása saját munkáinkból. - Plakát tervezése a kiállításhoz			

TÉMA:	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TATALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK,	MÓDSZEREK, MUNKAFORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
3. AZ EMBER HELYE A VILÁGBAN						
			A. Szimbólumok, családfák, címerek. - CSALÁDOM CIMERE, VÁROSOM CIMERE - CSALÁD-CSALÁDFA ÖSSZEÁLLÍTÁSA -NŐI-FÉRFI SZEREPEK TUDATOSÍTÁSA A CSALÁDI KÉPEKKEL. C. Az emberi arc- portré, az emberi arc kifejezéseinek megfigyelése, a kifejezések állandó változása. Selfie-portré készítése Önarckép /háttér kiválasztása. -mémek és gif fájlok szerkesztése D.- A reneszánsz építészet tanulmányozása: - eszmei értéke és a humanista gondolkodás. - A Palazzo Strozzi épület virtuális térben való megfigyelése és forgatása. A firenzei Palazzo Strozzi homlokzatának megfigyelése és a megkezdett palotahomlokzat folytatása, szerkesztő eszközökkel! -A szecessziós építészet tanulmányozása és a Sas palota homlokzatának megfigyelése. Jellegzetes motívumok megfigyelése és lerajzolása, majd ezekből a rajzokból egy közös kép összeállítás. Hogyan kapcsolódom környezetemhez, a helyhez ahol élek? Melyek azok a terek vagy épületek amelyek kifejezik szülővárosom hangulatát és miért kötődöm hozzájuk? -készítsetek fotókat szülővárosotok kedvelt terein, szobrok vagy épületek mellett. -Facebook csoportban való megosztások. -készítsetek egy számítógépes animációt városotok nevezetes épületeivel, tereivel, szobraival.	-családi fotók készítése -közös selfi-k készítése/képek csoportba való megosztása -csoportos munkák -a képek megosztása -digitális kivitelezés	-digitális eszközök felhasználása. -mobiltelefon -számítógép -lufik -smile-k -animációk	-csoportportrék -Ferenczy Noémi: Teremtés -Dürer portrék -Archimboldo portrék -Picasso portrék -híres emberek portré-fotói:Dali,Einstein, Ady stb.

TÉMA:	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TATALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK,	MÓDSZEREK, MUNKA- FORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
3. AZ EMBER HELYE A VILÁGBAN						

E.- Egy pont különleges élete: - zene hangjaira készítenek egy nagyon egyszerű számítógépes animációt.
 - A festékfoltok életre kelnek: - lufieregetés az iskola udvarán, mozgó színfoltok az égbolton.
 -A külső tér hangulatának megváltoztatása!
 Helyezzünk el óriás színes pontokat az iskola udvarán! – Jókedvemvan projekt. (1/1 m)
 -A pontok lehetnek óriás Smile-k is!

TÉMA:	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TATALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK,	MÓDSZEREK, MUNKA-FORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
4. TÉMA VILÁGMODELLEK						

A. MIKROKOZMOSZ A MAKROKOZMOSZ-BAN
 -ISMERKEDÉS TUDOMÁNYOS VILÁGMODELLEKKEL:
 A FÖLD TÖRTÉNETÉNEK TANULMÁNYOZÁSA EGY TUDOMÁNYOS VILÁGMODELL ALAPJÁN
 AMI VISSZAVISZ MINKET 750 MILLIÓ ÉVET EVÉGIGKISÉRVE BOLYGÓNK FEJLŐDÉSÉT:
<https://www.mosthallottam.hu/termeszet/fold-felszine-osi-foldgomb-terkep/>
 -ISMERKEDÉS TUDOMÁNYOS VILÁGMODELLEK VIZUALIZÁLT FORMÁIVAL ÉS MŰVÉSZEK VILÁGMODELLEIVEL.PL. Paul Klee, Amerigo Toth, William Blake, Wasilij Kandinszki, Joan Miró stb. munkáival.
 A KOZMOSZ AZ EMBER, AZ EMBER A KOZMOSZ TÜKRÉ.- TERVEZZÜK MEG A SAJÁT VILÁGMODELLÜNKET, SAJÁT MANDALÁNKAT.
 -Naphimnusz, Kozmosz, Ég és föld, Én és a végtelen...stb.

B.- KINNT ÉS BENT - hol vagyok én otthon?
 - az én városom/ az én világom/ az én világegyetemem/.

-Amerigo Tot : Mikrokoz-mosz a makrokoz-moszban
 -William Blake
 -Hundertwasser:Az öt bőr
<http://www.hundertwasser.com/skin>



TÉMA:	IDŐ IGÉNY	FEJLESZTÉSI CÉLOK:	TATALMAK, TEVÉKENYSÉGFORMÁK,	MÓDSZEREK, MUNKA-FORMÁK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
3. AZ EMBER HELYE A VILÁGBAN						

C.- Egy jellegzetes épület körbejárása (Szent László Kápolna vagy a Sas Palota) a részletek megfigyelése, lerajzolása és fotózása. A fotók felhasználásával közös FOTO-KOLLÁZS létre- hozása. (kubizmus – PICASSO)- a kompozíció alapjainak az elsajátítása: ritmus, zárt vagy nyitott kompozíció, figyelemfelkeltő központ

B- A Szent László kápolna (az iskola udvarán található), gótikus ablakainak megfigyelése és a gótikus üvegablakok tanulmányozása és rózsablakok tervezése.(CD- ből kialakítva).

C- Készítsetek mozaikképet Nagyváradi falfestményekkel(használjatok fehér, zöld, bíbor, kék és zöld színeket a mozaikkockáknál.

D.- Nagyváradi szubjektív atlaszában az elkészítése : pillanatfelvételek és fázisrajzok felhasználásával. Melyek városomban azok a jellegzetes helyek, amiket feltétlenül megemlítenék ?
-fotók készítése, digitális kollázs, közös pannó..... képek Facebook csoportba való feltöltése.

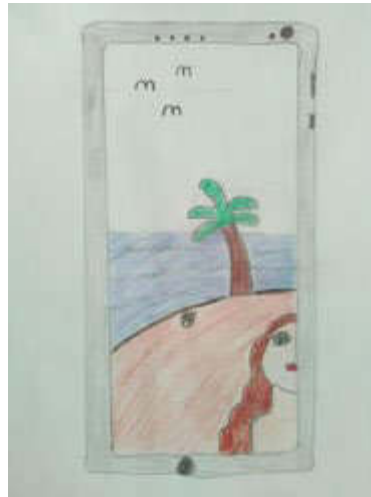
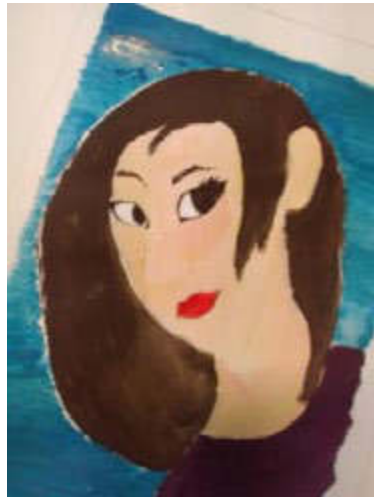
E.- MEGÉRKEZTÜNK SAJÁT MIKROKOZMOSZUNKBA A MAKROKOZMOSZBAN:
- a mesék szimbólumainak felhasználásával pl. égig érő fa, a létra, a Nap arca, Napvirág, a kapu, a táltosló. stb.(hagyományok ápolása) teremtsük meg saját világmodellünket.

lány, 12 éves



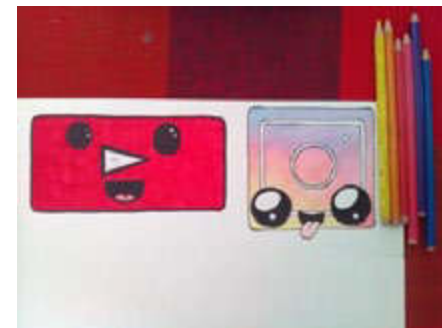
fiú, 12 éves

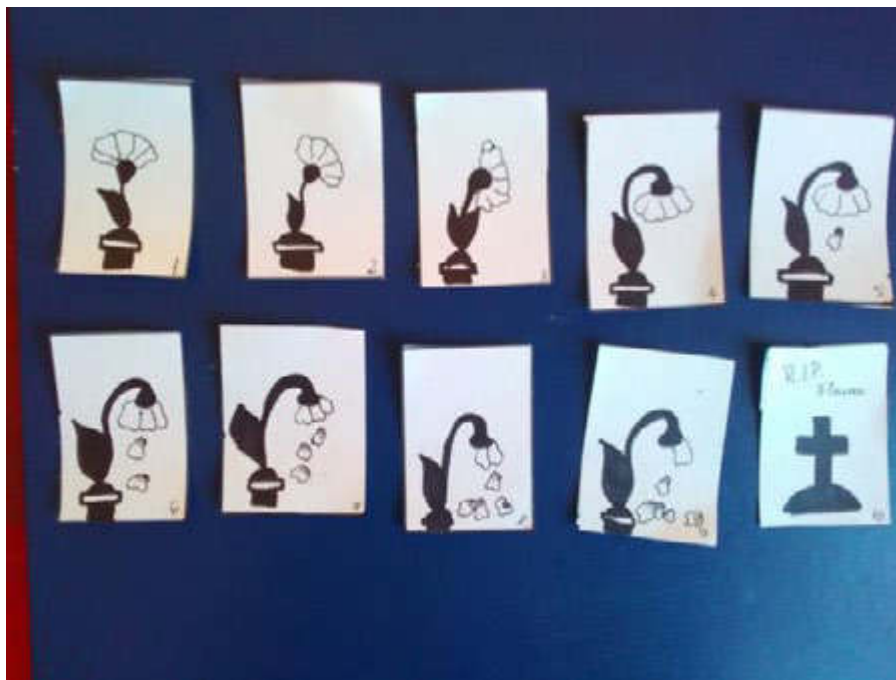
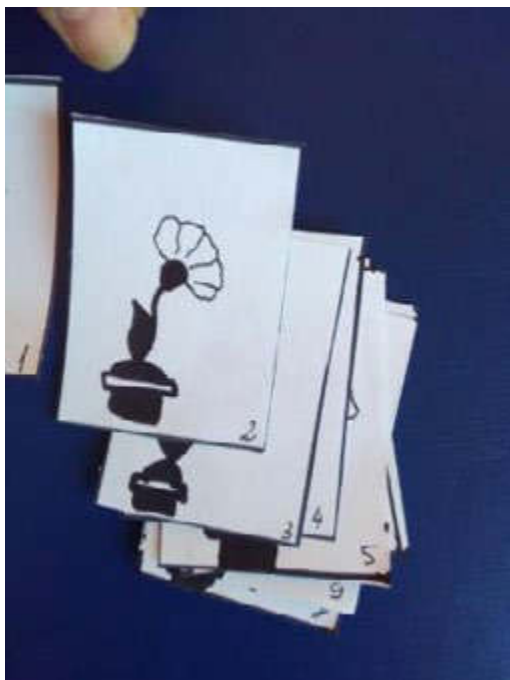














KOCZKÁNÉ SÁRKÖZI ILONA
VIZUÁLIS-ÉS KÖRNYEZETKULTÚRA TANÁR
MESTERPEDAGÓGUS ÉS
GERGELYNÉ KISS MELINDA
INFORMATIKA ÉS MATEMATIKA TANÁR

Kipróbálás:

NEUMANN JÁNOS EGYETEM PETŐFI SÁNDOR
GYAKORLÓ ÁLTALÁNOS ISKOLA, KECSKEMÉT
2018/19. TANÉV,
A MEGVALÓSÍTÁS KEZDETE AZ 1. FÉLÉVBEN,
2018. SZEPTEMBERTŐL

7. A: heti 1 órában - 18 óra

7. B: heti 1 órában - 18 óra

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK

NEVELÉSI CÉLOK -
KÉPESSÉGEK, ATTITŰDÖK,
ISMERETEK

1.) Ki vagyok én?

Névmanók – a nevekben rejtőzködő figurák – foltösszenyomás, kiegészítés - vizuális játék

Mi lennék, ha..
állat lennék,
növény lennék,
tárgy lennék

2.) Választásaink – értékeink

én reprezentációk
kedvenc festményem,
kedvenc saját készítésű fotóm,
a legjobb rólam készült fotó,
kedvenc divat fotóm
kedvenc ételem, ruhám, tájam stb.
projekt: saját arculat (facebook oldal stb.)
avatar

a véletlen szerepe a képalakításban
belelátás képessége
kreativitás

azonosulások, választások, behelyettesítések
szimbólumok alkalmazása

döntés képessége
választás, indoklás, véleményformálás, érvelés
azonosulás, koncepcióalkotás, önkifejezés
fotográfiai konvenciók, műfajok ismerete

újrachasznosított képek
parafrázisok készítése

önismeret
image építés – tudatos választások
együttműködési képesség

ALKOTÓK – MŰVEK

Arcimboldo portrék
Dürer portrék
Robert Doisneau: (kiflis) Picasso portré
Híres emberek portréfotói (pl. Dali, Einstein, Ady stb.)

műfajok: portré, csendélet, tájkép
festmények, portré szobrok
portréfotók, portréfilm,
konceptió

3). Az ember helye a világban

család-családfa
férfi-női szerepek
klubok, stb.

feltárás (megtapasztalás- megélés-megértés)
asszociáció
elemzés – kombinálás
reflexió, önreflexió
konceptióalkotás, tervezés
döntés

ALKOTÓK – MŰVEK

Ferenczy Noémi: Teremtés

csoporthatárak
szimbólumok, családfák, címerek

Míg az 5-6. évfolyamon a vizuális játékok és a folyamatjátékok szerepe hangsúlyos, addig a 7-8. évfolyamon a projektek veszik át a főszerepet. A témák egyre életszerűbbé válnak, és napjaink problémáira is reflektálnak. A diákokat pedig egyre inkább a saját válaszok megfogalmazására ösztönzik. Kiemelt nevelési cél az önismeret, ugyanakkor az empátiás készség fejlesztése, a másik elfogadásának gyakorlása. A feladatoknál az egyéni gondolatokat, véleményeket a csoport érdekhez kell igazítani és a közös cél érdekében kooperatív technikákkal keresni a megoldást.

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK

NEVELÉSI CÉLOK -
KÉPESSÉGEK, ATTITÜDÖK,
ISMERETEK**4. Világmodellek**

Ismerkedés tudományos világmodellek vizualizált formáival

és művészek világmodelljeivel

Elemzés - kombinálás (vizuális, funkcionális)
Koncepcióalkotás,
Kreativitás, fantázia
Formaalkotás
Nem vizuális jellegű információk megjelenítése
Konstruálás

ALKOTÓK - MŰVEK

Amerigo Tot: Mikrokozmosz a Makrokozmoszban
William Blake;
Hundertwasser: Az öt bőr

A 7. évfolyam 3. tanév 1. félévi programjának áttekintése

258

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐ-IGÉNY
<i>TÉMA 1 CÍME</i>	1.) Ki vagyok én? Önarcképek, saját szimbólumok	Művészettörténet, irodalom-és tudománytörténet foto, informatika, természettudományok	6 óra
<i>TÉMA 2 CÍME</i>	2.) Választásaink - értékeink én reprezentációk kedvenc festményem, kedvenc saját készítésű fotóm, a legjobb rólam készült fotó, kedvenc divatfotóm kedvenc ételem, ruhám, tájam stb. projekt: saját arculat (facebook oldal stb.) avatar	Média, mozgókép Informatika	12 óra

A 7. évfolyam 3. tanév
1. félévi részletes terve – 1.

259

FEJLESZTÉSI CÉLOK

FEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREK

TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

1.) KI VAGYOK ÉN? - 6 ÓRA - VIZUÁLIS JÁTÉKOK

1. ÓRA MONOKRÓM NÉVLÉNYEK

A véletlen szerepe a kép
alakításban, beelátás
képessége, kreativitás

Monokróm névlények
Saját szimbólum megteremtése

Egyéni munka
Pontok vonalak foltok változatos
alkalmazása
A képzőművészet kifejező eszközeinek
tudatos alkalmazása

Tus, lavírozás,
szárazon festés



Bán Béla:
Táncolók (lavírozott tus)



Fejér Ernő MEK-OSZK

2. ÓRA ÉNNÖVÉNY

Azonosulások, választások,
behelyettesítések
hasonlóságok

Énnövény, fantázia növény ki-
találása, rajzolása, különböző
technikával
Sosem volt növény.

Drámajáték: mi lennék, ha növény lennék?
beszélgetés, szemléltetés

Frottázs
tollrajz
fehér ceruza

Nagy László Növényhatározó: <http://novenyhatarozo.info>



Repülő kacs



Majom orchidea
<http://azoldszine.hu/2017/05/12/kulonleges-novenyek-a-termeszet-csodai/>



Vincent Van Gogh:
Íriszek

A 7. évfolyam 3. tanév 1. félévi részletes terve – 2.

260

FEJLESZTÉSI CÉLOK

FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK

TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

3. ÓRA SAJÁT SZIMBÓLUM, ÁLLAT

Képzelet, mitológia
szimbólumok alkalmazása

Fantázia állat, saját szimbólum,
tulajdonságok kifejezése.
Kompozíció, a forma elhelyezé-
sének jelentése

Dramajáték, beszélgetés

Festés, mintázás



Kapuőrző démon
Mezopotámia

4. ÓRA SZÜRREÁLIS ÉNREPREZENTÁCIÓ

Saját sziluett nyírással

Saját belső világ, és a külvilág
ábrázolása képekkel

Szürrealista alkotók önkifejezése.
Miért kerülhetnek egy képre látszólag
össze nem illő dolgok?
Beszélgetés, szemléltetés

Fekete karton,
fehér ceruza, olló,
ragasztó



René Magritte

5. ÓRA SZÉK TANULMÁNY

Szék, tanulmány
Hogyan lehet egy egyszerű
széket megrajzolni?

Híres székek tanulmányozása
A legegyszerűbb székek meg-
rajzolása

Szemléltetés,
magyarázat, korrektúra
Tanári bemutatás

Grafitceruza, zse-
lés toll, pasztell
ceruza
PPT, kivetítő



Breuer Marcell 1925

A 7. évfolyam 3. tanév
1. félévi részletes terve – 3.

261

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
-------------------	----------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------

6. ÓRA SAJÁT SZIGNÓ

Művészek és szignók, saját szignó megalkotása

Saját szignó alkotása, gyakorlása, alkalmazása
Osztálytábló készítés szignókkal

Játék, vizuális memória fejlesztés ismert képzőművészek szignóinak kis képeivel, csoportban.

(Saját tárgykészítő tevékenység is lehet, válogatás, méretezés, nyomtatás, kigyűjtés, nyírás, dobozkészítés)

Tus
Dekorfilc
Kréta



7. óra

FOTÓ DIGITÁLIS alkotások

Fotóművészet pályanyertes fotók

Szemléletmód ízlés alakítása, internetes keresés

Integráció informatika

INFORMATIKA TANTÁRGYI KONCENTRÁCIÓ

A véletlen szerepe a képalakításban
Belelátás képessége
Kreativitás

1. Szignó készítés

2. Digitális névlények elkészítése

Egyéni munka, különleges írási lehetőség digitális felületen

Egyéni munka Paint technikák alkalmazása, bővítése

Paint, egérhasználat precizitásának gyakorlása, kihasználása a Paint adta lehetőségeknek

Paint különleges eszközei: átlátszó kijelölés, másolás, beillesztés, sokszorosítás, forgatás

Egyéni kiegészítés, az ismert Paint eszközökkel.

FEJLESZTÉSI CÉLOK

FEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAK

TEVÉKENYSÉG-
FORMÁK,
MÓDSZEREK

TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

2.) VÁLASZTÁSAINK - ÉRTÉKEINK 12 ÓRA
POSZTER TABLÓKÉSZÍTÉS PROJEKT, KÖTELEZŐ ÉS SZABADON VÁLASZTHATÓ ELEMekkel

1. ÓRA PROJEKT INDÍTÁSA

Projektindító óra
drámajátékokkal

• Nagy méretű kép; nagy
fénykép vagy sokszorosított
másolat.

(A kamasz fiú pop együt-
tesek poszttereivel díszíti a
szobáját. A lakószobában egy
erdő részletet ábrázoló posz-
ter látható a falon.)

• Nagy méretű hirdetés, falra-
gasz, amelyet nyilvános hely-
re tesznek ki reklámként.

(Függőleges felületre, hirde-
tő oszlopra kifüggesztett,
kiragasztott, szöveges köz-
leményt és sokszor képet
is tartalmazó nyomtatvány;
plakát.)

Eredet [poszter < angol: pos-
ter (poszter < „kitűző”) < post
(kiragaszt, kitűz < oszlop) <
latin: postis (oszlop) < por
(előre, ki-) + sto (áll)]

Játékok:

• Mi lennék, ha...nö-
vény lennék, ha állat
lennék

Mondj egy növényt!Ki
tud többet különle-
gebbet. (kör szűkítés)

• Milyen szék lennék?
Mondj egy székfajtát!

• Kedvenc tárgyam,
kiállítom (képzeletbeli
kiállítás)

Kötelező elemek a poszteren (6)

Önarckép, bármilyen feldolgozás, többfé-
le egy képpé szerkesztve (kedvenc saját
készítésű fotóm, a legjobb rólam készült
fotó)

Énnövény

Szignó

Gondolataim képekben (szürrealista kép)
Példaképem, sztárom, ilyen akarok lenni.
Kedvenc idézetem, családi mondások

Választható és tartalmak: 4 tartalmi
egység

Állat szimbólum

Zászló

Kedvenc étel, ruhám, tájam

Avatarom

Kedvenc festményem, műalkotásom

Az én színem

Saját székem, tárgyam

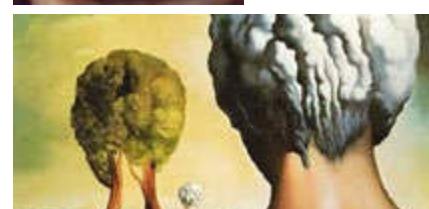
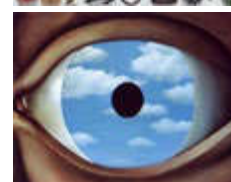
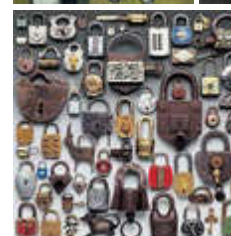
Emlékeim, gyűjteményeim

Attribútum, olyan tulajdonság, amely
elválaszthatatlanul hozzátartozik valami-
hez, vagy valakihez

Kedvenc zeném, képben kifejezve

Kedvenc helyem, ahol szívesen vagyok

Ablakom a világra, ablakom magamra



FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉG-FORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
-------------------	----------------------------------	-------------------------------	------------------------------	------------------

INFORMATIKA TANTÁRGYI KONCENTRÁCIÓ

én reprezentációk döntés képessége választás, indoklás, vélemény- formálás, érvelés azonosulás, koncepció alkotás, önkifejezés önismeret	Szörfelhók készítése: kedven- cek felsorolása; én-meghatá- rozó kifejezések, mondatok Én-meghatározó idézetek Fotókiegészítések, átalakí- tások	Egyéni munka, ráhan- golódás, meditáció, elmélyülés Egyéni munka, elmé- lyülés, keresés Egyéni munka	Ingyenes szörfelhő-készítő internetes alkalmazása (WordArt), felületének meg- ismerése: formák, színek, összhátás Idézetkeresés (előzetes keresési lehe- tőség könyvekben); az idézethez illő betűtípus keresése, és alkalmazása (pél- dálul: betufont.hu) Fotószerkesztő program (akár a telefo- nok, tabletek saját képszerkesztői)	
---	--	---	--	--

2-3. ÓRA INSPIRÁCIÓ 1: ÖNARCKÉP, ATTRIBÚTUMOK

azonosulás, koncepció alkotás,
önkifejezés
fotográfiai konvenciók, műfa-
jak ismerete
parafrázisok készítése
önismeret

Saját fotó átfestése,
vagy fotókból készült
montázs, megfestése

Tempera, karton
Fénymásolat átfestés



Frida Kahlo



Bridget Riley

A 7. évfolyam 3. tanév 1. félévi részletes terve – 6.

264

FEJLESZTÉSI CÉLOK

FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK

TEVÉKENYSÉG- FORMÁK, MÓDSZEREK

TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

4. ÓRA INSPIRÁCIÓ 2: EGY LEVÉL ÉLETE

döntés képessége
választás, indoklás, vélemény-
formálás, érvelés

Levél frottázs
technikával,
vagy grafikus
megoldásokkal:
monotípia
grafit tanulmány,
pasztell ceruza
tanulmány

Fotókarton, fehér ceruza
Csomagolópapír, tűfilc
Pasztellkréta



<https://pixabay.com/id/cahaya-lukisan-daun-daun-kering-251786/>

5-6. ÓRA INSPIRÁCIÓ 3: LOMTALANÍTÁS, TÁRGYAINK

Híres székek, tanulmányok,
emlékek, tervek
Az én székem
döntés képessége
választás, indoklás,

Minden nap használt
tárgyaink története
drámajátékkal, rajzban.
Hogyan készült?
Mi történt vele?
A tárgy életének
"csúcspontja"
A tárgy életének a vége
(Hogyan kerül szemébe?)
Egyszerű formájú szék,
hokedli tanulmányozása
Saját szék tervezése, kedvenc
szék emlékezetből való
rajzolása

Grafit tanulmány
Tollrajz, folyamatábra
Ábrázolási rendszerek,
hányféleképpen lehet
lerajzolni egy széket?

grafit, dipa, toll



Brauer Marcell

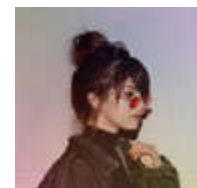
7-8. ÓRA INSPIRÁCIÓ 4: PÉLDAKÉPEM, SZTÁROM, ILYEN AKAROK LENNI.

Példakép-követés
Instagram, Facebook
Önismeret

Képgyűjtemény-ből montázs
készítés
Kedvenc sztárom
példaképem portréja

Montázs,
képátalakítás
Képgyűjtemény
készítése

Olló, ragasztó festék filctoll



Selena Gomez

A 7. évfolyam 3. tanév 1. félévi részletes terve – 7.

265

FEJLESZTÉSI CÉLOK

FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK

TEVÉKENYSÉG- FORMÁK, MÓDSZEREK

TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

9-10. ÓRA INSPIRÁCIÓ 5: KEDVENC HELYEM, AHOL SZÍVESEN VAGYOK

Kedvenc táj, hely megfestése
újjrahasznosított képek

Impresszionista
képgyűjtemény
tanulmányozása; Színek
hangulati hatása, helyi és
lokálszínek megfigyelése,
ecsetkezelés

A pillanat ábrázolása,
a hangulat megfes-
tése

Akvarell festék, ecsetek, akvarell papír



Claude Monet: Tájkép

11-12. ÓRA PROJEKTZÁRÁS

Poszterek elkészítése

Az eddig elkészült munkák
válogatása, nyírása,
ragasztása, egyénileg
kiválasztott, különböző színű
50x70 cm-es kartonra

Egyéni munka, előre
meghatározott
formába illesztés

B/2-es kartonok,
olló, ragasztó





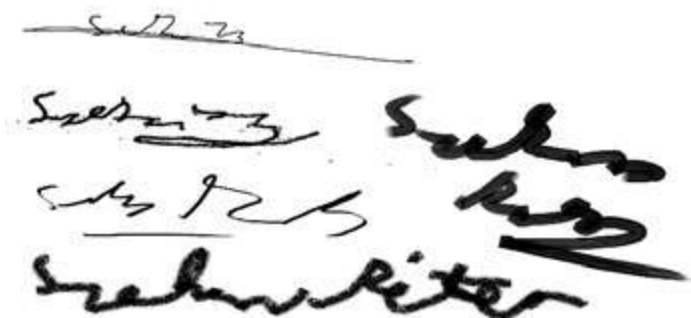
Monokróm Névlény, lány, 13 éves



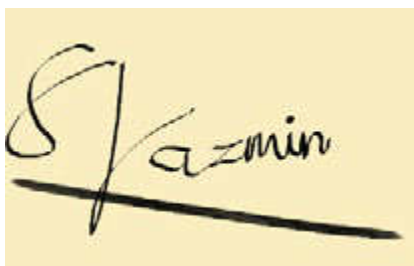
Monokróm Névlény, lány, 13 éves



Énnövény 13 éves fiú



Digitális "névkép", fiú, 13 éves
Digitális "névleány", lány, 13 éves
Sznó Paintben, fiú, 13 éves



Sznó Paintben, lány, 13 éves
Sznó Paintben, fiú, 13





Sziluett, lány, 13 éves
Saját szignó, fiú, 13 éves
Saját szimbólum állat, fiú,
13 éves



Szék tanulmány, fiú, 13 éves
Kitalált állat, lány, 13 éves



Kedvenc helyem, fiú, 13 éves



Egy levél élete, lány, 13 éves



Önarcképek, lányok, 13 évesek



Szófelhő, lány 13 éves
Szófelhő, fiú, 13 éves



„A győzni akarás önmagában nem elég, ha nem akarsz keményen edzeni.”

Bear Grylls

Idézet különleges betűtípussal, fiú, 13 éves

A 7. évfolyam 3. tanév 2. félévi programjának áttekintése

270

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
<i>TÉMA 1 CÍME</i>	1. Az ember helye a világban család-családfa férfi-női szerepek klubok, stb.	Történelem, magyar irodalom, informatika	6 óra
<i>TÉMA 2 CÍME</i>	2. Világmodellek Ismerkedés tudományos világmo- dellek vizualizált formáival és művészek világmodelljeivel	Természetismeret, fizika, földrajz, biológia, kémia	12 óra

A 7. évfolyam 3. tanév 2. félévi részletes terve – 1.

271

FEJLESZTÉSI CÉLOK

FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK

TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

1.) AZ EMBER HELYE A VILÁGBAN 10 ÓRA

1. ÓRA CSALÁDOM CSALÁDFA 2 ÓRA

feltárás (megtapasztalás-megélés-megértés)
asszociáció
elemzés – kombinálás
reflexió, önreflexió
konceptióalkotás, tervezés
döntés

csoportportrék
szimbólumok, családfák, fraktál,
tudomány és művészet

Egyéni alkotások
Csoportos kiállítás
Társértékelés

Filctoll, tűfilc,
színes ceruzák
Olló, ragasztó
Agyag



Gainsborough:
Portrait
of the Artist's
Daughters



Rubens

2. CSALÁDOM CÍMERE, MI JELLEMZŐ RÁNK? 2 ÓRA

Zászlók, címerek készítése
Pólók, szatyrok díszítése szimbólumokkal, piktogramokkal

Egyéni munka
Elemzés

Stencil, olló, sniccer, festék
Hozott tárgyak.
póló, szatyor,
doboz



Hundertwasser's kuru flag

A 7. évfolyam 3. tanév 2. félévi részletes terve – 2.

272

FEJLESZTÉSI CÉLOK

FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK

TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

3. OSZTÁLYUNK, OSZTÁLYKÉP, 2 ÓRA

Sok arcból létrehozni egy arcot, az osztály arca
Mozaik, montázs

osztálykép másképp
Egyvonalas rajzok

Egyéni, vagy páros alkotások

Digitális eszközök
Hagyományos
rajzeszközök, tollak, ceruzák



Türk Péter osztályátlag



Vajda Lajos Szentendrei képek

4. AZ ÉN BARÁTI KÖRÖM, CSAPATOM, SZAKKÖRÖM TITKOS TÁRSASÁG SZOBORCSOPORT 2 ÓRA

Baráti kör, osztály szoborcsoporthoz készítése

Szoborcsoporthoz készítése, arányok, fotó alapján elkészíteni az árnyképeket és térbe átvinni
Sziluettek, papírkivágások

Csoportmunka

Karton, olló
Agyag, drót



Giacometti's newly restored plaster 'Women of Venice' (1956)

A 7. évfolyam 3. tanév 2. félévi részletes terve – 3.

273

FEJLESZTÉSI CÉLOK

FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK

TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

5. MILYENEK A FIÚK A LÁNYOK ÉS A FIÚK SZERINT, ÉS FORDÍTVA? 2 ÓRA

Minimalista vizualizáció
ikonok készítése fiúkról és lányokról.
Humor a vizualításban.
(A fiúk kelléktárának elkészítése, a lányok kelléktárának elkészítése)

Tárgyak, jelek gyűjtése
Vannak-e lányos és fiús dolgok?
Ollóval való rajzolás, geometrikus formákból való kirakás
Csoportidentitás kifejezése

Egyéni munka



Man Meets Woman:
An Infographic Portrait by Yang Liu

6. MILYENEK A LÁNYOK A FIÚK ÉS A LÁNYOK SZERINT ÉS FORDÍTVA? INFORMATIKA

Sztereotípiák, sztereotíp információk gyűjtése, egyéni megfigyelések felhasználása a közvetlen társakról.

Egyszerű grafikák, ábrák készítése

Egy-egy kiválasztott tulajdonság párba állítása

Egyéni munka és pár munka

Paint program, képszerkesztő programok,

A 7. évfolyam 3. tanév 2. félévi részletes terve – 4.

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
-------------------	----------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------

4. VILÁGMODELLEK 8 ÓRA

1. HELYÜNK A VILÁGBAN 3 ÓRA

Elemzés - kombinálás (vizuális, funkcionális)
Koncepcióalkotás,
Kreativitás, fantázia
Formaalkotás
Nem vizuális jellegű információk megjelenítése
Konstruálás

Ábrázolási konvenciók
Térbeli alkotások
Nagyobb összefüggések, műalkotásokkal, festményekkel, szobrokkal
Rétegeink
Hundertwasser Öt bőr:
saját bőrünk,
ruhák,
házak,
identitás (férfi, ország...)
Földünk

Kooperatív csoportmunka
Projekt
Kutatómunka

Agyag, mintázó
eszközök
Kartonok, ollók,
ragasztók
Tempera, ecsetek



Ferenczy Noémi: Teremtés



Hundertwasser:
End of the Waters



Hundertwasser Öt bőr:

- Saját bőrünk,
- ruhák,
- házak,
- identitás (férfi, ország...)
- Földünk

Csontváry Kosztka Tivadar : Magányos cédrus



Chagall: Kék falu

A 7. évfolyam 3. tanév 2. félévi részletes terve – 5.

275

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
-------------------	----------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------

2. FRAKTÁLOK: RÉSZ-EGÉSZ VISZONYOK 2 ÓRA

A természeti formák és alakzatok megfigyelése, szabályszerűségek lekövetése, megjelenítése

Szabályok szerepe a természetben és a társadalomban
Egyszerű fraktálok készítése

Szabály kitalálása, szabály követése, szabálytartás

Frontális, egyéni munka

Imagine Logo, Paint vagy képszerkesztő programok, fraktálszerkesztő program



Bartók Béla,
Mikrokozmosz a makrokozmoszban
(Amerigo Tot, 1983)

3. NÉPMŰVÉSZET-VILÁGKÉPEK 3 ÓRA

Férfi- nő jelképek

Világfa

Májusfa

Alsóvilág felsővilág

Jeltárgyak

indián, eszkimó világmagyarázatok

Bozso gyűjtemény

Sámán dobok

Gyűjtőmunka

Múzeumpedagógia

Díszítés festéssel

Saját világfa készítése

újrahasznosítható tárgyakból

Agyag relief



Suba válldísz
égboltot tartó világfával



Korondi tányérok
világmodell ábrázolással

5.

TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMOK 8. OSZTÁLY

*A vizuális kommunikáció modul
pedagógiai koncepciójának
megvalósításhoz*

BÍRÓ ILDIKÓ 8. OSZTÁLYOS TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJA

Település és iskola ahol a program megvalósul:

*SZENT ISTVÁN KATOLIKUS ÁLTALÁNOS ISKOLA,
SZATYMAZ*

Kipróbálás:

*2019/20. TANÉV,
A MEGVALÓSÍTÁS KEZDETE A 2. FÉLÉVBEN,
2020 JANUÁRJÁTÓL*

8. A: heti 1 órában - 18 óra

8. B: heti 1 órában - 18 óra

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
1. KEDVENC KÉPEINK – KEDVENC TÖRTÉNETEINK	Képregény készítés Saját történet feldolgozása Fríz készítés Figura absztrakció, kollaboratív munka	magyar nyelv és irodalom	6 3 Össz: 9 óra
2. ADATVIZUALIZÁCIÓ, VIZUÁLIS MEGGYŐZÉSI STRATÉGIÁK	Infografika Országok ökológiai lábnyomának, és egyéb, információk grafikus megjelenítése Viuzális és verbális meggyőzési stratégiák TV reklámok elemzése	matematika, biológia, kémia magyar nyelv és irodalom	3 1 Össz: 4 óra
3. OSZTÁLYFILM ÉS ALTERNATÍV TABLÓ	Osztályfilm Lip dub video készítése Alternatív tabló Olyan csoportkép vagy fotómontázs készítése amely nem szokványos módon tölti be a tabló szerepét		3 óra 2 óra Össz: 5 óra

FEJLESZTÉSI
CÉLOK

FEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK

TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

1. KEDVENC KÉPEINK – KEDVENC TÖRTÉNETEINK

1. RÉSZTÉMA: KÉPREGÉNY KÉSZÍTÉS 6 ÓRA

Attitűd:
önkifejezés

Képesség:
vizuális emlékezet,
konceptió kiala-
kítás,
szimbolizáció,
időbeli folyamatok
megjelenítése,
komponálás

Ismeret:
a képregény mű-
faja

Olyan képregény
készítése, amely-
ben megörökítjük
az osztály legjobb
történeteit.
Mindenki szaba-
don feldolgozhatja
a számára legem-
lékezetesebb pilla-
natokat.

Előkészítés:

A történet részletes leírása kb. 3-400 szóban. Ez azért fontos, hogy az apró részletek is felelevenedjenek, az emlékképek minél pontosabban előhívódjanak. A képregény körülbelül 20 kockából álljon, vagyis a történetet ennyi képre kell felbontani. Mielőtt a kivitelezést megkezdik, érdemes vázlat szinten megrajzolni a 20 képből álló storyboardot. Ehhez javasolom egy előre megszerkesztett és kinyomtatott sablon használatát. A storyboard megrajzolásával kialakulnak a történet a jelenetei és az egyes képkockák kompozíciója.

Az elkészítés menete:

Mindenki kettéhajt egy A/4-es rajzlapot keresztben, így négy darab A/5-ös felület keletkezik. Ezek lesznek a képregény lapjai. Így egy-egy oldalra kb. 5 képkocka kerülhet. Az első oldal természetesen lehet borító is, címmel és egy nagy képpel. Ennél a pontnál érdemes kitérni a képregény rajzolás szabályaira, jellegzetességeire:

- képileg legyen tiszta és egyszerű
- az egymás után következő képkockák között egyértelmű legyen a kapcsolat.
- ha érdekes nézőpontból sikerül ábrázolni a jeleneteket, dinamikusabb lesz a képregény
- szövegbuborékok használata
- eltérő méretű képkockák, a képelemek kilógatása a képkockából

A képregény rajzolás menete a következő:

Tervezzük meg és alakítsuk ki az egyes képkockák helyét, méretét. Rajzoljuk meg ceruzával a képkockák jeleneteit, tervezzük meg a szövegbuborékok helyét is, halványan írjuk be a szöveget, hogy ellenőrizhessük, elfér-e.

A kontúrokat erősítsük meg fekete tűfilccel vagy ceruzával. A szövegeket is erősítsük meg

színezés. Az első pár kocka után, mikor már rutinosabban megy, és tudjuk mi milyen színű lesz, érdemes színenként haladni.

Az elkészült képregényeket cérnafűzéssel összeköthetjük egy összefüggő kiadvánnyá, vagy beszkenelve digitális kiadványt is készíthetünk belőle.

A/4-es rajzlap,
ceruza, vonalzó,
filctoll, színes
ceruza



FEJLESZTÉSI
CÉLOK

FEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK

TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

2. RÉSZTÉMA: FRÍZ KÉSZÍTÉS KONTÚRRAJZOKBÓL 3 ÓRA

Attitűd:
önkifejezés

Képesség:
komponálás, ké-
palkotás,
kreativitás,
asszociáció, esz-
közhazsnálat nagy
felületen

Ismeret:
Fríz,
a tudatos és vé-
letlen szerepe a
képalakításban

Egy nagy, közös
emlékkép készí-
tése, ami mintegy
lenyomatként őrizi
meg a nyolcadikos
kori énünket.

Előkészítésként az osztály tagjai kitalálják és megbeszélik, hogy mit szeretnének kifejezni a készülő képpel. Hogyan tudják ábrázolni a barátságokat, az egymás közötti kapcsolatot, hogyan tudják a kontúrrajzokban az egyéniségüket is megjeleníteni? Mitől lesz felismerhető a sziluettjük?

A csomagolópapírokat vagy tapétatekercset előzőleg összeragasztjuk. Kb. 1,5 x 6-8 m-es felületre van szükség a tanulók számtól függően. Izgalmasabb lesz a kép, ha a sziluettek egymással részleges átfedésben vannak. Miután a tanulók a papíron körbe rajzolták egymást, ellenőrizzük, hogy kell-e korrigálni a kontúrvonalakat a felismerhetőség és kifejezés érdekében. Hol szükséges még kiegészíteni, jobban részletezni, vagy elvenni belőle. Amikor a körvonalakat véglegesítettük, kezdődik a kifestés. Érdeemes a padokat összetolva egy nagy asztalt kialakítani, amit körbe tudnak állni a kényelmesebb munka érdekében. Először a kontúrokat húzzuk ki, ezt követi a zárt felületek kifestése. Mivel nagy felület festéséről van szó, ha van rá lehetőség, nagy ecsetekkel dolgozzunk.

Csomagolópapír
/ tapéta tekercs,
ceruza, festék,
ecset, ragasztó



FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK

TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

2. ADATVIZUALIZÁCIÓ, VIZUÁLIS MEGGYŐZÉSI STRATÉGIÁK 1. RÉSZTÉMA: INFOGRAFIKA 3 ÓRA

Attitűd:
kreativitás

Képesség:
Nem vizuális jel-
legű információk
megjelenítése,
ábrák alkotása

Ismeret:
képi szimbólumok
alkalmazása, in-
fografika, adatvi-
zualizáció

Országok ökológiai
lábnyomának, és
egyéb, ezzel kap-
csolatos informá-
ciók, adatok grafi-
kus megjelenítése
plakáton.
(a fenntarthatósá-
gi témahét kereté-
ben is megvalósít-
ható projekt)

Előkészítés:

Egy kifilm megtekintése az ökológiai lábnyomról: <https://youtu.be/Xq1Yjw3MOzI>

Minden csoport kiválasztja, hogy melyik ország ökológiai lábnyomával kapcsolatos adatokat szeretné az infografika szabályainak megfelelően megjeleníteni, ehhez önállóan adatokat és egyéb információt gyűjtenek

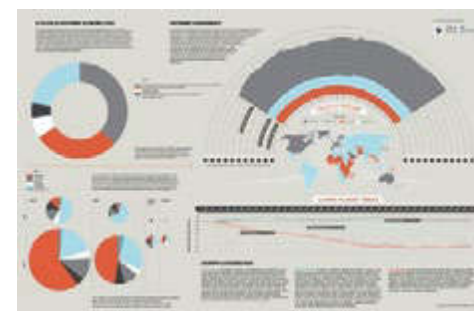
Az infografikus plakáton megjelenítendő kötelező elemek:

1. Grafikailag érzékelteni az adott ország szén/legelő/erdő/halászat/szántó lábnyom megoszlásának arányát.
 2. Grafikailag bemutatni, hogy mit lehetne tenni annak érdekében, hogy csökkenjen.
 3. Képileg ábrázolni, hány Földre lenne szükségünk ha minden ember úgy élne, mint ennek az országnak egy átlagos lakója?
- Mindezeket ki lehet egészíteni önállóan gyűjtött adatokkal, és azoknak vizuális ábrázolásával.

Internet, mobil
eszközök adat-
gyűjtéshez,
csomagolópapír

**Tetszőleges
eszközök:**

Színesceruza,
filctoll, zsírkréta,
tempera, ecset,
vízfesték, színes-
papír



FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
2. RÉSZTÉMA: VIZUÁLIS ÉS VERBÁLIS MEGGYŐZÉSI STRATÉGIÁK 1 ÓRA				

Attitűd:
nyitottság és kritikai szemlélet a média iránt

Képesség:
Megfigyelés, látványfelismerés, értelmezés, vizuális elemzés

Ismeret:
A reklámok által használt meggyőzőési stratégiák

Vizuális és verbális meggyőzőési stratégiák, és azok alkalmazása a TV reklámokban

Az óra első felében irányított beszélgetés során rávilágítunk, hogy milyen meggyőzőési technikákat, stratégiát használnak a reklámok, mennyire igazak és relevánsak az általuk felénk kommunikált vizuális és verbális üzenetek. Ehhez közösen megnézünk több TV reklámot, egyenként elemezve azokat. Az óra második felében a tanulók egy kérdőív segítségével már önálló elemzéseket végeznek, melyhez újabb reklámspotokat néznek meg. Az abban feltett kérdésekre írásban válaszolnak.

A reklámok:

1. The Force – Volkswagen reklám <https://youtu.be/6HugFW8rLZ8>
Mi a lényege? Miért költenek milliókat egyes cégek a termékeik reklámozására? Mit szeretnének velük elérni? Azt, hogy meggyőzzenek, csekevére vagy várásra ösztönözzenek.

Hogyan tudnak meggyőzni a reklámok? Mi az a retorikai háromszög (ethos, pathos és logos) és hogyan van jelen a reklámokban? Erről bővebben itt: <https://www.storyboardthat.com/hu/articles/e/et-hosz-p%C3%A1tosz-embl%C3%A9m%C3%A1k>

2. Meki – Egy hely tele jóízű élményekkel <https://youtu.be/GFQ7rqpATjs>

Beszéljünk róla, hogyan próbál ez a spot meggyőzni miket arról, hogy McDonald's-ba menjünk? Milyen hangulatú, milyen kívárgású képeket használ? Milyen a képvágás dinamikája?

3. Nike Football - Winner Stays <https://youtu.be/BvO9DRd4IsM>
Hogya sugallja ez a reklám azt, hogy Nike cipőt vegyünk? Gondoljunk bele, mi az üzenet? „Ha Nike cipőben focizol, akkor biztosan belövöd a gólt.” Meggyőző-e a hirdetés? Ha igen, mivel győzött meg? Figyeljük meg, hogy mennyire nem realisztikus a reklámban lévő szituáció: a góllövés képessége nem a cipőben rejlik. Mit szimbolizálnak a híres focisták a reklámban? Hogyan lesznek hitelesek?

4. Pepsi: Szia Kata vagyok! <https://youtu.be/43vvV7ecOTM>
Ki a célcsoportja ennek a reklámnak? Vagyis kiket akar meggyőzni arról, hogy Pepsit vegyenek? Hogyan jelenik meg a szépség és tökéletesség ebben a reklámban?

Projektor, internet, kérdőív

A kérdőív kérdései:

Elemezd a tv reklámok meggyőzőési stratégiáit. Válaszolj a következő kérdésekre:

Cél: Miről próbál meggyőzni a reklám?

1. reklám:
2. reklám:
3. reklám:
4. reklám:
5. reklám:
6. reklám:

Célközönség: Kiket próbál megszólítani?

1. reklám:
2. reklám:
3. reklám:
4. reklám:
5. reklám:
6. reklám:

Érvelés: Milyen érveket hoz fel a reklám arra, hogy megvegyük a terméket? (kezd így a mondatot: Azért jó, ha ezt a terméket megvásároljuk, mert... vagy: ha ezt a terméket megvesszük, akkor...

1. reklám:
2. reklám:
3. reklám:
4. reklám:
5. reklám:
6. reklám:

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
2. RÉSZTÉMA: VIZUÁLIS ÉS VERBÁLIS MEGGYŐZÉSI STRATÉGIÁK 1 ÓRA				
		5. Avatar TV spot https://youtu.be/cVQC6IUDih8 Milyen eszközökkel próbál meggyőzni minket arról, érdemes elmen- nünk a moziba megnézni a filmet? 6. BB reklám – Köszönjük Emese https://youtu.be/ltV-TOKr5qY Miért lesz szimpatikus a nevetséges marketingötletekkel előálló Emese? Hogyan képez ez kontrasztot a bank marketingstratégiájá- val? Egyéni elemző munka Chevy idős pár újra fiatal https://youtu.be/EuLOCSMS-3k Doritos chips https://youtu.be/Y-POHsOADJY Eredet c. film előzetes https://youtu.be/U_ZZKWxF2TU Embrace life – biztonsági öv reklám https://youtu.be/h-8PBx7isoM Apple music https://youtu.be/egHjkeiqjA Wick VapoRub balzsam https://youtu.be/Z4JEJZmr9jl		Az érvelés relevanciája: Van-e a reklámban olyan mozzanat, kép vagy dolog, aminek nincs köze a rek- lámozott termékhez? Ha igen, szerinted miért hagy- ták mégis benne? 1. reklám: 2. reklám: 3. reklám: 4. reklám: 5. reklám: 6. reklám: Az üzenet valóságalapja: Hogyan mutatja be az üze- netet a hirdetés? Mekkora a valóságalapja, és meny- nyi túlzás van benne? 1. reklám: 2. reklám: 3. reklám: 4. reklám: 5. reklám: 6. reklám:

FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK

TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

3. OSZTÁLYFILM ÉS ALTERNATÍV TABLÓ

1. RÉSZTÉMA: OSZTÁLYFILM 3 ÓRA

Attitűd:
Nyitottság, alkotókedv
Képesség:
Képalkotás, időbeli folyamatok megjelenítése
Ismeret:
Képkivágás, kameramozgás, belső montázs, videoteknika

Lip dub video készítése

A lip dub olyan rövid zenés video, amely segítségével pár perc alatt körbejárhatjuk, bemutatathatjuk az egész iskolát. A felvételen szereplő diákok éneklnek – pontosabban tátogják – el a dalt, miközben táncolva, folyamatosan vezetnek a kamerát. A szereplők mozgását lekövetve a diákok bemutatathatják az egész iskolát, megmutathatják kedvenc helyeiket. Általában vágás nélkül, filmes szakkifejezéssel úgynevezett belső montázs segítségével szokták felvenni, tehát vágási utómunkát nem igényel. A lip dub video készítése remek csapatépítő erővel hat, mivel nagyon összehangolt előkészítő munkát és precízen megtervezett és koreográfiát igényel. Mindenkinek tudnia kell, mikor, hol lép be, merre vezet a kamerát, hol lép ki a képből, kinek, hogyan adja át a helyét. A lip dub hasonlít a fiatalok körében manapság nagy népszerűségnek örvendő TikTok videókhöz, ezért a diákok könnyen bevonódnak az elkészítésébe. A TikTokhoz képest annyiban bonyolultabb az elkészítése, hogy hosszabb az időtartama és jellemzően többszereplős.

Mobiltelefon vagy kamera (esetleg statív)

<https://youtu.be/zUWn-LS2Xi8>
<https://youtu.be/ShxjZximDoI>
<https://youtu.be/QpIBGAmApx8>
https://youtu.be/-zcOFN_VBVo

2. RÉSZTÉMA: ALTERNATÍV TABLÓ 2 ÓRA

Attitűd:
Önkifejezés, kreativitás

Képesség:
Absztrakció, képalkotás, kompozíció

Ismeret:
Képalkotás képpontokból

Olyan csoportkép vagy fotómontázs készítése amely nem szokványos módon tölti be a tábló szerepét.

Inspirálódásként a következő megoldásokat lehet bemutatni:
Egy nagy kartondobozban vagy képkeretben mindenkit külön-külön lefényképezve fotósorozatot készítünk, amit digitálisan összemontírozunk egy nagy képé.
Nézőpont transzponálás: a diákok földön fekvő előre megtervezett alakzatot formálnak, amit felső gépállásból fotóznak le.
A kinyomtatott és kivágott egész alakos portréfotókból kollázs vagy térplasztika készítése



KOCZKÁNÉ SÁRKÖZI ILONA,
MESTERPEDAGÓGUS
GERGELYNÉ KISS MELINDA,
INFORMATIKA ÉS MATEMATIKA TANÁR
TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJA

Település és iskola ahol a program megvalósul:

KECSKEMÉT,
NEUMANN JÁNOS EGYETEM PETŐFI SÁNDOR
GYAKORLÓ ÁLTALÁNOS ISKOLA

Kipróbálás:

2019/20. TANÉV,

A megvalósítás kezdete:

AZ 1. FÉLÉVBEN, 2019.SZEPTEMBERTŐL

8. A: heti 1 órában – 36 óra

8. B: heti 1 órában – 36 óra

A 8. évfolyam 4. tanév 1-2. félévi programjának áttekintése

286

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐ-IGÉNY
1. <i>KEDVENC KÉPEINK – KEDVENC TÖRTÉNETEINK</i>	1. Fotómontázs 2. Képsorozat, fázisképek, elmozdulás, mozgás a képen 3. Képregény fotós, 4. Képregény rajzos 5. Színek és hangulatok Színtan Johannes Itten	Magyar nyelv, informatika, matematika média természet-tudományok	12
2. <i>OSZTÁLYKÖNYV ÖSSZE- ÁLLÍTÁSA AZ ELŐZŐ PROJEKBŐL</i>	1. Osztálykép (fotó) 2. Osztálykép (rajz grafika) 3. Osztálykép (festmény) 4. Tablók: osztálykirándulások, iskolai rendezvények, versenyek (képgyűjtemény összeállítása) 5. Időábrázolások (szalag, évkörök...) 6. Naptár összeállítása az osztály képekből	informatika, dráma	10
3. <i>OSZTÁLYFILM</i>	1. Filmtörténet: 2. Film képek elemzése 3. Forgatókönyvek, képes forgatókönyvek megismerése 4. Képbe vágott felvételek készítése 5. Filmek összeállítása 6. Feliratok	Informatika, mozgókép-és média	14

A 8. évfolyam 4. tanév 1. félévi részletes programja – 1.

Az egyén és az osztályközösség életében lezárul egy szakasz. A témák is összegző jellegűek, az eddig szerzett ismeretekre, képességekre, készségekre alapozva és a létrehozott munkákat is felhasználva, „újrahasznosítva” vitelezhető ki a 3 projekt.

287

FEJLESZTÉSI CÉLOK

FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK

TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

KEDVENC KÉPEINK - KEDVENC TÖRTÉNETÜNK (12) - 1. MONTÁZS 1-2. ÓRA

Koncepcióalkotás
Tervezés
Döntés

Montázs készítés, véletlenszerűen rajzolt fantázia állatok, névadás

A megértés támogatása játékos feladattal: harmadolás, , támpontok az „összeszereléshez”, a rajz folytatása, névadás szó montázzsal „Majázs”

Ceruza, filctoll, fénymásoló lapok
Páros munka



Kiméra-görög mitológiai lény

Összefüggések felismerése, következtetés. Értelmező-elemzőképesség

Helyem az osztályban

Osztály képekből montázs kollektív alkotások.

Osztály-szociometria

Fénykép mindenkiről az osztályban, számítógép, PowerPoint



Türk Péter:
Osztályátlag
<http://www.arionkudasz.com>

A 8. évfolyam 4. tanév 1. félévi részletes programja – 2.

288

FEJLESZTÉSI CÉLOK

FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK

TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

2. SZÖVEG ÉS KÉP 3. ÓRA

Kifejezőeszközök
ismerete
participáció
szimbolizáció

Útravaló: képi vagy szöveges üzenetek
(történetek) az osztálytársaknak.

Sziluettek, szöveg a képben, jellemző
megjelenés, fantomképek osztályplakát

Csoportos "felhő" dokumentum készítése
egy-egy személynek.

"Felhőben" létrehozott,
és egymással megosz-
tott fájlok, felhő alapú
szolgáltatáshoz csatla-
kozási lehetőség (Goog-
le, Microsoft)



Martine Franck
1965.

3. PLASZTIKAI FELADAT-SZOBORCSOPORT 4. ÓRA

Plasztikai feladatok
Modális váltások,
gyakorlása

Tér és sík kifejezések megértése
Szobrok térbe helyezése
Körplasztika, köztéri szobrok

Plasztikába áttéve, transzponálás tár-
gyiasítás.



Szanyi Péter: A Pál utcai fiúk bronz
Budapest 2007.

A 8. évfolyam 4. tanév 1. félévi részletes programja – 3.

289

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
4. KÉPSOROZAT, FÁZISKÉPEK ELMOZDULÁS, MOZGÁS A KÉPEN 5-6-7-8. ÓRA				
Rávezetés, inspiráció	A képregény rajzolás tradícióinak, konvencióinak megismerése tapasztalatokon keresztül	Rajzold képregénybe magad! Már meglévő képregény kép kiegészítése, vagy egy olyan epizód, amelyben mellékszereplőként megjeleníti magát.		
Műveletek műalkotásokkal, festményekkel, szobrokkal.	Vizuális panelek kreatív átalakítása	Fotóval létrehozni egy műalkotást. "Belelátom magam." Mozdulatba behelyezkedni.(szobrok)	Jelmez, díszlet, fényképezőgép, képátalakító programok	 Leonardo Mona Lisa átalakítva David: Horációuszok esküje
Műveletek filmekkel, fotókkal	Fotózási alapok, technikák, beállítások	Kedvenc filmbe montázsolni magam, fotóba rajzolni magam. Játék a fényképekkel	Képszerkesztő program (pl. gimp) Tablet vagy telefon saját fotóalkalmazása vagy külön applikációk segítségével (pl. képszerkesztő pro)	 1001 film, amit látnod kell, mielőtt meghalsz Steven Jay Schneider - Ian Haydn Smith

A 8. évfolyam 4. tanév 1. félévi részletes programja – 4.

290

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
Különböző esztétikai minőségek alkalmazása	Jelvény gyűjtemény, gyűjteményeink.	Kiállni valami mellett (Faültetés) Csoportjaink, ahol jól érezzük magunkat.	Képszerkesztő, logó készítő alkalmazások programok számítógépre, vagy okos-eszközökre (gimp, logo maker).	
Formaképzés	Ismerkedés műalkotásokkal, a vizuális nyelv alapelemeinek adekvát alkalmazása	Szavak montázsa: szavaim Küldetésünk, szívügyeink kifejezése	fotók, szófelhők (pl.: WordArt)	 Bálint Endre
5. KÉPREGÉNY FOTÓS 9-10. ÓRA				

Fotós képregény készítés
Stílus, választások.
Témaválasztás, mondanivaló

Képtávolságok ritmikus alkalmazása
dramatizálás, rövid szövegek, buborékok alkalmazása.

Saját téma, történetalkotás, forgatókönyv készítés
Rajzos forgatókönyvek

csoportmunka, fényképezőgép, fotók alkalmazása, feldolgozása manuális eszközökkel: olló, ragasztó, papír, fotóba beleírás belerajzolás.
Megoldható digitális változatban is (pl.: Power Point alkalmazással).



Vajda Lajos

A 8. évfolyam 4. tanév 1. félévi részletes programja – 5.

291

FEJLESZTÉSI CÉLOK

FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK

TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

6. KÉPREGÉNY RAJZOS 10-11. ÓRA

Képregény készítés

Ismétlés 6. osztály feladata nehezítve

Rajzos képregény
Új téma, vagy a fotós képregény újragondolása grafikai eszközökkel

Választható rajzeszközök tollak, tűfilcek, grafit, színes ceruzák



7. SZÍNEK ÉS HANGULATOK 12. ÓRA

Szintan
Johannes Itten

Vizuális befogadás
Csak színekkel fejezünk ki valamit
Vidám napot, szomorú napom
Címadás
Fiatal színek

Színre hangolás
Mindenk alkossa meg a saját vidám színeit, saját szomorú színeit!
Értékelésnél összegyűjtjük a szomorú és vidám képeket.

akvarell,
akvarell papír
tempera



Johannes Itten: A színek művészete
Göncöl kiadó 2002.
<https://designakademia.hu/te-melyik-evszaktipushoz-tartozol/>

A 8. évfolyam 4. tanév 1. félévi részletes programja – 6.

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
2. OSZTÁLYKÖNYV 10 ÓRA - OSZTÁLYKÉP 13-14-15. ÓRA				
Vizuális memória Találékonyság, kreativitás Együttműködési képesség fejlesztése Korábbi élmények felidézésének képessége, érzelmi intelligencia	Csoport portré készítése Digitális képszerkesztés Osztálykép megjelenítési formák, játékos képszerkesztések	Osztálykép:fotó (múlt és jelen, közel és távol) "Osztály-ember": egyéni részletekből összeállított kép. Tabló: játékos és komoly, nagy pillanatok, emlékezetes beállítások (csoportos vagy osztályszintű munka)	Fényképezés Egymással megosztott kép-részletek (egy „felhő” alapú mappában) Egyéni fényképek, tábló alapjának szolgáló háttér, feliratok.	 
Döntési képesség Saját munkák megítélése	Grafikai módszerek, lehetőségek megismerése	Osztálykép: grafika monotípiá, papírdúc technikák	Tus, ceruza, különböző minőségű papírok, műanyag lap, henger, tempera	
Alkotói módszerek, kompozíció, Vizuális elemek adekvát elhelyezése a képen	Csoport portré készítése	Osztálykép: festmény, attribútumok	Tempera, ecset, karton	 A Meebeek Cruywagen család csoportos portréja a saját otthonuk kapuján, az Uitleg N-n. Jacob van Loo festménye Mucha képkeret, Círóka bábszínház táblója

A 8. évfolyam 4. tanév 1. félévi részletes programja – 7.

293

FEJLESZTÉSI CÉLOK

FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK

TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

2. IDŐÁBRÁZOLÁSOK 16-17-18. ÓRA

Időbeli és térbeli összefüggések
Kultúrák és hagyományok
Világképek

Évkör szubjektív megjelenítése

Időszalag

Saját évköröm, egy évem történései képekben.

Tűfilc, színes ceruza

Montázs saját fotókból
grafikai megoldások



Román kori mozaik

3. NAPTÁR KÉSZÍTÉSE 19-20. ÓRA

Időbeli és térbeli összefüggések

Digitális történetmesélés az osztály életéből

Naptár osztály képekből

Diafilm készítés: történetmesélés élmények képekben, történetekben

PowerPoint, képszerkesztő (például: gimp) alkalmazások



A kalendárium története
Lőcsei kalendárium

4. KÖNYVBORÍTÓ TERVEZÉS 21-22. ÓRA

A képzőművészet kifejezőeszközei
komponálási módok.

Osztálykönyv borító tervezés

Digitális tervezés

Fényképek, rajzok digitalizált változata, képszerkesztő programok (pl.: gimp), Paint, PowerPoint, nyomtatás, könyvkötési lehetőség



Peter Mendel

A 8. évfolyam 4. tanév 1. félévi részletes programja – 8.

294

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
3. OSZTÁLYFILM (14 ÓRA) 1. A FILM 23-24.				
A filmkészítés kezdetei, előzmények ismétlés	Filmetűdők megtekintése	Tanári prezentáció a filmtörténet kezdeteiről. Tanulói vélemények megfogalmazása	Filmetűdők elemzése	 Georges Lumiere: Utazás a Holdra
Filmtörténeti ismeretek	Magyar és külföldi legjobb filmek A filmkészítés kialakulása	Beszámolók film élményekről, prezentáció filmtörténeti jelentőségű alkotásokról	Kutatómunka, anyaggyűjtés, prezentálás	
2. A MOZGÓKÉP KÉPI VILÁGA 25-26. ÓRA				
A média és mozgó-kép képi világával való ismerkedés, gyakorlatok	A film képi kifejező eszközei: dramatizálás idő (valódi és filmes) vágás hang színek nézőpontok képkivágások kameraállások, kameramozgások	Fotós, drámajátékos gyakorlatok Filmképek gyűjtése, manipulálása. Jelentések megváltoztatása képi kifejező eszközökkel: -jelenetek alatti zene megváltoztatása -fotók fényének élességének, színének változatai Fotózás különböző nézőpontokból. Jellegzetes kameramozgások összegyűjtése, filmes példák Fotókból mozgóképek: gif készítése: játékos mozgások	Tablet, fényképező alkalmazások Okos-eszköz saját fényképkészítő alkalmazása, képesorozatok gif képpé alakítása, stop motion alkalmazások (például: Stop Motion Studio)	 https://www.filmtett.ro/cikk/1459/filmiskola-bevezetes-a-filmkeszites-mestersegebe Filmiskola 9.: A megvilágítással kapcsolatos esztétikai alapfogalmak

A 8. évfolyam 4. tanév 1. félévi részletes programja – 9.

295

FEJLESZTÉSI CÉLOK

FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK

TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

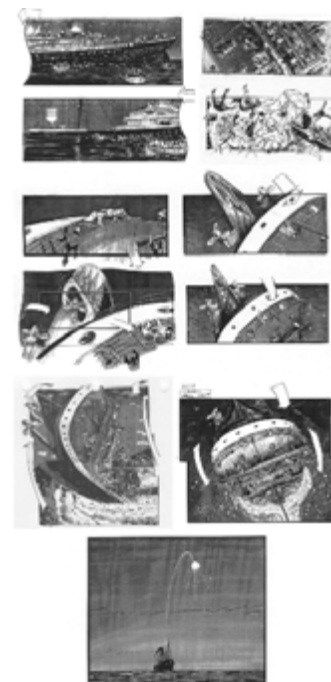
3. A FORGATÓKÖNYV 27-28-29. ÓRA

Forgatókönyvek, ké-
pes forgatókönyvek
megismerése:

Storyboard az animációs filmek vilá-
gában
Storyboard a filmek világában

Storyboard készítés
Animáció tervek
Filmes tervek készítése

Grafit, vázlatfüzet
filctollak
Story Board alkalmazá-
sok okos-eszközökön
(például: Ray StoryBo-
ard)



Storyboard
TITANIC

4. A FORGATÁS 30-31. ÓRA

Ismerkedés a moz-
góképi közlés mód-
jaival

Mozgóképi gyakorlatok

Képbe vágott felvételek készítése
osztálytermi filmstúdió (szerepjáték)

Tablet, saját videó-fel-
vétel alkalmazás (vá-
gásra is alkalmas),
videó-szerkesztő alkal-
mazások (például: Viva-
Video)

<https://www.youtube.com/watch?v=-hWMGy8kIoEM>
Showreel-Animációs vizsgafilmek

A 8. évfolyam 4. tanév 1. félévi részletes programja – 10.

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
5. A VÁGÁS 32-33. ÓRA				
Montázs alkalmazása a mozgóképből	Vágás, ritmus, filmidő jelentősége a kifejezésben Mozgóképfelismeret könyvek tanulmányozása	Filmek összeállítása	Számítógép, okos-eszközök, videó-szerkesztő alkalmazások (például: Movia)	
6. A FELIRATOK 34-35. ÓRA				
Tipográfiai ismeretek A betű szerepe Kép és betű	Betűtípus választás A betű nagysága színe	Feliratok készítése, filmfeliratozás kreatív megoldásai	Szövegszerkesztő program, különleges „fontok” a világhálón (például: betufont.hu, betutípusok.hu)	 Tipográfia a betűk művészete https://ofszetnyomda.hu/a-betuk-muveszete-es-tudomanya-a-tipografia/
7. A PREMIER 36. ÓRA				
Közös élmény, egymás munkájának megbecsülése, kritikai érzék fejlesztése	Értékelési szempontok közös meghatározása, társértékelés a szempontok alapján.	Az elkészült művek megtekintése	Kivetítő, laptop	 Nekem 8 osztályfilm

A megértés támogatása játékos feladattal, névadás szó
montázssal:



Játékos montázs készítés 14 éves fiú



Játékos montázs készítés 14 éves lány





Az állatok védelme 14 éves fiú
A világűrben 14 éves fiú



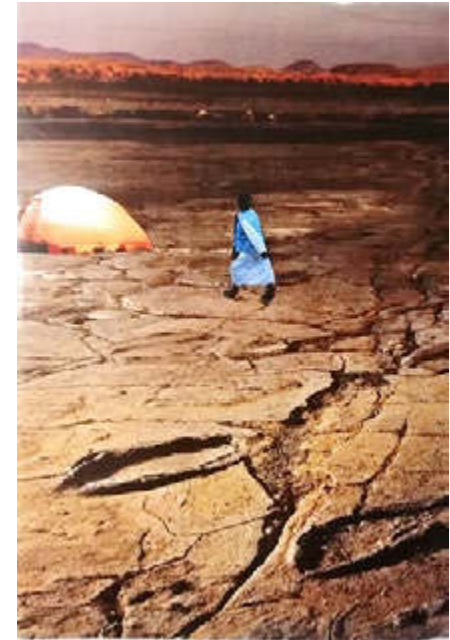
Utazás a világban 14 éves lány
Divat 14 éves lány



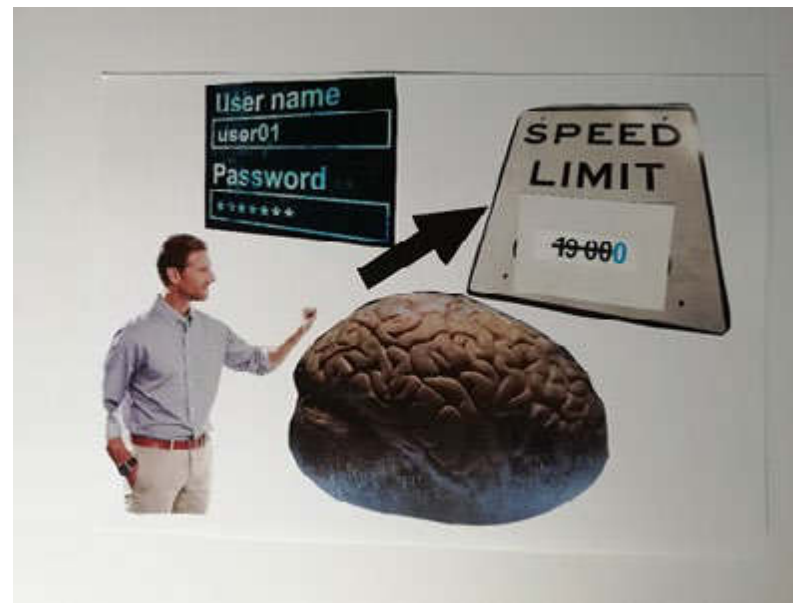
Ezt látom bele 14 éves fiú
De szeretnék... 14 éves fiú



Kiugrás a szegénységből 14 éves fiú
Magány 14 éves lány



Vízszenyezés 14 éves lány
Sebességhatár 14 éves fiú





Csoportkép 14 évesek

Képkivágások, képtávolságok Folytatás, mint képregény, kiegészítésekkel: háttér, szövegbuborékok (digitális feladat is lehet) mozgókép előzmények tanítása



Fotók különböző képkivágásokkal 14 éves lány



Olvasás 14 éves fiú
Saját magam 14 éves lány

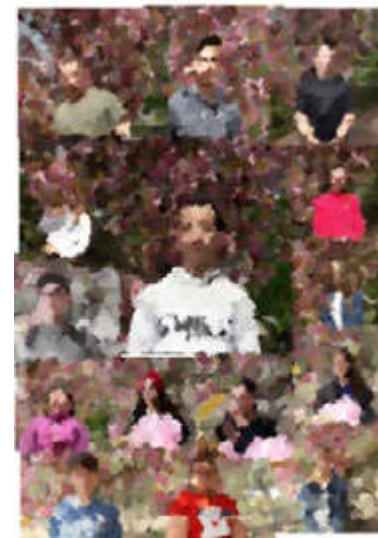




Osztály szociometria, fiú, 14 éves
Osztály szociometria, lány, 14 éves



Osztály szociometria, lány, 14 éves
Osztály szociometria, fiú, 14 éves



Osztály szociometria, fiú, 14 éves
Osztály szociometria, lány, 14 éves





Bennem rejlik, lány, 13 éves
Bennem rejlik, lány, 13 éves

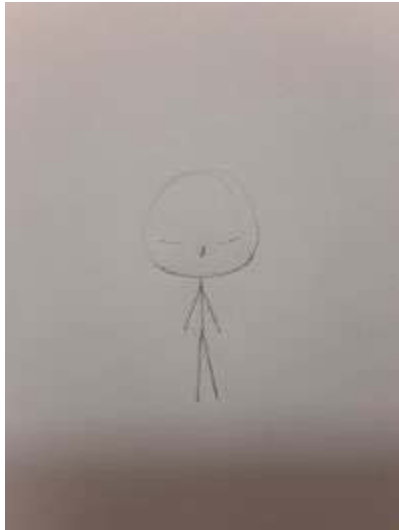


Bennem rejlik, fiú, 13 éves
Bennem rejlik, fiú, 13 éves





Képből mozgás, lány, 14 éves
Képből mozgás, lány, 14 éves



Képből mozgás, lány, 14 éves
Képből mozgás, lány, 14 éves



Képből mozgás, fiú, 14 éves
Képből mozgás, lány, 14 éves



Képből mozgás, lány, 14 éves
Képből mozgás, lány, 14 éves

