

## PEDAGÓGIAI KONCEPCIÓ

### 5-8. osztály

Kovács Hajnalka

#### 1. Alapelvek, célok – szemléletmód

„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.on.)

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 részévé 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 kreativitásnak<sup>1</sup>(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.

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

## 1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

### 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 rajzterületbe. A tartalmak között szándékaink szerint megjelennek korunk aktuális kérdései, tendenciái:

szociális érzékenység

társadalmi felelősségvállalás

társadalmi nemekkel kapcsolatos kérdések, problémák

eligazodás az új információs környezetben, a képek özönében

A NAT jelenlegi műveltségtartalmaiban 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 kapcsolnak negatív érzelmeket számukra ismeretlen, idegen képekhez, műalkotásokhoz. Ugyanakkor hajlamosak kritikátlanul elfogadni a médiából feléjük özönlő képeket, és ízlésvilágukat döntően befolyásolják, alakítják a kommersz képek egyszerűen mennyiségük és elérhetőségük okán is (vö. A vizuális műveltség – ízlésvizsgálatokkal kapcsolatos kutatásokról in. Kárpáti, 2002.) 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, 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 kollázsként (akár frottázolt felületek felhasználásával), fotó kollázsként való újraalkotása. A vizuális kommunikációs modul feladataiban érvényesül *a befogadás - alkotás egyensúlya*. Nyitottabb műveltségtartalom képezi a feladatok alapját, melyben nagy hangsúlyt kapnak a helyi alkotók, műhelyek, a helyi vizuális környezet elemei, valamint a diákok által hozott képek is.

## 1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

A modulban az érzékeléstől és befogadástól a képüzenetek létrehozásáig és megosztásáig terjedő folyamat minden mozzanatára található 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.

## 2. Tartalmak és módszerek

### 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

énreprezentáció

én és a másik – kapcsolatok kifejezése

elfogadás

a külsőségek szerepe – szépség, csúfság

vágycs, 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.

- *kép és szöveg; kép és hang*

## 1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

Címadástól a történetírásig kapcsolhatunk szöveget a vizsgált képekhez, így segítve a kreatív befogadó folyamatot. Kereshetünk szövegekhez illő képet, illetve képekhez illő szövegeket – így a többszoros tevékenység által a verbális és vizuális intelligenciaterületek együttműködnek. Egyik legizgalmasabb tevékenység a műalkotás „kihangosítása”.

- *személyessé tétel*

A kép témájáról beszélgetve, megkeressük azokat a vonatkozásokat, amelyek jelen vannak a mi életünkben is. Végső soron az alkotó indítékait fogjuk megérteni, átérezni, amint megtaláljuk a saját, hasonló motívumainkat. Például Chagall Kék falu című képe kapcsán felidézünk, hogy ha már töltöttünk el hosszabb időt távol az otthonunktól és máshol aludtunk (pl. nagyszülőknél, 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 estet 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 állóképből megjelenítjük, 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 tudatosíthatjuk, 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.



1. ábra. „Újracsomagolva” – Arcimboldo parafrázis – assemblage<sup>2</sup> (szupermarketben vásárolt élelmiszerekből összeállított portré) és digitális fotó. Hallgatói munka, PAE (Pallasz Athéné Egyetem, Kecskemét) Pedagógusképző Kar, 2015.

<sup>2</sup> <http://www.artpool.hu/Research/fogalom/assemblage.html>

## 1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

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

### Álló és mozgókép

Egyre nagyobb súllyal van jelen kultúránkban a mozgókép. 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 találhatóunk filmeket a Kecskeméti Animációs Filmstúdió (egykori Pannónia Filmstúdió) archívum<sup>3</sup>ában. 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. taumatrop vagy 2 lapos zsebmozi (Kolta, 2003)<sup>4</sup> - 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 flip book, azaz zsebmozi), 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, képilegfilozófiai, 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, vlogok<sup>5</sup>), 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.

### Bábjáték

<sup>3</sup> <http://www.kecskemetsfilm.hu/>

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

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

## 1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

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:

- Tézisemlélet, téri tapasztalatok fejlesztése
- Mozgást utánozó levegőrajzok (eszköz nélkül, kezek, karok mozgásával képezzük le – rajzoljuk a levegőbe – a látott, felidézett jelenséget. pl. víz hullámozása; szélfúttá faágak, lombok; stb.
- formatartó levegőrajzok (kontúrrajzok)
- Koordinált rajzó mozgások
- Mozgásutánzás (tükörkép)
- Mozdulattal, mozgással állapot, érzelem 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 Gyermek- 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 projektekénél. Ugyanakkor izgalmasak, változatosak, magas motivációs szintet biztosítanak, fejlesztik a gondolkodást, az asszociációs képességet, az együttműködési képességet, a kreativitást.

### Projektek:



## 1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

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 információszerezést, hasznos oldalakat ismernek meg, jártasságot szereznek az információk szelektálásában, a minőség felismerésében.

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

**Zombori Béla Képszótára**<sup>6</sup> (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 eszközzel.” (Zombori, 2016 o.n.)

### <sup>7</sup>InstaWalks

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

<sup>6</sup> [www.kepszotar.hu](http://www.kepszotar.hu)

<sup>7</sup> A 2016-os bécsi INSEA konferencián mutatta be a módszert Isabella M. Oswald.

<https://www.instagram.com/p/BKqpcQrD3F3/?tagged=inseavie>

## 1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

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 (feltöltéseinek) kommentálásával is.

Ezek a módszerek már szorosan kapcsolódnak korunk új jelenségéhez, 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 fél évente 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=WuII29cQCw>

<https://www.youtube.com/watch?v=Uolqagamvf0>

Nagy Mari és Vidák István

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



## 1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

### Báb:

Aracs Eszter  
Grossmidth Erik  
Lénárt András  
Mátravölgyi Ákos

### Film, animáció:

Horváth Mária  
[http://napochka.com/int\\_horimari\\_hu.html](http://napochka.com/int_horimari_hu.html)

Szoboszlay Eszter  
Szoboszlay Péter  
Tóth-Pócs Roland

### Helyi múzeumok, kiállítóhelyek:

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

## 3. Témakörök, fejlesztési témák és nevelési célok

### 5.-8. osztály

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.

### 2016/17. tanév, 5. osztály

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK	FEJLESZTÉSI CÉLOK /KÉPESSÉGEK, ATTITŰDŐK, ISMERETEK/
Látható és láthatatlan  A vizuális érzékelés érdekességei – vizuális játékok: láthatatlan írás optikai képek - szimultán kontrasztok	taktilis érzékelés  tapasztalatok, ismeretek szerzése a vizuális érzékelés sajátosságairól az optikai illúziók fajtái sík-tér megfelelések, megfeleltetések empátiás készség, szociális érzékenység

1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK	FEJLESZTÉSI CÉLOK /KÉPESSÉGEK, ATTITÚDOK, ISMERETEK/
mintázás csukott szemmel szobrok vakoknak foltba, formába való beelátás - kiegészítés talányos művek igaz és hamis	fejlesztése kreativitás vonallal kifejezett plasztikai hatás hagyományos és digitális grafikai technikák; illúziókeltő rajzok – pl. térbeliséget kifejező vonalhálók (tollrajz készítése)
<b>ALKOTÓK - MŰVEK</b> 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
<b>2. Mimikri</b> <b>rejtőzködő és álcázott</b> Adott képrészlet „elrejtése” saját képen, grafikai és festő technikákkal. <i>műveletek műalkotásokkal:</i> kiegészítés, folytatás, rekonstruálás Mimikri az állatvilágban – állatokról készült fotók beépítése, elrejtése, festett, rajzolt környezetbe. Rejtőzködő lények <i>folymatjáték</i> – 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,
<b>3. Konstruált világok</b> közös kollázs készítése geometrikus síkformákból – papírkollázs, rácsszerkezetek – képi architektúrák: síkkompozíciók kialakítása ismétlődő, geometrikus formák rendezésével – Klee képei (Mágikus négyzet sorozat) kapcsán	formaérzék, kombinációs készség, térérzék, térlátás,

1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK	FEJLESZTÉSI CÉLOK /KÉPESSÉGEK, ATTITÚDÖK, ISMERETEK/
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)	konstruáló képesség koncepció alkotás, tervezés képessége sík-tér megfeleltetések kreativitás együttműködési képesség
Paul Klee képei – a <i>Mágikus négyzetek</i> sorozat képei (1923-32) Nina Lindgren (2010): Cardboard Heaven; papír szobor <a href="http://ninalindgren.se/art-design/projects/cardboard-heaven/">http://ninalindgren.se/art-design/projects/cardboard-heaven/</a>	makett, assemblage, szobor, installáció, grafika, nyomtatás, kinetikus mű, festmény
<b>4. Látszatvilágok: illúzió és valóság</b> 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	

*2017/18. tanév, 6. osztály*

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, ATTITÚDÖK, ISMERETEK/
------------------------------	---

1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK	FEJLESZTÉSI CÉLOK /KÉPESSÉGEK, ATTITÚDOK, ISMERETEK/
<p><b>1. Vizuális napló</b>                      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</p>	<p>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</p>
<p><b>2. Rögtönzött bábok</b>                      Érdekes formájú kövek gyűjtése, nézegetése. Kis kiegészítéssel ökölbáb készítése.                      Az elkészült bábokkal párokban / csoportokban etűdök rögtönzése – hangeffektek alkalmazásával.</p>	<p>szignálok értelmezése                      asszociációs készség, formába való belelátás, karakterérvék fejlesztése,                      animációs szemlélet alakítása                      kreativitás                      együttműködés                      integráció: ének-zene, tánc és dráma</p>
<p><b>3. Minden mozog</b>                      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</p>	<p>mozdulatok megfigyelése, rekonstrukciója                      mozgás-változás megfigyelése, leképezése                      mozdulat vázlat, tanulmányrajz, fotó készítése;                      animációs szemlélet fejlesztése, a kockázás módszerének gyakorlása                      Integráció:                      Mozgóképkultúra és médiaismeret</p>
<p><b>ALKOTÓK – MŰVEK</b>                      Mybridge fotósorozatai; Zootróp</p>	<p>fázisrajzok, pillanatfelvételek,</p>
<p><b>4. Iskolánk / városunk</b>                      Kedvenc helyeink az iskolában / városban.                      részletek megfigyelése, lerajzolása, fotózása</p>	<p>döntés                      kifejezés (kommunikáció több csatornán, csatornaváltással)                      megoldás (komplex elméleti és gyakorlati)</p>
<p>Magyarország szubjektív atlasza</p>	<p>fázisrajzok, pillanatfelvételek,</p>

## 1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

### 2018/19. tanév, 7. osztály

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 érdekekhez kell igazítani és a közös cél érdekében kooperatív technikákkal keresni a megoldást.

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK	FEJLESZTÉSI CÉLOK /KÉPESSÉGEK, ATTITŰDŐK, ISMERETEK/
Ki vagyok én? Névmanók – a nevekben rejtőzködő figurák – foltösszenyomás, kiegészítés - <i>vizuális játék</i>  Mi lennék, ha.. állat lennék, növény lennék, tárgy lennék	a véletlen szerepe a képalakításban belelátás képessége kreativitás  azonosulások, választások, behelyettesítések szimbólumok alkalmazása
Választásaink – értékeink énreprezentációk kedvenc festményem, kedvenc saját készítésű fotóm, a legjobb rólam készült fotó, kedvenc divatfotóm kedvenc étel, ruhám, tájam stb. <i>projekt:</i> saját arculat (Facebook oldal stb.) avatar	döntés képessége választás, indoklás, véleményformálás, érvelés azonosulás, koncepció alkotás, önkifejezés fotográfiai konvenciók, műfajok ismerete  újrahasznosított 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
<b>3. Az ember helye a világban</b> család-családfa férfi-női szerepek klubok, stb.	feltárás (megtapasztalás- megélés-megértés) asszociáció elemzés – kombinálás reflexió, önreflexió koncepció alkotás, tervezés döntés
ALKOTÓK – MŰVEK	

1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK	FEJLESZTÉSI CÉLOK /KÉPESSÉGEK, ATTITŰDÖK, ISMERETEK/
Ferenczy Noémi: Teremtés	csoportportrék szimbólumok, családfák, címerek
<b>4. Világmodellek</b> 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 William Blake; Hundertwasser: Az öt bőr (Restany, 2002) <a href="http://www.hundertwasser.com/skin">http://www.hundertwasser.com/skin</a>	

*2019/20. tanév, 8. osztály*

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, ATTITŰDÖK, ISMERETEK/
<b>1. Kedvenc képeink – kedvenc történeteink</b> <i>projekt</i> Zárt Facebook csoport oldalának közös kialakítása.	koncepció alkotás, tervezés döntés kommunikáció több csatornán, participáció szimbolizáció vizuális panelek kreatív átalakítása
<b>2. Osztálykönyv</b> <i>projekt:</i> 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  koncepció alkotás, tervezés egyéni és csoportportré készítése digitális képszerkesztés együttműködési képesség fejlesztése  adatok rendszerezése grafikonok, diagramok készítése
Türk Péter: Osztályátlag I. II.	montázs



## 1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

FEJLESZTÉSI TÉMÁK, TARTALMAK	FEJLESZTÉSI CÉLOK /KÉPESSÉGEK, ATTITŰDÖK, ISMERETEK/
<b>3. Osztályfilm projekt:</b> 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

## 4. Kimeneti követelmények tanévenként

### 5. osztály

A tanév végén minden tanuló ismerjen különböző, térillúzió keltésére 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.

### 6. osztály

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 társaival közösen előadni.

Tudjon egyszerű folyamatokat rajzban leképezni. Ismerje és értse a **traumatróp** („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, 2003<sup>8</sup>.) és a **flip book** (kineográf) más néven **zsebmozi** (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

<sup>8</sup> <http://www.fotoklikk.hu/sites/default/files/fm/kepmutogatok/index.html>

## 1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

*mozgás érzetét keltik.*) működését. 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.

### 7. osztály

Ismerje a portrékészítés főbb konvencióit, tudjon megnevezni néhány jelentősebb portrét a művészet történetéből. Legyen képes a műfaj alapvetőbb szabályainak betartásával arcképet készíteni hagyományos és digitális eszközökkel.

Legyen tisztában a csendélet műfajának jellemzőivel, konvencióival. Legyen képes csendélet-parafrázisokat készíteni a környezetében lévő tárgyak felhasználásával.

Vegye észre a természeti és épített környezetben a különböző vizuális minőségeket (szabályos, szabálytalan; organikus, szerkesztett; rendezett, rendezetlen, stb.) Legyen képes eligazodni a körülöttünk lévő gazdag látványvilágban, tudjon külső térben képet komponálni. Ismerje a tájkép készítés alapvető konvencióit és néhány jellemző példáját. Gyűjtsön és figyeljen meg lakókörnyezetet (pl. városképet, épületfotókat) ábrázoló képeket. Örökítse meg saját lakóhelyének, iskolájának jellegzetes látványait rajzban és fotókon. Törekedjen különleges, egyedi nézőpontok megtalálására.

Tudjon értelmezni összefüggéseket ábrázoló vizuális modelleket – művészi modelleket és tudományos szemléltető, elemző ábrákat. Legyen képes egyszerűbb összefüggéseket vizualizálni a megismert hagyományos és digitális eszközökkel.

### 8. osztály

A tanév végén a tanuló tudjon adatokat, információkat szemléletes formában megjeleníteni, grafikonokat, diagramokat készíteni.

Legyen képes elvont gondolati struktúrák – tudományos; művészi – vizuális modelljeit olvasni, értelmezni; ismerjen ilyen vizualizált modelleket

Legyen képes egyszerű képi modellek megalkotására, melyekkel értelmezi, rendszerezi a tanulása során szerzett információkat, és amelyek segítik a gondolkodási és tanulási stratégiáit.

Legyen tisztában a képek felhasználásának és megosztásának szabályaival, előnyeivel és veszélyeivel. A vizuális információk létrehozásában és kezelésében a tanuló legyen igényes, tudatos, felelősségteljes.

## 5. Informális tanulás terv

### 5. osztály

**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/>

## 1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

**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>)

### 6. osztály

**Kecskemétfilm Kft.** Weboldala: <http://www.kecskemetsfilm.hu/>

**Hopp Ferenc Ázsiai Művészeti Múzeum**, Budapest: Weboldala: <http://hoppmuseum.hu/>

**Budapest Bábszínház**, Budapest: Weboldala: <https://www.budapest-babszinhaz.hu/>

**Ciróka Bábszínház**, Kecskemét. Weboldala: <http://www.ciroka.hu/>

**Magyar Naiv Művészek Múzeuma**, Kecskemét.

Weboldala: <http://muzeum.kecskemetsfilm.hu/muzeumok/naiv.php>

### 7. osztály

**Budapest épületei** – kiemelten: **szecessziós** épületek;

**Kecskemét épületei** – kiemelten: **szecessziós** épületek.

Weboldala: <http://gyujtemeny.imm.hu/szecesszios-epiteszet>

**Ráday Múzeum**, Kecskemét. Weboldala: <http://www.radaymuzeum.hu/hu>

**Magyar Természettudományi Múzeum**, Budapest. Weboldala: <http://www.nhmus.hu/hu>

### 8. osztály

**Magyar Fotográfiai Múzeum**, Kecskemét. Weboldala: <http://fotomuzeum.hu/>

**Néprajzi Múzeum**, Budapest. Weboldala: <http://www.neprajz.hu/>

**Bozsó Gyűjtemény**, Kecskemét. Weboldala: <http://www.bozso.net/>

## 6. 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:

## 1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

Márkus Géza (1902) Cifrapalota, Kecskemét, Rákóczi út 1.

Mende Valér (1911-13) Református Újkollégium, Kecskemét, Szabadság tér 7.

Festmények:

Arciboldo 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, pl.: Mű címe, évszám, weboldal

## 7. Hivatkozások jegyzéke

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 , Budapest.  
[http://elte.prompt.hu/sites/default/files/tananyagok/VizualizacioATudomanykommunikacioban/vizualizacio\\_a\\_tudomanykommunikacioban.pdf](http://elte.prompt.hu/sites/default/files/tananyagok/VizualizacioATudomanykommunikacioban/vizualizacio_a_tudomanykommunikacioban.pdf)

Bujdosó Attila (2011, szerk.): *Magyarország szubjektív atlasza*. Kitchen Budapest, HVG Könyvek, Budapest.

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

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

## 1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

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

Hegy Lóránd (1989): *Utak az avantgárdból.* Jelenkor kiadó, Pécs, 1989.

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 Szókraténusz 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.* 2. fejezet. ELTE, 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, 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>

## 1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

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

## 8. A modul adatai

### Cím:

Vizuális Kommunikáció Modul (5-8. osztály)

### Közreműködő kutató:

Kovács Hajnalka mestertanár

Pallasz Athéné Egyetem Pedagógusképző Kar

<http://pk.uni-pae.hu/kezdolap>

6000 Kecskemét Kaszap u. 6-14.

Tel: 76/501-770

Fax: 76/483-282

E-mail: [tfk@tfk.kefo.hu](mailto:tfk@tfk.kefo.hu)

### Közreműködő pedagógusok neve, iskolája:

Koczkáné Sárközi Ilona rajztanár

Gergelyné Kiss Melinda informatikatanár

Pallasz Athéné Egyetem Petőfi Sándor Gyakorló Általános Iskola és Óvoda

<http://gyakorlo.uni-pae.hu/kezdolap>

6000 Kecskemét, Mészöly Gyula tér 1-3.

tel.: +36 76 517-628

fax.: +36 76 517-717

### Kísérleti osztályok, 2017. január: 5.a; 5.b

## 9. Jó gyakorlatok

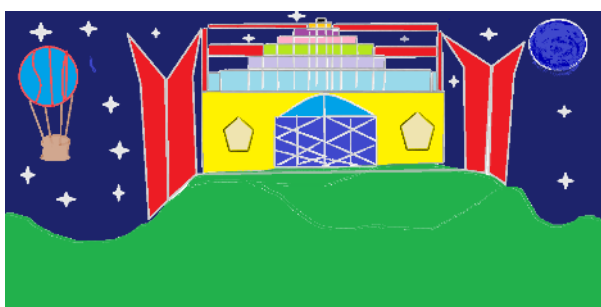
Digitális rajzok



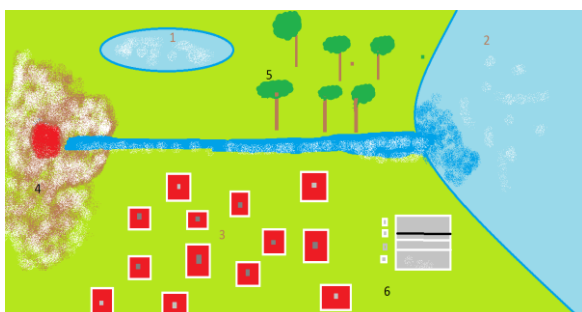
1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ



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

Vizuális játék

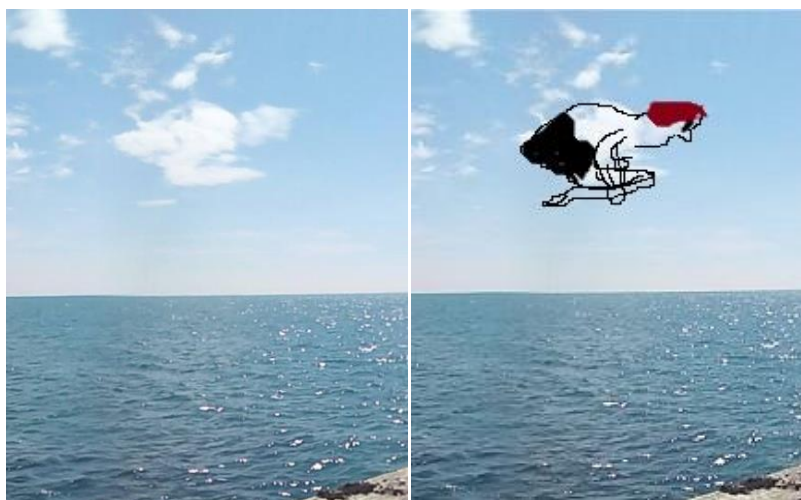
1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ



5. ábra. Foltba való belelátás, kiegészítés



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



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



1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ



8. ábra. Snoopy – foltba való belelátás, saját fotók kiegészítése digitális rajzzal



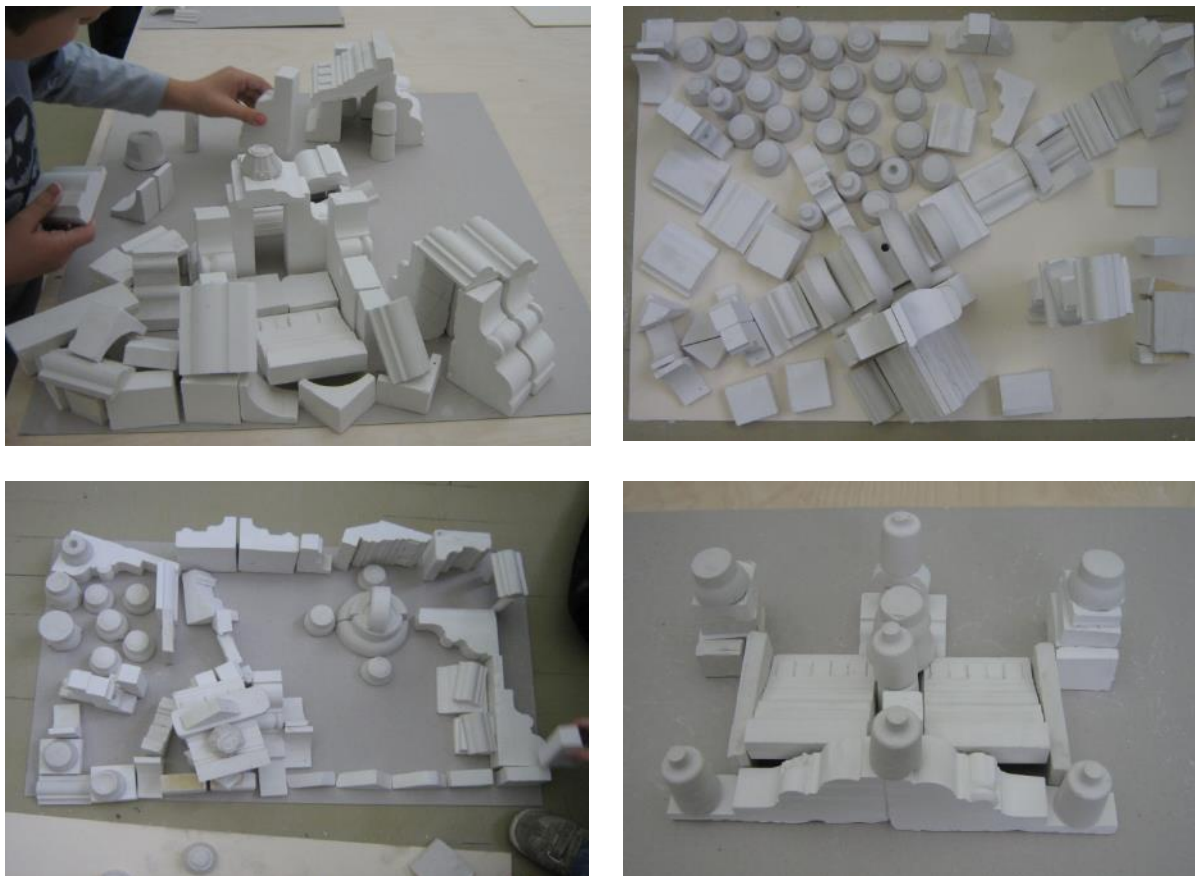


1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

9. ábra. Ütés kalapáccsal – foltba való beelátás, fotó kiegészítése digitális rajzzal (szignálok értelmezése)



10. ábra. Rögtönzött bábok kavicsokból kövekből – formába való beelátás, kiegészítés



1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

11. ábra. Város és épület makettek – öntött gipszelemekből

Műveletek műalkotásokkal  
Utazás Klee világában



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



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

1. modul: VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ



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

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 (ModelingMuseums II. Nemzetközi Építészeti Makett fesztivál a Múcsarnokban, 2010. november 13-16. Budapest)

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