

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

PEDAGÓGIAI PROGRAM

Havasi Tamás, Orosz Csaba, Tóth Tibor

1. Alapelvek, célok – szemléletmód

Az aktuális Nemzeti Alaptanterv és új kerettantervi változások sürgetik a helyi tantervek és a saját tanítási stratégia átgondolását, új alternatívák keresését. Nevezetesen, a korábban külön tantárgyként kezelt Mozgóképkultúra és médiaismeret tananyagait az új médiumokkal, fotóval, mozgóképpel, filmmel, posztmodern képiséggel való foglalkozást modulus, illetve integrált formában a Vizuális kultúra, illetve a Művészetek műveltségterület részének tekinti az új dokumentum.

A médianevelés és oktatás nélkülözhetetlenségét ma már senki nem vitatja, ezért ez az átalakítás több szempontból átgondolatlanak tűnik. Amikor a különböző médiumoknak legintenzívebb kapcsolatban lévő korosztály oktatási, nevelési lehetőségei az önálló tárgy megszűnésével beszűkülnek. A Nemzeti Alaptantervben részben önállóan, részben a Vizuális kultúra tantárgy részeként szerepel, de kézikönyv, pedagógiai program még nem készült hozzá. Új komplex, a területeket integráló alternatív pedagógiai programokra van szükség. A Mozgóképkultúra és médiaismeret tantárgy keretei korábban - szaktanári irányítással - több időt biztosítottak a beszélgetésekre, hosszabb művek elemzésére és az alkotásra is. Talán némi nyereséggént könyvelhető el a komplexitás kényszere, amely a másik tantárgy keretei közé kerülésből következik. A megváltozott, átstrukturálódott tantervben a különböző tárgyi tartalmak is más időintervallumba kerültek. Esetenként más évfolyam tananyagába; például a művészettörténet tartalmaiban is van ilyen jellegű változás. (Az új tankönyv szerint a Barokk a 7. osztály tananyagából a 6. osztályába került.) Ez több olyan tantárgyat érint, amellyel a rajz vizuális kultúra is együttműködik. Ilyen tárgy például a történelem (ahol a korábbi tananyag feldolgozásának üteme felgyorsult, így nehéz párhuzamosan haladni a művészettörténeti korszakok tárgyalásával) és az irodalom is. Ez megnehezíti a tantárgyi koncentrációt, amely kiemelten fontos a probléma centrikus, nem lineáris oktatás és gondolkodás fejlesztése terén, de egyben az új modulok elhelyezését is nehezebbé teszi.

A másik érv az átgondolás mellett, hogy a változó „új képi világ” a fiatalok életét, társas kapcsolataikat minden elemében átszövi. Az általuk alkotott, létrehozott, fogyasztott, illetve általuk preferált digitális képek mennyisége megnövekedett, tematikai jellegzetességei és a fiatalok „használati” szokásaiban bekövetkező változások is indokolják a médianevelés és a vizuális nevelés komplex átgondolását. *A mai fiatalok nem egyszerűen csak passzív médiafogyasztók, hanem a digitális technológiákat használó aktív alkotók is.* Különösen tekintettel kell lennünk a társadalmi média új platformjaira, az internet közösségi oldalainak bővülő felhasználói köreire, új vizuális lehetőségeire. Így, a befogadók nevelése mellett az alkotás technikai segítségét is fel kell vállalnunk, az alkotói képességeket is integráló digitális kompetenciát kialakítanunk, valamint szemléletbeli útmutatást adnunk a média művek befogadásához. Ez a folyamat csak úgy lehet hatékony, ha hangsúlyt fektetünk a mediatizált kommunikáció vizuális, auditív és szöveges (textuális) elemeire is, legyenek azok hétköznapi,

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

vagy éppen művészeti kontextusban. A tervezett munkát nehezíti, hogy az iskolakísérletünk egyik helyszínén a Nyíregyházi Egyetem gyakorlóiskolájában, bár médiaterem van, de csak nyílt forráskódú, egyszerű képfeldolgozó szoftvereket tudnak használni. „Komolyabb” képszerkesztő, rasztergrafikus, fényképfeldolgozó szoftvert (Adobe Photoshop), vagy vektorgrafikus (Corel Draw, Adobe Illusztrátor) és mozgókép feldolgozására, szerkesztésére alkalmas szoftver nem elérhető az iskolában. (Erre talán lehetőséget adhat, legalábbis a bemutatás és kipróbálás szintjén a Nyíregyházi Egyetem Vizuális Kultúra Intézetének médiaterme, ahol, bár csak 15 gépállásban, de kipróbálhatók ezek a szoftverek.)

Nem kétséges a médianevelés és a kommunikáció tanításának szükségessége, bármelyik metodikát, stratégiát, tantervek által biztosított formát választjuk, vagy van lehetőségünk alapul venni. Talán még koncentráltabban kell követnünk a változó képiséget, technikai fejlődést és az eszközök használatának trendjeit, miközben valamilyen állandóságot is keresünk a változások mellett. Ezek az „állandónak” tekinthető tematikák a vizuális kultúra órát, ill. a tanórákon kívüli tevékenységeket is átszőhetik. Ilyen témák pl. a *képolvasás* és annak tágabb értelmezése: a *látványolvasás*, ami végtelen variációs lehetőséget enged. A *kép és a szöveg* kapcsolata a kétféle kommunikációs jelrendszer között teremtett változatos kapcsolatokat vizsgálja.

A *nézőpont* vizuális, illetve tágabb értelmezése is segít a tömegmédiák hatásai ellen vértéződnünk. A *montázs* képi és akusztikus/auditív értelmezése, gyakorlása különösen fontos terület. A *látás és más érzékszerveink által felfogott információk kapcsolata* is számtalan élményszerű feldolgozás lehetőségét nyújtja. A *mozgás, történés és az idő ábrázolásának vizsgálata*, ábrázolásának lehetőségei a mozgóképes gondolkodást alapozza meg. Példák erre a képregény, fotóregény képsorai, az egybeszerkesztett mozgásfázisok, a kronofotográfia, vagy a képek vizuális dinamikája. A *képi-, zenei-, irodalmi alkotásokban egyaránt előforduló kifejező eszközök*, mint például a ritmus, a kommunikációs jelrendszerek, kódok összefüggéseit, átfordítási lehetőségeit rejti, míg a *szituációs játékokon* keresztül az üzenet kontextusait vehetjük számba. De ezeken a tevékenységeken keresztül a szociális kapcsolatok is gazdagíthatók, az együttműködés tanulása is megvalósítható. Nem maradhatnak ki a *befolyásolás különböző technikái* sem a tananyagokból. Mindezek a témák a médianevelést vezethetik be a különböző tantárgyak, így a rajz, vizuális kultúra keretei között is.

A modul innovatív tartalma

Napjainkra a vizuális kultúra, tartalmát, a mű megalkotásának és befogadásának módját tekintve rendkívüli módon kibővült. A tantárgy keretében nagyon nehéz tisztán pl. csak festészetről, szobrászatról, építészetről, grafikáról beszélni. A művészeti területek között mindig volt kapcsolat, áttekintés, átfedés. Amikor a technikai képalkotás lehetősége a fotografálással megteremtődött, szinte azonnal felfigyelt rá a képzőművészet. Nem volt ez másképp a filmmel, később a videóval, majd a számítógéppel sem. Ma a világban egyszerre van jelen, például a festészetben, az impresszionizmus klasszikus időszakát idéző tájképfestészet és a számítógépes grafika vagy az interaktív videó installáció. Nagyon ritka az a kortárs képzőművészeti tárlat, amelyen mozgóképes alkotások ne lennének, de nem ritka a

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

hangokat is tartalmazó mű. A képzőművészet audiovizuálissá vált. Új vizuális művészeti ágak születtek pl.: fotográfika, számítógépes grafika, video installáció, video projekció, a virtuális valóság művészi alkalmazása (VR művészet), stb.. Ezek mellett az egyes művészeti területek között is, megőrizve szuverén jellemzőiket, felfedezhetők különböző kapcsolódási pontok. Pl. az animációs film és a képzőművészet között, már csak a használt anyagok, a képalkotás módjának azonossága miatt is keletkeznek értelmezési átfedések, de a filmekben a figyelem irányításában is hasonlóságok vannak/lehetnek.

A technikai képalkotás eszközeinek tömeges használatával új tömegkommunikációs helyzet állt elő: a hivatalos kommunikátorok mellett megjelentek az ún. nem hivatalos kommunikátorok is. Az információk hitelességének megállapítása nagyon nehézé vált, a szabad tartalom fel- és letöltések révén kezd elterjedni az „egy személyre szabott tömegkommunikáció”.

A vizuális kultúra és a mozgóképkultúra médiaismeret bizonyos mértékű integrációja lehetővé teszi a szélesebb körű problémamegoldást, a világ jelenségeinek összefüggésben történő vizsgálatát, megértését, valamint segítséget adhat a kortárművészet törekvéseinek megértéséhez is. Ezek mellett az oktatásban nagyobb érvényt nyerhet az interdiszciplinaritás elve, tovább oldódhat a még mindig tapasztalató tantárgysovinizmus is.

A NAT a fentebb említett a gondolkodásmódnak teret enged. *1.2. A NAT, A KERETTANTERVEK ÉS A HELYI SZINTŰ SZABÁLYOZÁS* című részben olvasható, miszerint bizonyos műveltségi területeknek lehetnek olyan fejlesztési céljai és tartalmi elemei, amelyek a kerettantervekben akár más-más tantárgyba integrálva szerepelhetnek. Sajnos ez többnyire csak azt jelenti a gyakorlatban, hogy ami eddig külön tantárgyként szerepelt (mozgóképkultúra és médiaismeret), annak tartalmát „szétdobták” más tantárgyakba. A mozgóképkultúra médiaismeret így kapott helyet leginkább a magyar irodalomban, az informatikában, a vizuális kultúrában, történelem és állampolgári ismeretekben. Ez a fajta integráció az alapján valósulhat meg, hogy mik azok a tartalmak, problémakörök, amelyek részben más tantárgyakat is érinthetnek. A mozgóképkultúra a Kerettantervben (továbbiakban: Kerettanterv) már így szerepel, ami lehet jó is, ha erre a feladatra felkészültek a pedagógusok, és a pedagógusképzés.

Tehát a Kerettanterv, ha úgy tetszik, minden lehetőséget felkínál a vizuális kultúra számára, hogy beépítse magába a digitalizáció és medializáció előidézte jelenségeket, kérdéseket, lehetőségeket. Ezekkel a lehetőségekkel élve és ezeket kiegészítvén a vizuális- és mediakultúra modulba oly mértékben és vonatkozásban kerültek be a mozgóképpel, a médiával, a digitális álló- és mozgóképalkotással kapcsolatos tartalmak, amilyen mértékben és vonatkozásban ezek átfedésbe kerülnek a képzőművészetrel. Például az animáció és a képzőművészet kapcsolata nyilvánvaló, hiszen mindkét terület ugyanazokat az anyagokat, eszközöket (grafikai, festészeti, plasztikai) használja. A digitális képalkotás több formája is beépült a képzőművészetbe. Az is szempontként sorolandó fel a vizuális kultúra és a mozgókép-, mediakultúra kapcsolatában, miszerint korunkban nagyobb hatást gyakorol a vizuális kultúrára a mozgókép és média, mint a hagyományos képzőművészet, amelyre ezek a jelenségek tartalmi, formai szempontból, valamint eszközeit tekintve is visszahatnak.

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

Tehát a technikai álló- és mozgókép több módon úgy is szerepet kaphat a vizuális kultúrában. Egyszer, **mint a vizuális probléma feldolgozását szolgáló eszköz** (pl. egy tárgy, jelenség megfigyelése során videofelvétel, szerkesztett film, fotósor készítése). Ilyen esetekben a mozgókép „csak” egy probléma megoldásában, eszközként kap szerepet. Más esetekben a műalkotás szerves része vagy egésze a technikai álló- és mozgókép valamelyik formája (pl. videó szobor, interaktív videó installáció).

A médianevelésnek vannak „állandónak”, kiemeltnek tekinthető tartalmai. Legfontosabb feladatai közé tartozik a *média változatos nyelvezetének* elsajátítása. A *médiaszövegek* szövegértési képességének elsajátítása. A különböző *médiumok technológiai, műfaji jellegzetességei* fontos részét képezik a nevelés és oktatás-e formáinak. A *médiaszövegek kategorizálásának* szerepe van a megértésükben egy médiumon belül, vagy a médiumok „fölött”. Példaként a reklám, mint műfaj megtalálható a rádióban, televízióban, interneten stb. A *műfaji jellegzetességek* meghatározzák az egyes médiumok karakterét, s egyben a nyelvezetét is. Nem mellőzhető a különböző *média alkotó, közvetítő intézmények*, tartalomszolgáltatók bemutatása (például a Magyar Televízió, Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság, Magyar Rádió) sem. A bemutatott intézmények, szolgáltatók működésének „láthatatlan” része a műsorszerkezetre és tartalomra is különböző mértékbe visszaható közönség. A *média közönsége* az a fogyasztói csoport, akinek szokásaival, igényeivel kell megtanulnunk azonosulni, akár felhasználók, akár alkotók vagyunk. A célközönség számára a különböző médiumok produktumai *reprezentálnak* valamilyen eszmét, értéket, minőséget, stb. A *közösségi média* különböző platformjai szinte minden iskolás korosztály számára elérhetők, így az *önreprezentáció* lehetősége is adott. A médianevelés és oktatás területein belül a technikai *médiumok történetével*, a vizualitáson belül a képkészítés korszakaival is érdemes megismertetni a diákokat. Korosztálytól függően és mértékben a *médiaelmélet*, *manipulációelméletek*, *médiafilozófia*, és *médiaesztétika* is említést kaphat a médiával és vizualitással foglalkozó tanórákon, így a rajz, vizuális kultúra óra média moduljában is.

A felvázolt gondolatmenetet követve, az egymásra épülő évfolyamokon különböző vizuális közlésformák és médiumok kapnak kitüntetett figyelmet. Először a kép, majd a szöveg, a kép és a szöveg kapcsolata, valamint ez a közösségi médiumok kontextusában, a mozgókép, a médiaművészet különböző formái és végül a multimédia, valamint a virtualitás témakörei épülnek egymásra.

Fenntartható innováció: a modul esélyei a közoktatásban

1. A művészetek állandó változásban vannak, a médiához köthető alkotás hétköznapivá vált.
2. A művészetek között mindig is voltak átfedések.
3. A mediális hatás nagyobb szerepet kap az ízlés, szemlélet, értékrend alakításában, mint a család és az iskola.
4. A mediális közlésforma népszerű a diákok körében. Ezzel szemben az iskolák zöme a szabadkézi rajzolás, festés terén nyújtott teljesítmény alapján értékeli a diákokat.

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

5. Korunkban csak szándék kérdése, hogy kiből válik tömegkommunikátor.
6. A digitális technológia majdhogynem egy eszközbe integrálja az álló- és mozgóképkészítés és feldolgozás lehetőségeit.
7. Az iskolák csak kis mértékben élnek a média, a digitális technológia kínálta lehetőségekkel, ezeknek leginkább csak a káros hatásaival foglalkoznak.
8. A technikai álló- és mozgókép adta lehetőségek kiválóan alkalmazhatóak a hagyományos vizuális problémák feldolgozásában, elegyíthetők velük a hagyományos módszerek, eszközök, eljárások, kitágítják a művészettörténet tanításának, tanulásának is az eszköztárát.
9. Az iskolák és a tanulók birtokában már olyan digitális eszközök vannak, amelyek jól alkalmazhatók a vizuális kultúrába történő beépítésére.

A Nemzeti Alaptanterv (NAT) és a modulterv összevetése

Alaptanterv	Modul tanterv
<p>A művészi tevékenységek semmi mással nem pótolható szerepet játszanak a képzelőerő, az empátia, az ízlés és az árnyalt kifejezés képességének fejlesztésében. Kora gyermekkortól kezdve ezek szolgálják a leghathatósabbban a forma-, a tér-, a ritmus- és a színérzék kibontakozását, a mozgáskoordináció fejlesztését, és elengedhetetlenek a figyelem, az emlékezet, valamint a kooperációs és kommunikációs készségek fejlesztésében is.</p> <p>A művészi tevékenység mind a mai napig megőrizte beavatás jellegét: a műalkotások által közvetített sors- és magatartásminták megismerése az egyén szocializációjának döntő mozzanata, a kulturális közösség fennmaradásának biztosítója.</p> <p>A művészetpedagógia valamennyi ágazatának közös vonása a gyakorlat- és tevékenységközpontúság. Az egyes művészetek formakincsének, kifejezőmódjának játékos elsajátítása a készségfejlesztés leginkább örömteli módja. Ugyanakkor a művészeti nevelés széles teret biztosít a művészettel nevelésnek is, így az alkotókészség és az együttműködési képesség és készség fejlesztésének, az erkölcsi értékek tudatosításának. Egyensúlyt keres a kiemelkedő kulturális minták és a hétköznapi esztétikuma között: egyaránt kapcsolódhat művészi alkotásokhoz, a népszerű kultúrához és a mindennapi élet megnyilvánulásaihoz. A művészetek tanítása hozzájárul a nemzeti és európai azonosság tudat kialakításához, a kultúra hagyományos és mai értékeinek megismertetéséhez. A közös ismeret- és</p>	<p><i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i></p> <p>A művészi tevékenységek semmi mással nem pótolható szerepet játszanak a képzelőerő, az empátia, az ízlés és az árnyalt kifejezés képességének fejlesztésében. Kora gyermekkortól kezdve ezek szolgálják a leghathatósabbban a forma-, a tér-, a ritmus- és a színérzék kibontakozását, a mozgáskoordináció fejlesztését, és elengedhetetlenek a figyelem, az emlékezet, valamint a kooperációs és kommunikációs készségek fejlesztésében is.</p> <p>A művészi tevékenység mind a mai napig megőrizte beavatás jellegét: a műalkotások által közvetített sors- és magatartásminták megismerése az egyén szocializációjának döntő mozzanata, a kulturális közösség fennmaradásának biztosítója.</p> <p>A művészetpedagógia valamennyi ágazatának közös vonása a gyakorlat- és tevékenységközpontúság. Az egyes művészetek formakincsének, kifejezőmódjának játékos elsajátítása a készségfejlesztés leginkább örömteli módja. Ugyanakkor a művészeti nevelés széles teret biztosít a művészettel nevelésnek is, így az alkotókészség és az együttműködési képesség és készség fejlesztésének, az erkölcsi értékek tudatosításának. Egyensúlyt keres a kiemelkedő kulturális minták és a hétköznapi esztétikuma között: egyaránt kapcsolódhat művészi alkotásokhoz, a népszerű kultúrához és a mindennapi élet megnyilvánulásaihoz. A művészetek tanítása hozzájárul</p>

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

<p>élményanyag az összetartozás érzésének erősítését szolgálja. A művészeti örökség és a kortárs alkotások megismertetésével a művészeti nevelés segítséget nyújt a fiataloknak, hogy eligazodjanak saját koruk kultúrájában.</p> <p>A művészeti nevelés eredményességéhez nélkülözhetetlen a művészeti intézmények látogatása (mozi, színház, bábszínház, hangverseny, múzeum, kiállítás), és a tapasztalatok közös feldolgozása.</p>	<p>a nemzeti és európai azonosságtudat kialakításához, a kultúra hagyományos és mai értékeinek megismertetéséhez. A közös ismeret- és élményanyag az összetartozás érzésének erősítését szolgálja. A művészeti örökség és a kortárs alkotások megismertetésével a művészeti nevelés segítséget nyújt a fiataloknak, hogy eligazodjanak saját koruk kultúrájában.</p> <p>A művészeti nevelés eredményességéhez nélkülözhetetlen a művészeti intézmények látogatása (mozi, színház, bábszínház, hangverseny, múzeum, kiállítás), és a tapasztalatok közös feldolgozása.</p>
<p>VIZUÁLIS KULTÚRA ALAPELVEK, CÉLOK</p>	
<p>Alaptanterv</p>	<p>Modul tanterv</p>
<p>A vizuális kultúra tanításának célja: hozzásegíteni a tanulókat a látható világ jelenségei, valamint a sajátos képi közlések, vizuális művészeti alkotások mélyebb átéléséhez, értelmezéséhez.</p>	<p><i>Módosítjuk így:</i> A vizuális kultúra tanításának célja: hozzásegíteni a tanulókat a látható világ jelenségei, valamint a sajátos álló- mozgóképi közlések, a vizuális művészeti alkotások mélyebb átéléséhez, értelmezéséhez.</p>
<p>Célja továbbá azon képességek, készségek fejlesztése, ismeretek átadása, amelyek a vizuális kommunikáció magasabb szintű műveléséhez, a látható világ használatához, alakításához, a kreativitás fejlesztéséhez szükségesek.</p>	<p><i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> Célja továbbá azon képességek, készségek fejlesztése, ismeretek átadása, amelyek a vizuális kommunikáció magasabb szintű műveléséhez, a látható világ használatához, alakításához, a kreativitás fejlesztéséhez szükségesek.</p>
<p>A műveltségterület nem csupán a hagyományos képző- és iparművészettel foglalkozik, hanem magában foglalja a vizuális jelenségek, közlések köznapi formáit is, például a tömegkommunikáció vizuális megjelenéseit, az új, elektronikus médiumokhoz kapcsolódó jelenségeket és az épített környezetet is.</p>	<p><i>Módosítjuk így:</i> A műveltségterület nem csupán a hagyományos képző- és iparművészettel foglalkozik, hanem magában foglalja a filmművészet bizonyos területeit, a kortárművészet újabb és újabb törekvéseit, a vizuális jelenségek, közlések köznapi formáit is, például a tömegkommunikáció vizuális megjelenéseit, az új, elektronikus médiumokhoz kapcsolódó jelenségeket és az épített környezetet is.</p>

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

<p>Mivel a vizuális kultúra részterületei a képzőművészet, a vizuális kommunikáció, illetve a tárgy- és környezetkultúra a különböző életkorokban, sőt személyenként is eltérő mértékben képesek kifejtetni motiváló hatásukat, illetve különböző képességek fejlesztésére alkalmasak, fokozott lehetőség nyílik a differenciálásra.</p>	<p><i>Módosítjuk így:</i> Mivel a vizuális kultúra részterületei a képzőművészet, a mozgókép, a vizuális kommunikáció, illetve a tárgy- és környezetkultúra a különböző életkorokban, sőt személyenként is eltérő mértékben képesek kifejtetni motiváló hatásukat, illetve különböző képességek fejlesztésére alkalmasak, fokozott lehetőség nyílik a differenciálásra.</p>
<p>A tantárgy elsődleges célja nem a művészeti képzés, így a művészet nem célja, hanem eszköze a vizuális nevelésnek. A vizuális kultúra hatékony tanítása meghatározó ismeretszerzési és feldolgozási eszközt biztosít a többi műveltségi terület oktatásához, és hatással van azok fejlesztési lehetőségeire is. Az életkornak megfelelő fejlesztés a spirális felépítést indokolja, de itt csak az újonnan belépő tevékenységeket említjük, ami nem jelenti azt, hogy abban a képzési szakaszban a már korábban megjelenő tevékenységek ne szerepelnének továbbra is. A szabadkézi rajzolás például minden szakaszban fontos eleme a képzésnek. Mivel a vizuális nevelés fejlesztési célja komplex – más műveltségi területekhez hasonlóan – a megfogalmazott közműveltségi tartalom nem értelmezhető kizárólag ismeret jellegű tudáselemek felsorolásaként ebben az esetben sem.</p>	<p><i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> A tantárgy elsődleges célja nem a művészeti képzés, így a művészet nem célja, hanem eszköze a vizuális médianevelésnek. A vizuális kultúra hatékony tanítása meghatározó ismeretszerzési és feldolgozási eszközt biztosít a többi műveltségi terület oktatásához, és hatással van azok fejlesztési lehetőségeire is. Az életkornak megfelelő fejlesztés a spirális felépítést indokolja, de itt csak az újonnan belépő tevékenységeket említjük, ami nem jelenti azt, hogy abban a képzési szakaszban a már korábban megjelenő tevékenységek ne szerepelnének továbbra is.</p> <p><i>Nem szerepel:</i> A szabadkézi rajzolás például minden szakaszban fontos eleme a képzésnek.</p> <p><i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> Mivel a vizuális nevelés fejlesztési célja komplex – más műveltségi területekhez hasonlóan – a megfogalmazott közműveltségi tartalom nem értelmezhető kizárólag ismeret jellegű tudáselemek felsorolásaként ebben az esetben sem.</p>
<p>FEJLESZTÉSI FELADATOK A fejlesztési feladatok szerkezete</p>	
<p>1. Megismerő- és befogadóképesség 1.1. Közvetlen tapasztalás útján szerzett élmények feldolgozása 1.2. Ismeretszerzés, tanulás, térbeli tájékozódás 1.3. Kommunikációs képességek 2. Kreativitás 2.1. Alkotóképesség 2.2. Problémamegoldó képesség 3. Önismeret, önértékelés, önszabályozás.</p>	<p><i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> 1. Megismerő- és befogadóképesség 1.1. Közvetlen tapasztalás útján szerzett élmények feldolgozása 1.2. Ismeretszerzés, tanulás, térbeli tájékozódás 1.3. Kommunikációs képességek 2. Kreativitás 2.1. Alkotóképesség 2.2. Problémamegoldó képesség 3. Önismeret, önértékelés, önszabályozás</p>

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

1. Megismerő- és befogadóképeség	
1.1. Közvetlen tapasztalás útján szerzett élmények feldolgozása	
5-6. évfolyam	
Jelenségek megfigyelése adott szempontok alapján, a célirányos figyelem fejlesztését szolgálva. Az azonosságok és különbözőségek tudatosítása az érzékelhető tulajdonságok alapján. Egyszerű téri helyzetek leírása, megjelenítése síkban vagy térben. Ismert útvonal rajzának elkészítése. Mozgásélmények megjelenítése. Időbeli folyamatok, változások megfigyelése, ábrázolása.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> Jelenségek megfigyelése adott szempontok alapján, a célirányos figyelem fejlesztését szolgálva. Az azonosságok és különbözőségek tudatosítása az érzékelhető tulajdonságok alapján. Egyszerű téri helyzetek leírása, megjelenítése síkban vagy térben. Mozgásélmények megjelenítése. Időbeli folyamatok, változások megfigyelése, ábrázolása.
Egyszerű kéziszerszámok (művészeti és modellező eszközök) használata. Különböző festőtechnikák kipróbálása.	<i>Módosítjuk így:</i> Egyszerű kéziszerszámok, elektronikus álló- és mozgóképrögzítő eszközök használata. Különböző festő-, grafikai technikák, számítógépes álló- és mozgóképszerkesztő programok kipróbálása.
7-8. évfolyam	
Látványok, jelenségek kapcsán a célirányos megfigyelés szempontjainak önálló kiválasztása. Tájékozódás ismeretlen városi környezetben. Tájékozódás térkép segítségével.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> Látványok, jelenségek kapcsán a célirányos megfigyelés szempontjainak önálló kiválasztása. Tájékozódás ismeretlen városi környezetben. Tájékozódás térkép segítségével.
Látvány megjelenítése képi, szobrászi eszközökkel.	<i>Módosítjuk így:</i> Látvány megjelenítése álló- és mozgóképi, szobrászi eszközökkel.
Formák helyes arányviszonyainak elemzése, megítélése. Mozgások megfigyelése, megjelenítése.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> Formák helyes arányviszonyainak elemzése, megítélése. Mozgások megfigyelése, megjelenítése.
A kifejezés, közlés különböző rajzi technikáinak használata.	<i>Módosítjuk így:</i> A kifejezés, közlés különböző (analóg-, technikai) képkötői technikáinak használata.
Kézműves technikák munkafolyamatainak kipróbálása.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> Kézműves technikák munkafolyamatainak kipróbálása.

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

1.2. Ismeretszerzés, tanulás, térbeli tájékozódás	
5-6. évfolyam	
Különböző mozgások vizuális rögzítése, síkbeli, térbeli megjelenítése.	<i>Módosítjuk így:</i> Különböző mozgások vizuális rögzítése, síkbeli, térbeli és mozgógépes megjelenítése.
Tárgyakkal, épületekkel, jelenségekkel, műalkotásokkal kapcsolatos információk gyűjtése.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> Tárgyakkal, épületekkel, jelenségekkel, műalkotásokkal kapcsolatos információk gyűjtése. A közvetlen környezetben található tárgyakon, épületeken a forma és a rendeltetés kapcsolatának elemzése. Önálló kérdések megfogalmazása a tárgyalt témával kapcsolatban.
Rajzos és írásos válasz szóbeli vagy írásbeli kérdésekre.	<i>Nem szerepel:</i> Rajzos és írásos válasz szóbeli vagy írásbeli kérdésekre.
Képek, látványok, események leírása, a leírás alapján annak megjelenítése síkban vagy térben.	<i>Módosítjuk így:</i> Álló- és mozgóképek, látványok, események, kitalált- és valós történetek leírása, a leírás alapján annak megjelenítése síkban vagy térben.
Ismerkedés egyszerű kifejező - és tárgykészítő technikákkal.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> Ismerkedés egyszerű kifejező - és tárgykészítő technikákkal.
7-8. évfolyam	
Ábra alapján téri helyzet rekonstruálása.	<i>Módosítjuk így:</i> Ábra, filmrészlet alapján téri helyzet rekonstruálása.
Megfigyelt és elképzelt térbeli helyzetek pontos ábrázolása.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük.</i> Megfigyelt és elképzelt térbeli helyzetek pontos ábrázolása.
Tárgyak, épületek, jelenségek megadott szempontok alapján történő rajzos felmérése, elemzése, értelmezése.	<i>Módosítjuk így:</i> Tárgyak, épületek, jelenségek megadott szempontok alapján, a vizuális megjelenítés eszközeivel (rajz, fotó, mozgókép) történő felmérése, elemzése, értelmezése.
Szabadkézi rajzvázlatok készítése, a vizuális memória segítségével is. Időbeni folyamatok képi tagolása, értelmezhető megjelenítése. Reklámok képi eszközeinek elemzése.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> Szabadkézi rajzvázlatok készítése, a vizuális memória segítségével is. Reklámok képi eszközeinek elemzése.

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

Műelemzés a formai jegyek alapján. A művészettörténeti korszakok stílusjegyeinek vizsgálata.	<i>Módosítjuk így:</i> Műelemzés korszakoktól függetlenül, a formai jegyek alapján. A művészettörténeti korszakok stílusjegyeinek, társadalmi körülményeinek vizsgálata.
A tanári előadás önálló jegyzetelése.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> A tanári előadás önálló jegyzetelése.
1.3. Kommunikációs képességek	
5-6. évfolyam	
A legfontosabb vizuális jelek, jelzések, szimbólumok értelmezése, alkotó használata.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> A legfontosabb vizuális jelek, jelzések, szimbólumok értelmezése, alkotó használata.
Képi utasítások követése, illetve ilyenek létrehozása.	<i>Módosítjuk így:</i> Álló és mozgóképi utasítások követése, illetve ilyenek létrehozása.
Fényképek, újságképek, reklámképek csoportosítása, olvasása, értelmezése.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> Fényképek, újságképek, reklámképek csoportosítása, olvasása, értelmezése.
7-8. évfolyam	
Nem vizuális természetű információk (a népesség összetétele, családfa stb.) érzékletes, képi megfogalmazása diagramokban, grafikonokon.	<i>Nem szerepel:</i> Nem vizuális természetű információk (a népesség összetétele, családfa stb.) érzékletes, képi megfogalmazása diagramokban, grafikonokon.
A sík- és térbeli kifejezés, közlés vizuális nyelvi elemei (vonal, sík, forma, szín) korosztályi szintű használata különböző célú kompozíciókban. A vizuális kommunikáció különböző formáinak csoportosítása.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> A sík- és térbeli kifejezés, közlés vizuális nyelvi elemei (vonal, sík, forma, szín) korosztályi szintű használata különböző célú kompozíciókban.
Látványok, képek jellemzése, elemzése rajzban, szóban és írásban.	<i>Módosítjuk így:</i> Látványok, álló- és mozgóképek jellemzése, elemzése rajzban, szóban, írásban, prezentációban.
2. Kreativitás	
2.1. Alkotóképesség	
5-6. évfolyam	
Szabad asszociációs játékok. Hang és kép együttes alkalmazása (például árnyjátékokban). Reflektálás irodalmi, zenei, filmes élményekre saját, kifejező szándékú alkotásokban.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> Szabad asszociációs játékok. Hang és kép együttes alkalmazása (például árnyjátékokban).

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

Egyszerű tárgy létrehozása. Tervvázlatok készítése. Felületek dekoratív kialakítása.	Reflektálás irodalmi, zenei, filmes élményekre saját, kifejező szándékú alkotásokban. Egyszerű tárgy létrehozása. Tervvázlatok készítése. Felületek dekoratív kialakítása.
7-8. évfolyam	
Gondolatok, érzelmek, hangulatok kifejezése a művészet képi, plasztikai műfajaiból tanult kifejezőeszközök, módszerek, technikák alkalmazásával.	<i>Módosítjuk így:</i> Gondolatok, érzelmek, hangulatok kifejezése a művészet álló- és mozgóképi, plasztikai műfajaiból tanult kifejezőeszközök, módszerek, technikák alkalmazásával.
Egy tárgy más funkcióra történő átalakítása. Tárgytervezői feladatoknál természeti előképek alkalmazása.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> Egy tárgy más funkcióra történő átalakítása. Tárgytervezői feladatoknál természeti előképek alkalmazása.
2.2. Problémamegoldó képesség	
5-6. évfolyam	
A gyakorlati feladatok önálló előkészítése, megoldása. Rögtönzött eszközök készítése. A gazdaságos anyaghasználat gyakorlása.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> A gyakorlati feladatok önálló előkészítése, megoldása. Rögtönzött eszközök készítése. A gazdaságos anyaghasználat gyakorlása.
7-8. évfolyam	
Adott probléma kapcsán önálló kérdések megfogalmazása. A felmerülő első elképzelések, ötletek alapján vázlatok készítése. A megfelelő megoldás kiválasztása, megvalósítása. Máshol látott formái, technikai megoldások adekvát alkalmazása saját, kifejező szándékú alkotásokban.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> Adott probléma kapcsán önálló kérdések megfogalmazása. A felmerülő első elképzelések, ötletek alapján vázlatok készítése. A megfelelő megoldás kiválasztása, megvalósítása.
3. Önismeret, önértékelés, önszabályozás	
5-6. évfolyam	
Személyes preferenciák tudatosítása. Saját képességek számbavétele. Saját és mások munkájának összehasonlítása, értékelése tanári segítséggel. Páros munkák.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> Személyes preferenciák tudatosítása. Saját képességek számbavétele. Saját és mások munkájának összehasonlítása, értékelése tanári segítséggel. Páros munkák.
7-8. évfolyam	
Saját és mások alkotásának értékelése. Saját értékek számbavétele. Önkritika. Együttműködés csoportmunkában.	<i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i> Saját és mások alkotásának értékelése. Saját értékek számbavétele. Önkritika.

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

	Együttműködés csoportmunkában.
KÖZMŰVELTSÉGI TARTALMAK	
5–8. évfolyam	
1. Vizualis nyelv és technikák	
<p>- A vizualis nyelv alapelemeinek, valamint a viszonyait leíró kifejező és közlő szerep tudatos használata és pontos értelmezése.</p> <p>– Vizualis minőségek megkülönböztetése különböző eszközökkel.</p> <p>– Színtani alapok használata és ismerete.</p> <p>– Formaredukció használata és ismerete.</p> <p>– A kifejezésnek megfelelő kompozíció használata és ismerete.</p> <p>– A tér leképezési módjainak (vetület, axonometria, perspektíva) használata és ismerete.</p> <p>– Legalább négy különböző grafikai és színes technika használata alkotótevékenység során; tárgyalakítás szabad anyaghasználattal, modell- és makett készítés; legalább egy kézműves technika alkalmazása; fotózás. A technikák legfontosabb jegyeinek felismerése: grafikai eljárások; festészeti eljárások; szobrászati technikák; kézműves technikák; digitális képalkotás.</p>	<p><i>Módosítjuk így:</i></p> <p>1. Vizualis és audiovizualis nyelv és technikák <i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i></p> <p>– A vizualis nyelv alapelemeinek, valamint a viszonyait leíró kifejező és közlő szerep tudatos használata és pontos értelmezése.</p> <p>– Vizualis minőségek megkülönböztetése különböző eszközökkel.</p> <p>– Színtani alapok használata és ismerete.</p> <p><i>Nem szerepel:</i></p> <p>– Formaredukció használata és ismerete.</p> <p><i>Új tananyag:</i></p> <p>- Kiemelés és elhagyás alkalmazása a művészetben.</p> <p>– A kifejezésnek megfelelő kompozíció használata és ismerete.</p> <p><i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i></p> <p>– A tér leképezési módjainak (vetület, axonometria, perspektíva) használata és ismerete.</p> <p><i>Módosítjuk így:</i></p> <p>– Legalább négy különböző grafikai és színes technika használata alkotótevékenység során; tárgyalakítás szabad anyaghasználattal, modell- és makett készítés; legalább egy kézműves technika alkalmazása; fotózás, animáció. A technikák legfontosabb jegyeinek felismerése: grafikai eljárások; festészeti eljárások; szobrászati technikák; kézműves technikák; digitális képalkotás, animáció, videó.</p> <p><i>Új tananyag:</i></p> <p>Hang és kép viszonya az álló- és mozgóképes művészetben.</p>
2. Kifejezés, képzőművészet	
<p>Alkotótevékenység</p> <p>– Személyes élmények, elképzelt történetek, érzelmek vizualis megjelenítése különböző eszközökkel.</p>	<p>Alkotótevékenység</p> <p><i>Módosítjuk így:</i></p> <p>– Személyes élmények, elképzelt történetek, érzelmek vizualis megjelenítése különböző álló- és mozgóképes, animációs valamint plasztikai eszközökkel.</p>
<p>– Modellek térbeli helyzetének, arányainak, plaszticitásának és színviszonyainak megfigyelése és ábrázolása különböző ábrázolási rendszerekben.</p>	<p><i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i></p> <p>– Modellek térbeli helyzetének, arányainak, plaszticitásának és színviszonyainak megfigyelése és ábrázolása különböző ábrázolási rendszerekben.</p>

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

<p>Befogadó tevékenység</p> <ul style="list-style-type: none"> – A vizuális közlés köznapi és művészi formáinak megkülönböztető ismerete. – A képzőművészeti ágak, az építészet, a design főbb jellemzőinek ismerete. – A legjelentősebb művészettörténeti stíluskorszakok és irányzatok elemi ismerete a legjellemzőbb alkotókon és alkotásokon keresztül: ősművészet (ajánlott: Stonehenge), ókori Kelet (ajánlott: gizai piramis-együttes), görög és római művészet (ajánlott: athéni Akropolisz, római Colosseum); bizánci művészet, honfoglalás kora (ajánlott: a nagyszentmiklósi kincs), romanika (ajánlott: jáki templom), gótika (ajánlott: amiens-i székesegyház, Giotto), reneszánsz (ajánlott: Leonardo da Vinci, Michelangelo Buonarroti, Raffaello Santi), barokk (ajánlott: Esterházy-kastély, Pieter Pauwel Rubens, Rembrandt Harmensz van Rijn), klasszicizmus (ajánlott: Pollack Mihály: Nemzeti Múzeum), romantika és realizmus (ajánlott: Steindl Imre: Országház, Munkácsy Mihály), impresszionizmus (ajánlott: Edouard Manét, Claude Monet), XIX–XX. század fordulójának irányzatai, XX. századi modern művészet, kortárs művészet. – Múzeumok (közgyűjtemények) látogatása; rendeltetésének, szerepének ismerete. 	<p>Befogadó tevékenység</p> <p><i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – A vizuális közlés köznapi és művészi formáinak megkülönböztető ismerete. <p><i>Módosítjuk így:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – A képzőművészeti ágak, az építészet, a design, mozgóképművészet főbb jellemzőinek ismerete. <p><i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – A legjelentősebb művészettörténeti stíluskorszakok és irányzatok elemi ismerete a legjellemzőbb alkotókon és alkotásokon és keresztül. <p><i>Új tananyag:</i></p> <p>A műalkotások, korstílusok vizsgálata az adott kor társadalmi jelenségeinek és a műalkotások megjelenését befolyásoló, koroktól független tényezők tükrében:</p> <p><i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Ősművészet (ajánlott: Stonehenge), – ókori Kelet (ajánlott: gizai piramisegyüttes), – görög és római művészet (ajánlott: athéni Akropolisz, római Colosseum); – bizánci művészet, honfoglalás kora (ajánlott: a nagyszentmiklósi kincs), – romanika (ajánlott: jáki templom), – gótika (ajánlott: amiens-i székesegyház, Giotto), – reneszánsz (ajánlott: Leonardo da Vinci, Michelangelo Buonarroti, Raffaello Santi), – barokk (ajánlott: Esterházy-kastély, Pieter Pauwel Rubens, Rembrandt Harmensz van Rijn), – klasszicizmus (ajánlott: Pollack Mihály: Nemzeti Múzeum), – romantika és realizmus (ajánlott: Steindl Imre: Országház, Munkácsy Mihály), – impresszionizmus (ajánlott: Edouard Manét, Claude Monet), – XIX–XX. század fordulójának irányzatai, XX. századi modern művészet, kortárs művészet. <p>– Múzeumok (közgyűjtemények) látogatása; rendeltetésének, szerepének ismerete.</p>
<p>3. Vizuális kommunikáció</p>	
<p>Alkotótevékenység</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bonyolultabb vizuális kommunikációt szolgáló megjelenések tervezése. – Idő- és térbeli változások megjelenítése képsorozatokkal. – Kép és szöveg együttes alkalmazása többféle céllal. 	<p>Alkotótevékenység</p> <p><i>Módosítjuk így:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Vizuális kommunikációt szolgáló megjelenések tervezése. – Idő- és térbeli változások megjelenítése képsorozatokkal, animációval, mozgóképpel.

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

	– Kép és szöveg, kép és hang együttes alkalmazása többféle céllal.
<p>Befogadó tevékenység</p> <ul style="list-style-type: none"> – A mindennapi élet vizuális kommunikációs jelzéseinek és tömörített képi közléseinek megkülönböztetése és értelmezése. – Magyarázó rajz, képes használati utasítás, grafikon, diagram pontos értelmezése. – A reklám hatásmechanizmusának elemzése. – A technikai képalkotás lehetőségeinek (fényképezés, film) ismerete és megértése. – Mozgóképi kifejezőeszközök vizuális értelmezése. 	<p>Befogadó tevékenység</p> <p><i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – A mindennapi élet vizuális kommunikációs jelzéseinek és tömörített képi közléseinek megkülönböztetése és értelmezése. – Magyarázó rajz, képes használati utasítás, grafikon, diagram pontos értelmezése. – A reklám hatásmechanizmusának elemzése. <p><i>Módosítjuk így:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – A technikai képalkotás lehetőségeinek (fényképezés, film, videó, számítógépes grafika, animáció) ismerete és megértése. <p><i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Mozgóképi kifejezőeszközök vizuális értelmezése. <p><i>Új tananyag:</i></p> <p>A nem professzionális tömegkommunikációs megnyilvánulások értelmezése.</p>
4. Tárgy- és környezetkultúra	
<p>Alkotótevékenység</p> <ul style="list-style-type: none"> – Egyszerű tárgyak tervezése, áttervezése és modellezése. – Egyszerű tértervezés és téralakítás különböző eszközökkel. 	<p>Alkotótevékenység</p> <p><i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Egyszerű tárgyak tervezése, áttervezése és modellezése. – Egyszerű tértervezés és téralakítás különböző eszközökkel.
<p>Befogadó tevékenység</p> <ul style="list-style-type: none"> – A környezettudatosság lehetőségeinek ismerete, elemzése és értelmezése. – Az építészet legfontosabb alátámasztó és térlefedő lehetőségeinek, illetve alaprajzi elrendezéseinek ismerete. – A lakás-, lakókörnyezet-tervezés legfontosabb szempontjainak ismerete, elemzése. – Történeti korok, európai és Európán kívüli, illetve a modern társadalmak tárgyi környezetének leírása, elemzése példák alapján. – Lakóhelyhez közeli néprajzi tájegység építészeti jellegzetességeinek, viseletének és kézműves tevékenységének elemzése. – A legfontosabb szimbolikus nemzeti tárgyak, épületek ismerete. 	<p>Befogadó tevékenység</p> <p><i>Ahogy a NAT-ban szerepel, változatlan formában átvesszük:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – A környezettudatosság lehetőségeinek ismerete, elemzése és értelmezése. – Az építészet legfontosabb alátámasztó és térlefedő lehetőségeinek, illetve alaprajzi elrendezéseinek ismerete. – A lakás-, lakókörnyezet-tervezés legfontosabb szempontjainak ismerete, elemzése. – Történeti korok, európai és Európán kívüli, illetve a modern társadalmak tárgyi környezetének leírása, elemzése példák alapján. – Lakóhelyhez közeli néprajzi tájegység építészeti jellegzetességeinek, viseletének és kézműves tevékenységének elemzése. – A legfontosabb szimbolikus nemzeti tárgyak, épületek ismerete.

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

2. Témakörök, fejlesztési témák és nevelési célok

Ezen pedagógiai koncepció célja olyan alapelvek megfogalmazása, amelyek segítséget nyújtanak a résztvevő pedagógusok számára egy alternatív tanítási modul, tanmenet és óratervek létrehozásához. Útmutatót szeretnénk adni a mozgóképkultúra és médiaismeret integrálására a rajz és vizuális kultúra tantárgy keretein belül.

Témakörök (modulok a rajz és vizuális kultúra tantárgy alternatív tanításához): Vizuális médiakommunikáció, Vizuális médiakultúra (médiakompetencia és informatikai kompetencia).

A tartalom megválasztása lehetőleg a település és környezetére épüljön úgy, hogy az kapcsolódjon, illetve egészítse ki a tanítást szabályozó dokumentumokban rögzített elvárásokat. A tanítási-tanulási folyamat lépjen ki a tantermekből. Az iskolán belül adódó tereket, szolgáltatásokat (más tantárgyak termei, aula, könyvtár/médiatár, udvar, műhelyek, laborok, stb.) a lehetőségekhez mérten építsük be a munkánkba, ne csak a tanteremre korlátozódjon a tevékenységünk. A település, ahol az iskola működik, egyszerre lehet téma és munkaterület is.

A Kerettantervben a vizuális kultúrába integrált, a mozgóképkultúra médiaismerethez tartozó tartalmakat a modulterv nem tartalmazza, azt tényként fogadjuk el. A javaslatok a fentebb is említett mediális kifejezési, megismerési lehetőségekre, műfajokra vonatkoznak.

Tartalmak

- Művészettörténeti tartalmak (pl. egy helyi műemlék feldolgozásánál alkalmazható digitális álló- és mozgókép alkalmazások)
- Kortárművészeti alkotások megismerése, elemzése
- Folyamatok megfigyelése (pl. fejlődés, változás, idő múlása)
- Térkérdések (pl. egy településrész, épület térbeli feltérképezése mozgókép segítségével)
- Színtani kérdések (pl. absztrakt animáció komplementerekre építve)
- Konkrét és absztrakt (pl. tárgyak, felületek, fények-árnyékok fotózása - fotósorozat - úgy, hogy a felvételen a leképzett látvány jelentése veszítse el eredeti jelentését)
- Ritmus (pl. fotósorozat készítése, melyek bizonyos szempont szerinti ritmust jelenítenek meg, vagy animáció¹)
- Kompozíciós kérdések, a figyelem irányítása (pl. egy személy fotózása eltérő képkivágásban)

¹ <http://www.daazo.com/film/5d090d0a-8962-11e0-ba3e-0050fc84de33>

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

- Kiadványok szerkesztése, tipográfiai ismeretek (pl. helyi látnivalóról ismertető, szórólap készítése)
- A filmkészítés (pl. rövid jelenetek megírása, helyszínekre, jelenetekre, beállításokra, plánokra bontva, ezek leforgatása)
- Animáció készítése (pl. egy folyamat, változás, stb.)
- A média gerjesztette társadalmi jelenségek értelmezése (a reklám, a bulvár-dokumentarizmus, a dokushow, a dokureality és a valóság viszonya, média és szocializáció, stb.)

Műfajok

A hagyományos műfajok tiszteletben tartása mellett a tanulókkal meg kell ismertetni a technikai álló és mozgóképalkotás teremtette új vagy kevésbé ismert illetve rosszul értelmezett műfajokat.

- A film műfajai
- A fotózás műfajai
- Az animáció, mint műfaj²
- A videó műfajok (pl. videó-projekció, klip, videó installáció)³
- számítógépes grafika, digitális festészet
- Intermediális műfajok, más művészetek nyelvét is használó műfajok (pl. akcióművészet, performansz)

Technikák

- Hagyományos animációs technikák (rajzanimáció, festményanimáció, kollázsanimáció, tárgyanimáció, agyag/gyurma animáció, stb.)⁴
- Digitális fotózás (anyaggyűjtés, folyamatok bemutatása, megfigyelése, mozgástanulmányok, kompozíció: képkivágás, a figyelem irányítása, a látvány leképezése és az absztrakció, stb.)⁵
- Digitális videózás, mozgóképszerkesztés (anyaggyűjtés, folyamatok bemutatása, megfigyelése, mozgástanulmányok, kompozíció: képkivágás, a figyelem irányítása, a látvány leképezése és az absztrakció, történetmesélés, stb.)

² <https://vimeo.com/149065163>

³ <http://www.ludwigmuseum.hu/site.php?inc=kepkereso&kepld=1713>

⁴ Az animációban nagyon változatosan alkalmazhatók a különböző anyagok, technikák. (A szerző)

⁵ A fotózással elegyíthető technikák újabb lehetőségeket nyitnak. (A szerző)

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

- Digitális állóképszerkesztés (reklám, plakát, meghívók, kollázs, tipográfiai alkalmazások)⁶

Új és hagyományos módszerek

A modulban a történelmileg már kialakult művészettörténeti korszakok a műalkotások és a hagyományok képzőművészeti eljárások megismerése, alkalmazása mellett, a kortárs képzőművészet is jelentős teret kap, melyekben a kollektív, csoportos alkotási forma is gyakran érvényesül, ezért a modulban alkalmazott munkamódszereknek olyannak kell lenniük, amelyek nagy teret engednek a kreatitásnak, a rögtönzésnek, a rugalmas tevékenységformáknak. Az egyéni munkaformák mellett a megszokottnál nagyobb hangsúlyt kapnak a többszemélyes munkavégzést lehetővé tevő módszerek, mint: projekt munka, kooperatív módszerek, KIP-módszer⁷, amelynek, a csoportos munka mellett, része a személyre szabott feladatmegoldás is. Teret kell biztosítani az egyéni vélemények, érdeklődési területek megnyilvánulásának is. Nagyon fontos, hogy a témaválasztásban teret kapjon az aktualitás, a diákok személyes érintettsége.

A Világháló kínálta lehetőségeket⁸ ki kell használni (pl. adatgyűjtés, adatbázisok alkalmazása, létrehozása, művek vizsgálata, stb.), de nem helyettesítheti a közvetlen tapasztalat- és élményszerzés hatékonyságát. Fontos annak megteremtése is, hogy az elkészült gyerekmunkáknak legyen fizikálisan és digitálisan is közzétételi tere. Régi és nagyon hatékony az iskolagaléria, kiállítófal, illetve ma már nincs különösebb akadály egy a repertoárjában mindig megújuló virtuális galéria létrehozásának sem. Mindkettő a gyerekek számára, a közönségében kiszélesedett visszacsatolási lehetőséget biztosíthatnak.

Informális tanulási alkalmak

Kedvező esetben az informális tanulási szituációk és az órarendi tanórákon folyó munkaformák nem nagyon különböznek egymástól, hiszen az informális tanulási lehetőségek akkor lehetnek igazán hatékonyak, ha azok folytatását képezik az iskolai, „reguláris” tanórák anyagának és fordítva. Azt is mondhatjuk, hogy meg kellene, hogy változzon az iskolában ma leginkább jellemző gyakorlat, miszerint az iskolában a tanórákon tanultak vetülnek ki a valóságra, ehelyett a valóság jelenségeit, problémáit, kérdéseit kellene az iskolai órákon feldolgozni. A vizuális kultúrában, a mozgókép, média világában az ún. tananyag egy része már a megszületésekor elavult, folyamatos frissítésre van szükség. Mások mellett az informális tanulási lehetőségek alkalmat adhatnak erre.

Minden informális tanulási lehetőséget tervezni kell, ezek alapját képezhetik akár egy projekt elindításának, vagy már egy meglévő témafeldolgozás valamely pontjához kapcsolódhatnak.

⁶ Az állóképszerkesztés is keverhető a hagyományos képalkotási folyamatokkal – saját szabadkézi rajz, festmény digitális felhasználása. (A szerző)

⁷ http://komplexinstrukcio.hu/index.php?option=com_content&view=article&id=62&Itemid=102

⁸ <http://www.kmgaleria.eu/galeria>

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

Lényeges szempont, hogy milyen szerepet adunk az informális tanulási megnyilvánulásnak, alkalomnak. Ez a szerep alapvetően kétféle lehet: mindenkire vonatkozó, vagy tehetséggondozó/felzárkóztató. Egy szakkörben kiválóan folytatható egy elkezdett témafeldolgozás, ahol nagyobb teret engedhetünk az egyéni elképzeléseknek és képességeknek.

A múzeumokkal, a galériákkal kapcsolatban erősen él még az a viszonyulási forma, amely szerint a műtárgyakat csak nézegetni kell, lehet. Számtalan szervezett múzeumé s tárlatlátogatás fullad a diákok részéről húsz perc után a teljes érdektelenségbe, mert a gyerekek nincsenek jól előkészítve, az információkat nem tudják kötni semmihez, nincsenek motiválva abban, hogy megfigyeljenek, vizsgálódjanak. Természetesen ilyen alkalmakkor korosztálytól függően szabályoznunk kell azt is, hogy a múzeumok kínálta lehetőségekből, mit, mennyit, milyen időintervallumban veszünk igénybe, vagyis irányítani kell a diákok figyelmét.

Műterem látogatások kapcsán, többek mellett, lehetőséget kaphatnak arra a diákok, hogy az a „misztikum”, amely a művészek tevékenységét övezi, megváltozzon, valamint megismerjék az egyes munkafogásokat, a mű megvalósulását az ötlettől akár a kiállítás-kész alkotásig. Személyes találkozás a művészekkel segítheti a kortárs művészeti irányzatok elfogadását, megértését. Szerencsés esetben egy jó pedagógiai érzékkel rendelkező művész, ha a gyerekek együtt gondolkodhatnak, tevékenykedhetnek vele, a műtermében kinevelheti művészetének jövőbeli közönségét is.

Az informális tanulási alkalmak közül ki kell emelni a települések és azok környékén könnyen elérhető lehetőségeket. Nincs olyan település, ahol ne lehetne izgalmas, vizuális-mozgóképes feldolgozásra érdemes témákat találni. A saját élettérből indított témák, a személyes érintettség, helyismeret, az időszerűség motivációs tényezőként sem elhanyagolandók. A közvetlen környezet adta lehetőségek feldolgozásában igénybe vehetők a technikai képrögzítés különböző formái, a fotózás, a videózás. Az így elkészített nyersanyagot az iskolában, műhelymunka keretében, sokféleképpen feldolgozhatjuk. Például: egy település népi iparművészeti emlékeinek (kovácsoltvas-kapuinak) összegyűjtése fotózással, majd a kinyomtatott motívumok alkalmazása kollázsanimációs filmben.



*Szakköri munka. Képek a gyűjtésből és az animációs filmből
(Noszvaj, Figedy János Általános Iskola)*

A másik példa, amikor a gyűjtés célja az adott település gyümölcskultúrájának bemutatása. Ez alkalommal a gyerekek a fotózás mellett, videofelvételeket, interjúkat készítettek, beszélgettek az érintettekkel, majd ebből született egy kis dokumentumfilm.

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ



*Szakköri munka - Werkfotók és képek a kész dokumentumfilmből
(Noszvaj, Figedy János Általános Iskola)*

Az ilyen és az ehhez hasonló alkalmak rendkívül jó lehetőséget biztosíthatnak a különböző tantárgyak (tudomány- és művészeti területek) integrálására, a valós helyzetekhez köthető nevelési feladatok képviselésére. Ezek mellett, ha és amennyiben az elkészült munkák a település lakosai előtt, színvonalas körülmények között bemutatásra kerülnek, a tevékenység hozadéka megtöbbszörözhető: a gyerekek egy sor művészettörténeti, néprajzi (helytörténeti), vizuális kultúrához és a mozgóképkultúrához tartozó ismeret sajátítanak el, és más formában nehezebben megszerezhető készséggel, képességgel gazdagodnak. A gyűjtőmunka értékmentésként is szolgál, tehát közérdekű rendeltetése is van a tevékenységnek, növekedhet a feladatot megvalósító gyerekek önbecsülése, a településükhöz való kötődése mélyebbé válhat. Tanításunk során fontos nevelési feladatokat képviselhetünk és példákat szolgáltatunk a korszerű eszközök értelmes használatára és a média egyik fontos szerepének hangsúlyozására is.

A NAT integratív tanulószervezési elvárásainak is megfelelünk, hiszen az alaptanterv elvei között jelentős hangsúlyt kap a tantárgyak közötti integrációs lehetőségek kihasználása, a helyi értékek beépítése a munkánkba, a hosszabbtávú projektekben való gondolkodás, a csoportos munkavégzés és az egyéni képességekre szabott feladatmegosztás valamint a digitális eszközök kreatív alkalmazása is.

3. Témakörök és időterv

A Kerettanterv a vizuális kultúra tantárgyat az alább területekre tagolja: képzőművészet, vizuális kommunikáció, tárgy- és környezetkultúra a vizuális kultúra tantárgynak olyan részterületei, amelyek végigkísérik a közoktatásban a vizuális nevelést, ám a különböző korosztályoknál különböző módon, egyre bővülő tartalommal kapnak hangsúlyt. A modulterv felépítése hasonló elvet követ. A tananyag témák szerinti rendszere ugyanaz (fotó, animáció, film), mely figyelembe veszi az egyes évfolyamok, korosztályok életkori sajátosságait, ennek megfelelően egészül ki.

A modul alapvetően a vizuális nevelés minden területére vonatkoztatva a technikai képalkotás lehetőségeire, alkalmazhatóságra épül, de kiegészül a kortárművészet megértését segítő és a korunkban eluralkodó képi kommunikáció túlsúlyának elemzésével és gyakorlatokkal is.

Az ötödik évfolyam modul-tananyaga a technikai képalkotásban rejlő lehetőségekkel, a fotózás, az animáció készítés és a nem fikciós filmek készítésének alapjaival ismerteti meg a diákokat úgy, hogy a technikai képalkotási formák a kerettantervben szereplő témakörökbe is bevonhatók. Az ezt követő évfolyamok tananyagán keresztül eljutunk a technikai álló- és mozgókép használatára épülő képzőművészeti alkotásokig.

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

A napi iskolai gyakorlat tervezésében fontos szempont, hogy hosszabb időt átfogó projektekben gondolkodjunk, melyek megvalósításának menetébe épülnek be az említett álló- és mozgókép-alkotási módok. A projektek megalkotásánál lényeges, hogy a tanulók a választott témákban személyes élményen alapuljanak, valós kérdésekre próbáljanak válaszokat adni a technikai képalkotás segítségével és képesek legyenek véleményt alkotni a saját és mások munkáját illetően.

5. évfolyam, 2016/17. tanév

A technikai képalkotás alapjai - fotó

A camera obscura, mint minden optikai elven működő kamera alapja. Mi a különbség egy festmény és egy fénykép megalkotása között? Az analóg fotózás története, technikája. A fotogram és kemogram eljárások. A digitális fotózás. Összehasonlító elemzések: festmény, analóg- és digitális fényképek. Az analóg állóképek digitalizálása: szkener, fénymásoló. A felsorolt technikai képalkotó eljárások kreatív alkalmazása.

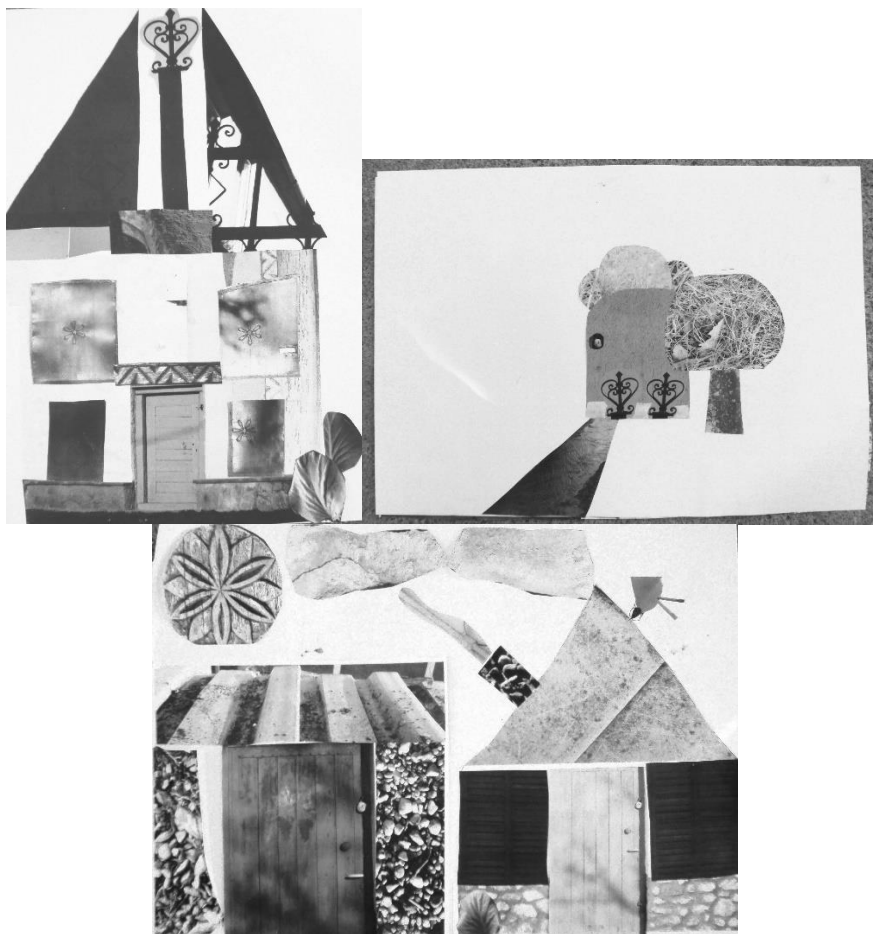


Növénygyűjtemény készítése fotogrammal (Eszterházy Gyakorló Iskola, Eger)

Művészettörténeti témákban, pl. helyi értéket képviselő épületekről, tárgyakról, megadott szempontok alapján, digitális fotózással gyűjtőmunka végzése, a fotók megadott szempontok szerinti rendszerezése, feldolgozása, felhasználása új képek megalkotásában. A látvány átírása.



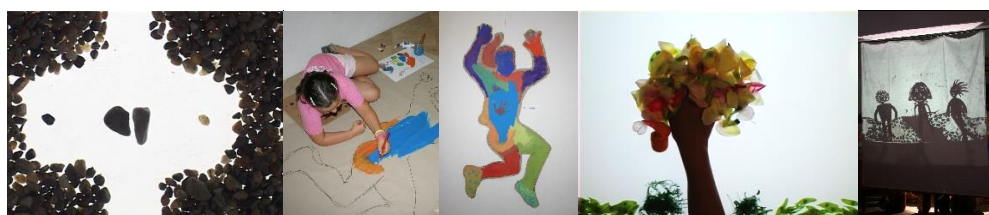
2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ



*Adott település építészeti-, tárgyi emlékeiből új képek létrehozása kollázs technikával
(Noszvaj, Figedy János Általános Iskola)*

Az animáció alapjai

A képregény és az animáció kapcsolata. Az animáció műfaji sajátosságainak megismerése. Kétdimenziós animációs eljárások (rajzfilm, kollázsanimáció, sziluett animáció, árnyanimáció, festményanimáció, homokanimáció). Háromdimenziós animációs eljárások (tárgyanimációk, báb- és gyurma animáció, pixilláció). A hagyományos animáció készítésének alapjainak megismerése, egyszerű animációs gyakorlatok keretében.



*Animációs gyakorlatok (kövekkel, festményekkel, kézzel és növényi részekkel, árnyjáték, stb.)
(Nyári napközis tábor Eger, Noszvaj)*

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

A filmkészítés alapjai

A dokumentumfilm legjellemzőbb tulajdonságai. Hogyan készül a dokumentumfilm, milyen fajtái vannak. A kamera és egyéb eszközök: állvány, mikrofon kezelésének elemi elsajátítása. Képkivágások. Irányított beszélgetések felvétele.

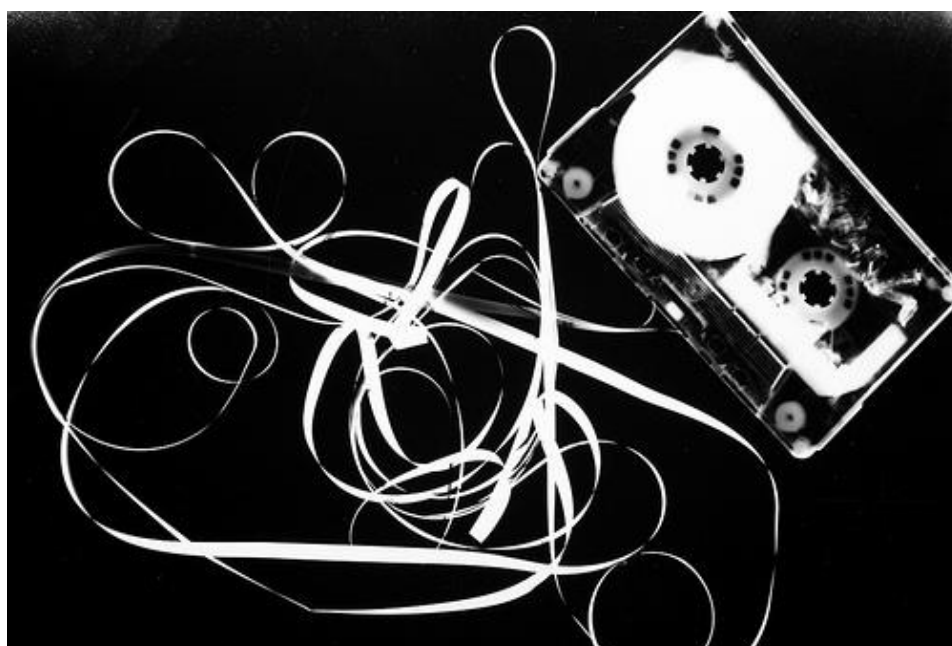


Werkfotók interjú készítéséről (Noszvaj, Fige János Általános Iskola)

6. évfolyam, 2017/18. tanév

Fotózás

Fototechnikai kísérletek – tárgyakkal megjelenítése, megvilágítása - fotogram, kemogram alkalmazása. A jellemző nézet.



Primer fotograma (forrás: [//www.flickr.com/photos/mariabonita1/3679907328/](http://www.flickr.com/photos/mariabonita1/3679907328/))

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

Folyamatok, állapotváltozások, fejlődés, átalakulás lépéseinek fotózása. Történetmesélés – jelenet írása, beállítások fotózása.



Jelenet (folyamat) fotózása (Noszvaj, Figeđy János Általános Iskola)

Fény és plaszticitás, fény és jelentés. Gyűjtemény készítése fotózással különböző fényviszonyokban tárgyak, épületek és ezek részletei. Világítási gyakorlatok a világítás szakkifejezéseinek megismerése (főfény, ellenfény, derítés, súrolófény, direkt fény, szórt fény, színhőmérséklet, stb.).



A főfény iránya (forrás: http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0010_szabo-kardos_kepalkotas/ch06.html)



Arc megvilágítása derítés nélkül és derítéssel, valamint ellenfényvel (forrás: http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0010_szabo-kardos_kepalkotas/ch06.html)

Animáció

Saját élmények, elképzelt történet, mese animációs filmre átírása. A storyboard jelentősége az animációs film elkészítésében. A storyboard és a képregények összehasonlítása. Animációs film készítése.

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ



Animációs film tervezése, felvétele (Noszvaj, Figedy János Általános Iskola)

A filmkészítés alapjai

Kiemelés és elhagyás, a rész és egész viszonya. Egy foglalkozás bemutatása csak képekkel. Forgatási terv készítése. Filmes szakkifejezések alkalmazása: helyszín, jelenet, beállítás, plánok, kameraállás, kameramozgás, a film ritmusa, tempója, montázs dramaturgia. A téma tanulmányozása fotózással, majd videofelvétel készítése. A nyersanyag megvágásai.

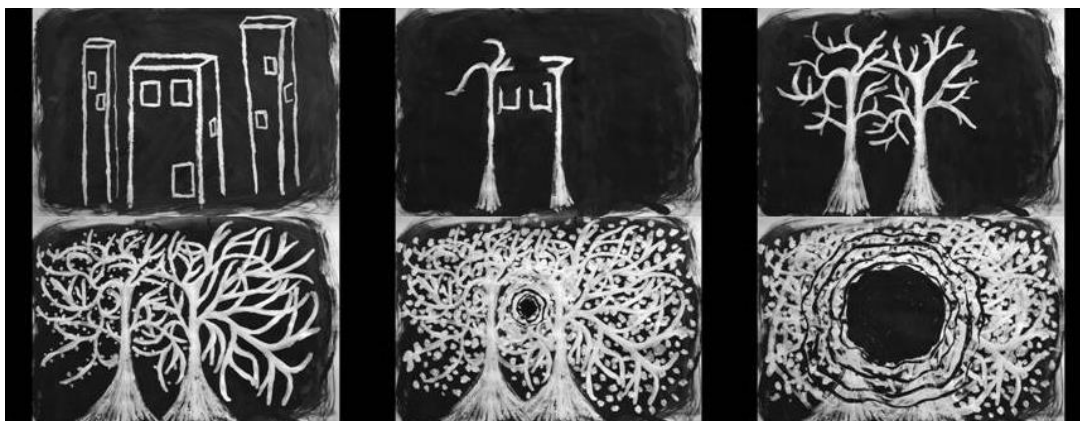
7. évfolyam, 2018/19. tanév

Fotózás

Absztrakció a fotózásban. Fotóművészet alkotásainak megismerése. A fototechnika képzőművészeti alkalmazása. A látvány átírása fototechnikai eljárásokkal. Fotómanipuláció. Alkalmazott fotózás: riportkép, reklámfotó, plakátfotó. Kép és szöveg viszonya.

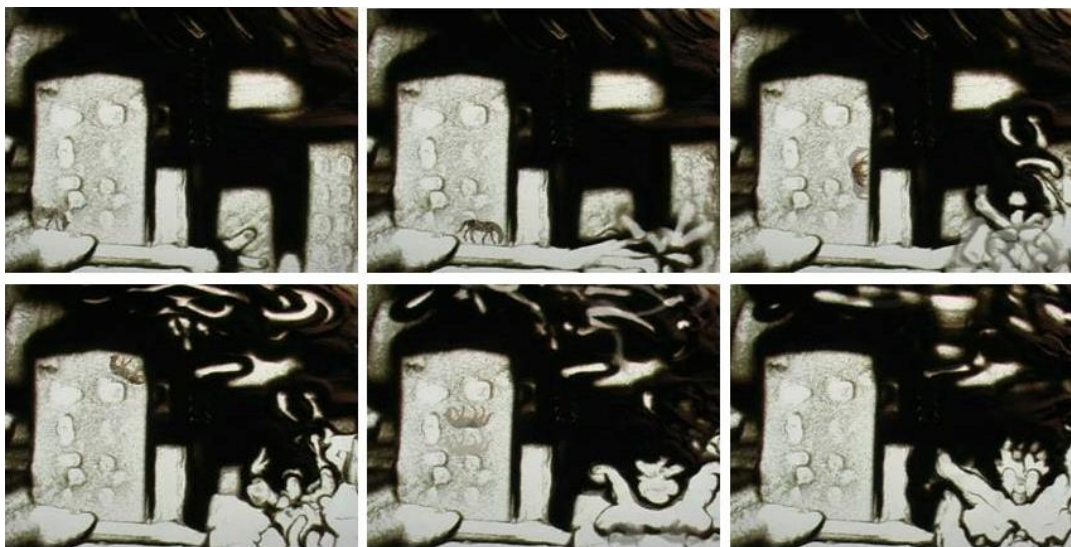
Animáció

Átváltozós animáció. Absztrakció az animációban. A képzőművészet és az animáció kapcsolatai. Az anyag, jelentés, gondolkodásmód kapcsolata az animációban. Tárgyanimáció – tárgyak megszemélyesítése. Az animáció képzőművészeti alkalmazásai.



2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

Átváltozással (festéssel) készült animáció kulcsképei (Katona Fanni)



Átváltozással (homokkal) készült animáció kulcsképei



Malevich kép ihlette absztrakt animációs film fázisai

Filmkészítés

Tér-idő kezelése a filmben, filmtér filmidő, valós tér valós idő visznya. Hang és kép viszonya a filmben. A játékfilmek történetének klasszikus felépítése (1. egy adott állapot, 2. az adott állapotot megszüntető megzavaró tényező belépése, mely konfliktust okoz, 3. konfliktusok, 4. csúcspont, ahol a konfliktus tetőpontra jut, 5. a konfliktus így-úgy megoldódik, 6. új állapot jön létre). A legfontosabb montázs fajták és alkalmazásuk. A dramaturgia. Szerepkörök a filmkészítés folyamatában (rendező, operatőr, dramaturg, vágó, gyártásvezető, hangmérnök,

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

világosító, díszlettervező, jelmez-kellékes, stb.) A kollektív alkotás jellemzői. A film befogadási körülményei. Kisjátékfilm készítése. A film, videó képzőművészeti alkalmazásai.

8. évfolyam, 2019/20. tanév

Fotózás

A privátfotózás jellemzői napjainkban. A fotózás lehetőségeinek tudatos megválasztása az alkalmazásokban. A fototechnikai lehetőségek összekapcsolódásai a képzőművészetben. A konceptuális fotózás.



Látványra épülő absztrakció lépései (Tóth Tibor)

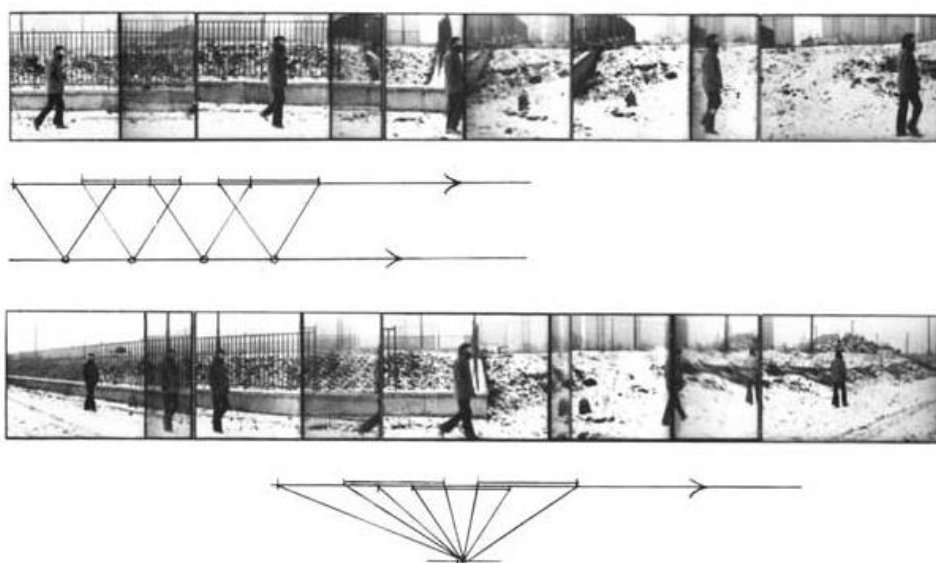


Együttállás – véletlenek (Tóth Zsuzsanna)

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

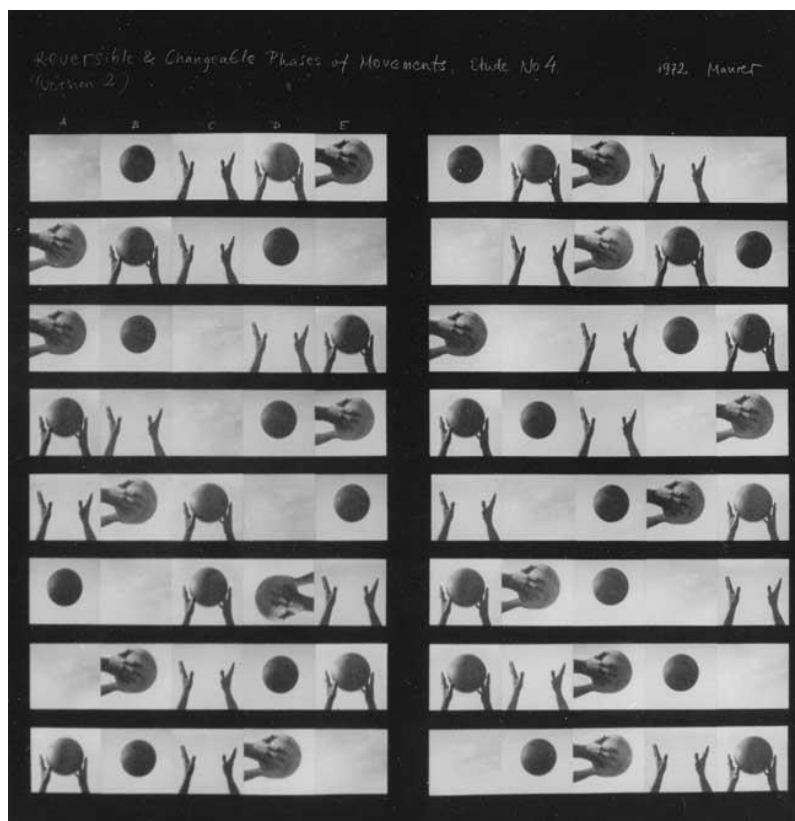


Látványra épülő absztrakció - architektúrák (Tóth Zsuzsanna)

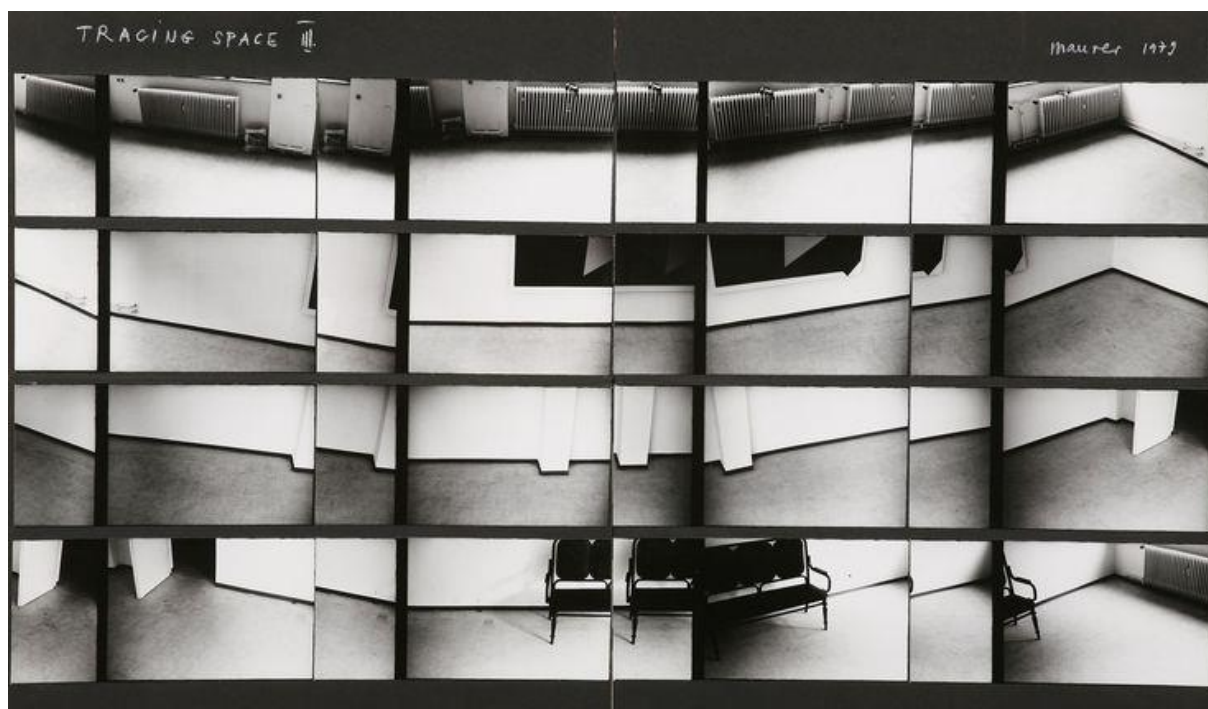


Maurer Dóra: Rajzolás kamerával, 1977

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ



Maurer Dóra: Megfordítható és felcserélhető mozgásfázisok, No 4., 1972



Maurer Dóra: Térletapogató III., 1979.

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ



Maurer Dóra: *Eltolódások sorozat, II. III., 1974 (fotó és kollázs)*

Animáció

Animációs kísérletek. Hang és kép viszonya. (pl.: fotó animáció: architektúra fotók, faktúra fotók, arckifejezések, mozdulatok, stb.). Projekciók (pl.: architektúráról készült animáció kivetítése egy felületre, szokatlan téri megoldásban, stb.). Képmanipuláció (pl.: adott képi anyag - fotók, kiadványok, könyvek lapjainak megváltoztatása).

Filmkészítés

Irracionális tér és idő a filmben. A film, videó és a képzőművészet viszonya. Videó felvételek készítése, szerkesztése, beépítése más műalkotásokba.

9. évfolyam, 2016/17. tanév

A modul céljai a 9. évfolyamban

A digitális fotók műelemzésein keresztül a vizuális nyelvi műveltség, valóságérzékenység, esztétikai ítélőképesség fejlődését segíti elő a képzés. A megtapasztalt műélményeken keresztül, valamint az alkotó tevékenység tapasztalataiban konkretizálódó ismeretek értelmezésével a diákok megteremthetik egy szélesebb esztétikai műveltség, kritikai készség alapjait. Az ikonológia, ikonográfia, szemiotika, kulturális antropológia eredményeinek felhasználásával ki alakul az alkotások megismerésének többretegű lehetősége is.

A modul célja továbbá feltárni, bemutatni a vizuális megismerés, a vizuális kommunikáció képi jelenségeiben az objektív törvényszerűségeket. A kommunikációs készség (megismerés, megértés, megjelenítés), az alkotókészség és az önkifejező képesség alakítása.

A modul témakörei a 9. évfolyamban

A 9. évfolyamon a *képi kommunikáció*, elsősorban a digitális állóképek kerülne előtérbe. A fényképek készítésének és olvasásának gyakorlata alapvető érdeklődésre tarthat

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

számot a fiatalok közösségeiben. A kamaszok és fiatalok gondolkodásmódja és képi világa párhuzamos a fotó pseudo képi valóságával, melynek megfogalmazására, kritikai szemléletmódjára ez a korosztály a legfogékonyabb. Ez a fotóelemzések filozófiai megközelítése, elemzése során válik egyértelművé. (Flusser, 1990) “Az állókép, vagyis a rögzített pillanatkép fogalmi értelmezésében nem hagyható figyelmen kívül az a nyelvi értelmezés, mely a kép, az imago rögzülésének, keletkezésének összefüggésére utal. Az állókép úgy is magyarázható, mint az időn kívül helyezett, tehát mozgásban pillanatnyilag nem lévő jelenségek technikai lenyomata. A fény képe, a fotó gráfiája, azaz a fény rajzolata, mely egy adott pillanat és egy adott észlelési pont együttállását, de korántsem valóságát hivatott igazolni. Már keletkezésében is rendkívül sok értelmezésre és elemzésre adhat lehetőséget, s magában hordozza a világ felfedezésének, megragadásának és megértésének kihívását, s felébreszti a mindannyiunkban lakó gyermeki kíváncsiságot.” (Orosz, 2015 26)

A fotótörténetéből megismerhető, hogy a lenagyított, majd a nyomtatott papíralapú kép helyét fokozatosan átvették a feltöltött digitális képek. A digitális képforradalom során a családi fényképalbumokból a CD-kre, majd a DVD-kre, onnan a fényképmegosztók virtuális világába kerülnek, az eközben anyagtalanná vált képek.

A feladatokon keresztül megtapasztalható a fotó által közvetített valóság, melyben a jelvalóság és tárgyvalóság egyszerre van jelen. A fotó elsődleges és másodlagos kódjai is elemzés tárgyát képezik:

- *tárgyi szimbolizmus* (ruha, lakás): a fotók értelmezése túlmutat a valóság egyszerű leképezésén. A fotós a képelemek kiválasztásakor önmagukon túlmutató jelképeket, tárgyakat, környezetet választ, kompozícióját a különböző jelentésrétegeknek rendeli alá.
- *kinezikus kód* (gesztus, mimika): a kinezikus jelzések a fotó szereplőinek gesztusait, mimikáját, testtartását, távolságtartását foglalja magába. Ezek a gesztusok kulturális eltéréseket mutatnak, nemzetköziségük csak látszólagos. Lehetnek önkéntelenek, vagy szándékosak, mesterkéltek és őszinték, de meghatározzák a képek üzenetét. (Pease, 2005)
- *proxemikus (térköz) kód*: E.T. Hall antropológus a proxemika tudományának megteremtője. A különböző kultúrák egyik jellegzetességének tartja az emberek személyes és társadalmi térfelhasználásának jellegzetességeit, a távolságtartást, ezek érzékelését. (Hall, 1987) A fotón a képkészítő távolságától, a képkivágástól függően, a látvány intim, illetve nyilvános lehet.
- *ikonografikus kód*: a képek elemzésének több rétege van. A „jelenségértelem” A kép elsődleges hatásainak összefoglalója. A jelentés második rétege a jelenségértelem az ikonografikus kódok feltárásával fejthető meg. Előzetes ismereteink felhasználásával a képen történeteket, allegóriákat azonosíthatunk az egyes személyek, jelenetek ábrázolásának ismeretén keresztül. Az ikonológiai, vagy tulajdonképpeni értelem a kor szellemiségének ismeretével tárulhat csak fel. (Panofsky, 1984)

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

- *perspektíva*: értelmezhető a fotók perspektívája technikai szempontból, mint az ábrázolt tér látványa, a tér mélysége, vagy éppen síkszerűsége, léptékei. A fotós ezeket szándékai szerint választja, szűkíti, tágítja, vagy torzíthatja is a teret. A fotós a kép nézőpontját átvitt értelemben is befolyásolja a választott képelemek szimbolikájával, a kép címének, kontextusának megválasztásával. „A nézőpont megválasztása a történetmesélés megformálásának és a néző/olvasó manipulálásának egyik legfontosabb eszköze.” (Margitházi, 2011)
- *retorikai kód*: a képeket, mint médiaszöveget először elemeiben vizsgáljuk, majd azt, hogy ezek az elemek egymással milyen kölcsönhatásba lépnek, együttesen, milyen ki nem mondott jelentést tolmácsolnak a különböző „műveltségű”, ismeretű, háttértudású néző számára. (Tasnádi, 2012; Barthes, 2010)
- *narratív kód*: a képek narratívája a képelemek által meghatározott olvasat/ok, vagy elbeszélési módok összessége, beleértve a többféle olvasat lehetőségét is. A vizuális narratíva nyelvi elemei, „nyelvtana” koronként, kultúránként változik. (Thomka B. 1998)

A különböző típusú képek olvasásán, értelmezésén, esztétikai és kontextus-elemzésén túl az alkotás lehetőségei is hasonló arányban vannak képviselve. Természetesen a képen alkalmazott ábrázolási (tér, mozgás, szín, forma), műfaji, médianyelvi konvenciók, a lehetőségekhez mérten teljességre törő megismerése, gyakorlása is a fejlesztés tárgyát képezi, hiszen a mérőeszközként alkalmazott vizuális tesztek, az ezeken a területeken történő változásokat, fejlődést is vizsgálják.

Digitális állóképek	Internet, közösségi médiumok
<p>Kibontásra kerülnek a legtágabban értelmezett „KÉP” fogalmi meghatározásai, típusai, funkciói. (kép, látvány, belső kép)</p> <p>Képolvasás-képertelmezés-digitális képkalkotás lehetőségeinek feltárása, alkalmazása. A kép és a valóság viszonyának sokrétű feltárása</p> <p>A kép tere, térábrázolási konvenciók az állóképeken. (perspektíva, fordított perspektíva, több nézőpontú-, kombinált nézőpontú tér, nézőpontok, anamorfózis, panorámakép) Síkszerű hatás-térbeliség.</p> <p>Mozgásábrázolás konvenciói, lehetőségei.</p> <p>Az önkép/önarckép/arckép/identitás, önreprezentáció témaköre.</p>	<p>Közösségi oldalak: vizuális kreativitás, veszélyek</p>

10. évfolyam, 2017/18. tanév

A modul céljai a 10. évfolyamban

A diákok a különböző jelrendszerek aktív használatával, nyelvtanával, jelentésmódosító egymásra hatásaival bővítik a vizuális nyelvi műveltségüket, képi és szöveges

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

közlésbiztonságot szereznek. Megtanulják a különböző médiaszövegek alkalmazását, témához, kifejezni kívánt tartalomhoz igazítását, azaz elsajátítják, fejlesztik a funkcionális írástudás (Koltay, 2011) képességét. Ez a képesség (az információ elolvasása, megértése) nélkülözhetetlen az információs társadalom résztvevői számára. A képesség kialakítása, fejlesztése nélkül funkcionális analfabéta marad a tanuló.

A médiatartalmak tudatos megválasztása a kritikai készség fejlesztése kiemelkedő szerephez jut, ami a tudatos médiafogyasztás feltétele. Ebben az évfolyamban, a kép és a szöveg kapcsolatán keresztül találkoznak a kereskedelmi kommunikáció különböző formáival és reklámmal, ami a fogyasztói szerepek és vásárlói magatartás elsajátításánál nélkülözhetetlen.

A modul témakörei a 10. évfolyamban

A 10. évfolyamon először a szöveggel, majd ismétlésként a képpel, mint információhordozó jelrendszerekkel, azok működésével, használatával, összehasonlításával foglalkoznak a diákok. Az írott szöveg koronként és kultúránként változó jelentőségű információhordozó. A jelenkor társadalmát posztmodern, vagy információs társadalomnak aposztrofálják, amelynek közel egyenrangú jelrendszere az írás különböző formái (irodalom, SMS nyelv, Facebook kommentek, hypertext stb.), a beszélt nyelv, a képnelv és a mozgóképnelv is. Bemutatásra kerül e jelrendszerek egymásra épülése, fejlődése, harca (Flusser, 1994). Jelenünkben is más nyelvi jellegzetessége van a reklámoknak, tudományos műveknek, ismeretterjesztő-, vagy bulvár sajtónak, tankönyveknek, gyermekkönyveknek akár a szöveget, annak betűválasztását, tördelését, felépítését, akár a képi világot vizsgáljuk.

A két kódrendszer (kép és szöveg) változatos kapcsolódási lehetőségei is hangsúlyt kapnak. Majd a jelentésmódosító egymásra hatásuk köré szerveződnek a gyakorlatok és a tartalmak. A vizuális, szöveges és az auditív elemek módosító, bővítő, magyarázó, hozzá- és összeadódó kapcsolatai különböző jellegzetességeket mutatnak az állóképek, a mozgóképek és a multimédiás ill az interaktív „szövegek” esetében. Az internethasználat tekintetében az iskolakísérlet korosztálya digitális bennszülöttnek is nevezhető, akik gyorsan befogadják az információkat, a többféle információt szimultán dolgozzák fel, bár a hagyományos szöveggel szemben előnybe részesítik a képet és a hangot. A random információkeresést kedvelik (hypertext) és hatékonyan dolgoznak hálózatban. Ezeket a jellemzőket is érdemes kiaknázni a feladattervezéskor.

Digitális állóképek	Internet, közösségi médiumok
A kép és a szöveg változatos kapcsolódási lehetőségei, jelentésmódosító egymásra hatásuk. A vizuális, szöveges és az auditív elemek egymásra hatása az állóképek, a mozgóképek és a multimédiás illetve az interaktív „szövegek” esetében.	Az információszerzés, új útvonalainak feltárása. Weboldal elemzés, tervezés

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

Nyomdai ismeretek, újságtervezési alapok. Tartalmi, formai analízis és az alkotási folyamatok elemzése, reprodukálása, egyéni, kreatív folyamatok. Médiaszövegek készítése. A kép és a szöveg felhívó szerepe, befogadása, kifejező szerepe, egyértelműsége, leíró, állító funkciója információ tartalma. A képmanipuláló programok ismerete révén gazdagodik a kifejezőkészség és nő a szabadságfok.	Tipográfiai ismeretek, tördelési gyakorlatok
---	--

11. évfolyam, 2018/19. tanév

A modul céljai a 11. évfolyamban

A mozgóképes gondolkodás kialakítása, fejlesztése mellett a mozgókép kreatív felhasználása, újrafelhasználása, alkotása és kritikus elemzése is cél. Média-közlemény befogadása, elemzése, értelmezése és megalkotása a legtöbb feladat szerves részét képezi.

„A gyerekek tömegkultúráról és tömegmédia-ról folytatott beszélgetése erősen kötődik a nyelvi fejlődési, szövegértési és kifejezési készséghez. Angliában például a médiaműveltség területén folytatott, több mint 60 általános iskolában végzett gyakorlati munka során tudósok megállapították, hogy a filmek közös megnézése és megvitatása elősegíti, hogy a diákok az elemző készség és a gondolatmegosztás magas szintjét éri el. A filmet nézve a kisgyerekek erősen figyelnek, és képesek megérteni a narratívát, valamint megfigyelni a dialógussal és a zenével, a cselekménnyel, a helyszínnel és a szereplőkkel kapcsolatos részleteket.” (Hobbs és Moore, 2015, 31)

A modul témakörei a 11. évfolyamban

A 11. évfolyam tananyagait a mozgókép, média, mediatizált közlésmód és virtualitás témák alkotják. A kortárs művészet, a digitális képzőművészet alkotási metódusait, médiumait, technikai, tartalmi, fogalmi, filozófiai problémáit ismerhetik meg a diákok.

A mozgóképes gondolkodás bevezetéséhez érdemes felidézni a manuális optikai és mozgóképes játékokat. A mozgóképes és optikai játékokat már alsó tagozatban is be lehet mutatni, illetve el lehet készíteni. Érdemes később is beépíteni a saját tanítási eszköztárba, mert népszerűségük a középiskolai, sőt a főiskolás korosztály esetében is töretlen, bizonyára nem csak az életkori sajátosságokból adódóan. „Az általános iskola negyedik-ötödikes tanulói már szívesen készítene képregényeket, melyeket folyamatábrákkal színesítenek. Innen már csak egy lépés egy-egy egyszerű animáció előkészítése.” (Sinkó 1998)

Az évfolyam tananyagainak középpontjában természetesen a digitális mozgóképek (film és animáció különböző művészi és hétköznapi formái) és azok megjelenése a közösségi médiában. A mozgóképet, mint posztmodern, rövid narratívájú „képfajtát” vizsgáljuk, mely az

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

okostelefonok elterjedésével új „népművészetté” avanszált. Míg a fiatalok mozgóképei esetében kiemelésre kerül az értékorientáció a műfajválasztás motivációi (selfie, dronie, az önmagunkra irányított, kézben tartott vagy felülnézetben rögzített kamera) és az egyre gazdagodó technikai repertoár (mobiltelefon, saját mozgás – futás, sportolás - filmfelvétel készítésére alkalmas GoPro kamera), addig a művészi felhasználás esetében a közösségi médiumok, kortárs művészeti műfajok, pl. videó installációk reduktív dramaturgiája képezi a vizsgálat tárgyát. A „hétköznapi ember a képek passzív szemlélőjéből azok aktív formálójává válik. Napjainkban az MMS, az internetre való képfeltöltési lehetőségek, vagy a 'mobiltelefon' a képi tudatosságnak egy egészen új fokát jelzik. Amikor a képkészítés és szerkesztés szinte egy új népművészetté válik.” (Muhi 2009: 14-17)

Érdekes téma lehet a webkamerák, ipari kamerák, a „bekamerázott famíliák” (Soós, 2008: 40-42), 3D-s mozi (Deák, 2009: 47-48), vagy a virtuális valóság (VR), a számítógépes játékok (Orbán, 2011; Józsa, 2008), szimulátorok mozgóképei és ezek előfordulása művészeti kontextusokban. Az ipari kamerák biztonságunkat szolgáló zártláncú rendszerek, melyek sajátos, hitelesség érzetét keltő képi világa a szerkesztett műsorok alkotóit is megihlette. Így a szórakoztatás eszközével a „reality” műfajával gazdagította a televíziózás és az internet kínálatát. A mozi is egyre inkább közösségi élménnyé változik, továbbfejlesztve Baudry apparátus-elméletét. (Baudry, 1975)

Digitális állóképek	Internet, közösségi médiumok	Digitális mozgókép	Virtuális valóság, 3D
Kép, képsorozat, mozgókép. Fotóregény, képregény, mint önálló médium. Képes forgatókönyv (storyboard). Mozgóképelőzmenyek. Mozgóképes és optikai játékok.	Művészet az interneten, közösségi média és a vizuális művészet. A kritikus médiafogyasztás. Médiatudatosság.	A mozgókép formanyelve, felhasználási lehetőségei a médiában, az egyéni önkifejezésben. A fiatalok digitális mozgóképei és a művészi alkalmazás. Digitális videó etűd, (esetleg reklám, klip) készítése. (Adobe Premier– a feladatot a NYE, Vizuális kultúra intézet média termében tervezzük végrehajtani a program miatt) Animációk digitális fotó segítségével, egyszerű pixillációs, technikák kipróbálása (NYE, Vizuális kultúra intézet média terem?) Telefon és film applikációk	Az elemzések szintjén megvalósítható témák: 3D animáció 3D szobrászat 3D mozi Virtuális műalkotások Virtualitás

9. évfolyam

- „Mégfoghatatlan kísérlet” Hosszú expozíciós idővel megvalósított fotókísérletek.
- Képi asszociáció. tárgyak és árnyékuk...
- „Parafrázis” a képzőművészet-, a média- és a sztárvilágból.

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

- „Sztárok vagyunk” Egy ismert sztárról készült képet alapul véve „hasonmás” portré készítése, a képpárok összerendezése.
- Digitális fotó „pózképek” készítése:
Hogyan pózolunk a fényképezőgép előtt? A képek azt reprezentálják, ahogyan szeretnének kinézni. A diákok ebben a feladatban a legelőnyösebb arcukat mutatják a kamerába, legtöbbször valamilyen ismert sémát követve.
- Digitális és analóg fotómanipulációs feladatok, montázsok, kollázsok
Újságok, fénymásolatok, egyéb eszközök felhasználásával. (A digitális montázsok nyílt forráskódú szoftverek, esetleg photoshop használatával– a feladatot a NYE, Vizualis kultúra intézet média termében tervezzük végrehajtani a program miatt.)
- “We belong together” című fotómontázs. Önkép, arckép témakörét érinti a feladat, emberi arcok azonosságain keresztül, az összetartozás és tolerancia kérdéseire is reflektál. A feladatban a diákok digitális portrékat készítenek egymásról. A fekete-fehérben kinyomtatott fotográfiákat csoportokban egy közös portré összeállításához használják fel.
- Ábraolvasás, képolvasás, fotókritika
- Képekből történet, „fotóregény”
- Anamorfózis, mint a külső nézőpont szerkesztése
- Panorámakép, amelyben a néző kicsit részévé válik az alkotásnak
- Harmóniakép két fotóból összeállítva az egyik legegyszerűbb optikai játék.



- Új szimbólumrendszerek felfedezése, keresése, kitalálása. Csoportjelek. Fotóolvasás, médiafotók.
- „Arcrejtés” a legegyszerűbb eszközökkel. Hogyan tudjuk karakterünket megváltoztatni? Fotómanipulációval, átfestéssel, manuális technikákkal.
- Szelfi készítés ikonikus képi kontextusban.
- Illúziófotók, az illúzió típusainak megismerésén keresztül olyan helyzet (képi) megrendezése, ami a valóságban nem jöhet létre. A képeket digitális fényképezővel kell elkészíteni, szerkesztésére nincs lehetőség.
- Az optikai játékok egyszerűbb formái a kaleidoszkóp, vagy a taumatróp (forgó csoda), esetleg a pörgetős füzetek (Képzlet világa 7.oszt. TK).

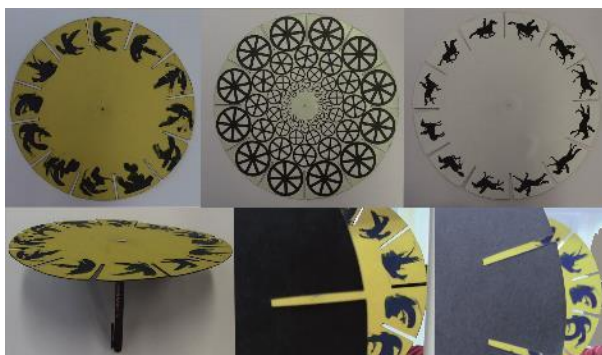
2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

10. évfolyam

- Adott szöveg egalizálása. Pénzérme tervezése, felirat egalizálása (betűkivágással manuálisan és vektorgrafikus programmal digitálisan)
- Közérdekű egyéni és társadalmi problémák feldolgozása és digitális megjelenítése egy közösségi oldalon, digitális sajtóban (iskolaújság), vagy ilyen céllal. A munka lehet elemzés, kritika, de jellemzően komplex vizuális közlemény, tehát videós, fotós, tipográfiai feldolgozással.
- Képregény oldal készítése különös tekintettel a kép és a szöveg illeszkedésére a tér és az idő, az események ábrázolására, a képregény sajátos nyelvi elemeinek alkalmazására. (manuális, digitális)
- Újságcímlap. (Címlapfotó sajátportré és szöveg.)
- Weboldalak elemzése, téma és megjelenítés szerinti csoportosítása, Weblapesztétika. Téma és szöveg illeszkedése.
- Weblaptervezés (kép, szöveg, betűtípus, kompozíció)
- Facebook gesztusszótár létrehozása. Valamilyen gesztuscsoport kiválasztása (pl.: Barbara Pease - Allan Pease: A testbeszéd enciklopédiája alapján) és a gesztusokhoz képek, leírások keresése, vagy alkotása. A feladat elkészíthető manuálisan is újságkivágásokkal, sajátfotók felhasználásával.
- Illusztráció készítése manuális és digitális technikák felhasználásával
- Kalligramma, képvers, arabeszk készítése
- Kép és szöveg párosítása úgy, hogy a megismert kapcsolódási típusokat reprezentálja.

11. évfolyam

- Animáció témák keresése, elemzése az interneten. (műfajgyűjtemény készítése)
- A fenakisztoszkóp a 12 fázisú, önmagába visszatérő, általános iskolásokkal is készíthető mozgóképes játék népszerű formája.



- „Ombro cinema” (árnymozi) A korosztály saját és gyakorló pedagógusok tapasztalatai szerint is legnépszerűbb mozgóképes játéka. „Már a mozi korszakában született a

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

francia találmány. Színpadot ábrázoló fa vagy kartonpapír doboz, amelyben a színpadnyílásba függőlegesen csíkozott átlátszó papírt vagy fóliát helyeznek el. Egy szintén enyhén áttetsző, figurákat ábrázoló papírcsíkot a színpad két oldalán két rúd között kell továbbítani. A figurák mozgása ezzel a csavarással lesz látható, mert mindig más mozgásfázis kerül takarásba.” (Kolta 2003 on.) A vékony fekete sávok mögül előbukkanó és elrejtőző mozgásfázisok alakítják ki a mozgókép illúzióját. A megfelelő vektorgrafikus programmal elkészíthető.



- Adott sematikus kompozíció alapján képsor, filmsnitt készítése. Pl: kör-film, négyzetfilm. A feladat egy variációja, amikor egy kiválasztott színnel kell fotósorozatot, filmet készíteni. Ebben az esetben a színek kommunikációban betöltött szerepe is vizsgálható.
- Folytasd a filmet az utolsó képkocka alapján. Olyan közös alkotás létrehozása, melyben a teljes filmet nem tervezik meg, csak az utolsó képkocka megnézése alapján szabad vizuális asszociációval folytatják a filmet.
- Videoklip, forgatókönyv visszaírás Rövid klip, filmrészlet snittjeinek, vágási pontjainak, kameramozgásainak, megkeresése
- Fiktív történet, esemény létrehozása egy közösségi honlapon. Az esemény (koncert, fiktív zenekar, társadalmi esemény) hihető bemutatása valós alapok nélkül. (Pl. a zenekari háttér munka, stúdió munka bemutatása valódi zeneszámok nélkül) Magánmitológia.
- Egy virtuális (pl.: Second Life) avatar létrehozása, önreprezentációs próba egy többszereplős virtuális világban, vagy más online játékban (alkotás, építés a Minecraft-ban). Játékközösségek megismerése. (Józsa, 2008)
- Komplex, videó és animációs (tárgy-/ illetve kollázs) képsorokat tartalmazó digitális rövidfilm készítése (tervezése, kivitelezése - több alkalom -) csoport- és páros munkában. Képes forgatókönyvírás. Az animációs részek lehetnek pixillációs, tárgyanimációs (pl: gyurma, használati tárgyak, papírkivágás), táblarajz-, festményanimációs jelenetek, melyeket digitális fényképezővel készítenek. A „videós” részek készülhetnek több kamerával, fényképezőgéppel, telefonnal (formátumproblémák, vágási, szerkesztési, hangosítási problémák)
- Digitális videóetűd (adott témában: tánc, lebegés, tükröződés), (esetleg reklám, klip) készítése egy tárgy eladásához (pl.: művirág, kitűző). (Esetleg olyan esemény bemutatása, ami valakinek csak a gondolatában történik meg- csoportmunka)
- Riport az iskolai életről, egy adott iskolai eseményről, jelenségről (öltözködés, zene), amelyben nézeteket ütköztetnek...

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

4. Kimeneti követelmények tanévenként

5. évfolyam

Minimum követelmények

A tanulók tudják mi a különbség a technikai képkalkotás és a hagyományos képkalkotás között. Segítséggel legyenek képesek technikai álló- és mozgókép, animáció készítésére, felhasználására saját alkotás létrehozásában.

Optimum követelmények:

Önállóan legyenek képesek technikai álló- és mozgókép, animáció készítésére, felhasználására saját alkotás létrehozásában.

6. évfolyam

Minimum követelmények

A tanulók segítséggel legyenek képesek folyamatok, állapotváltozások, fejlődés, átalakulás főbb lépéseinek rögzítésére. Ismerjék a különböző világítási formákat. Tudják, mi a szerepe a storyboardnak az animációs film tervezésében. Tudják a legjellemzőbb nézetét fogalmát. Ismerik a helyszín, jelenet, beállítás, plánok, kameraállás, kameramozgás, a film ritmusa, tempója, montázs, dramaturgia jelentését. Legyenek képesek az animációban az alapvető mozgások megvalósítására.

Optimum követelmények:

A tanulók önállóan legyenek képesek folyamatok, állapotváltozások, fejlődés, átalakulás főbb lépéseinek rögzítésére. Ismerjék és tudják alkalmazni a különböző világítási formákat. Tudják, mi a szerepe a storyboardnak az animációs film tervezésében. Tudják a legjellemzőbb nézetét fogalmát. Legyenek képesek a helyszín, jelenet, beállítás, plánok, kameraállás, kameramozgás, a film- ritmusa, tempója, montázs, dramaturgia megválasztására. Legyenek képesek az animációban az alapvető mozgások tudatos alkalmazására.

7. évfolyam

Minimum követelmények

A tanulók ismerjék a fotó felhasználásának lehetőségeit. Legyenek képesek elemi szinten fotómanipulációs eljárásokra. Ismerjenek néhány fototechnikát, animációt alkalmazó képzőművészt. Tudják az animáció legfontosabb műfaji jellemzőit. Tudják a film klasszikus

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

dramaturgiai felépítésének összetevőit. Legyenek képesek stábtagnaként együttműködni egy produkció létrehozásában.

Optimum követelmények

A tanulók ismerjék és tudatosan alkalmazzák a fotó felhasználásának lehetőségeit. Tudatosan válasszák meg a fotómanipulációs eljárásokat. Legyenek tájékozottak a fototechnikát, animációt alkalmazó képzőművészek körében. Tudják és alkalmazzák az animáció legfontosabb műfaji jellemzőit. Tudják és alkalmazzák a film klasszikus dramaturgiai felépítésének összetevőit. Legyenek képesek idő- és térsűritésre. Legyenek képesek stabszervezésre, irányításra egy produkció létrehozásában.

8. évfolyam

Minimum követelmények

A tanulók ismerjék fel a fotózás lehetőségeit, legyenek képesek egy koncepció megfogalmazására, elemi megvalósítására. Stábtagnaként legyenek képesek az alkotói folyamatokban részt venni.

Optimum követelmények

A tanulók ismerjék fel, alkalmazzák a fotózás lehetőségeit, legyenek képesek egy koncepció megfogalmazására, következetes megvalósítására. Legyenek képesek az alkotói folyamatot kreatív módon megtervezni, irányítani.

9. évfolyam

Minimum követelmények

A képzés eredményeképpen helyzettől függetlenül lesznek képesek a közvetlen érzéki tapasztalat és a technikai reprodukciók virtuális világának megkülönböztetésére a diákok. Ezzel párhuzamosan a síkbeli és térbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használatában szereznek jártasságot. Közvetve a térszemlélet és a formaérzék, valamint az anyagalakítás, eszközhasználat is változik, elsősorban az új médiumok alkalmazása területén. Legyenek képesek a fotózás digitális eszközeinek használatára. Rendelkezzenek gazdag képi asszociációs ötlettárral (eszköztárral). Képi analógiákat, parafrázisokat tudjanak készíteni, rendelkezzenek az újraalkotás képességével. Tudják olvasni a képek technikai és tartalmi információit. Képesek legyenek önmaguk képi és szöveges megfogalmazására.

Optimum követelmények

A félév végén a jó képességű tanuló ismerje és a médiajelenségekkel kapcsolatban helyesen alkalmazza a tematizálás, a napirend és a diskurzus fogalmát. Konkrét példákon keresztül

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

képes értelmezi, bemutatni a közönség befolyásolásának fontosabb eszközeit, stratégiáit. Ismeri és képes bemutatni a közszolgálati-, kereskedelmi- és a közösségi média eltérő szerepét a nyilvánosságban. Képes jellemezni a médiaintézmények, kategóriák és azok meghatározó médiaszövegeinek célközönségeit (életkor, nem, végzettség, kulturális és egzisztenciális háttér, érdeklődés szerint). Képes értelmezni a tartalom-előállító és a közönség szerepét a web 2.0-ás alkalmazásokban.

A tárgy tudatosítja, melyek a médiaszöveg-fogyasztás maximalizálásának, a közönség befolyásolásának alapeszközei. Képes értelmezni azt az állítást, hogy: miért jelenik meg a média közönsége kettős szerepben, mint vásárló, és mint áru. A képzés eredményeképpen helyzettől függetlenül lesznek képesek a közvetlen érzéki tapasztalat és a technikai reprodukciók virtuális világának megkülönböztetésére és alkotások, reprodukciók létrehozására a diákok. Ezzel párhuzamosan a síkbeli és térbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használatában szereznek jártasságot. Közvetve a térszemlélet és a formaérzék, valamint az anyagalakítás, eszközhasználat is változik, elsősorban az új médiumok alkalmazása területén. A digitális eszközök mellett az analóg képkészítési eljárásokkal is tisztában van. A műalkotások parafrázisait mai tartalommal, humorral képesek megtölteni. Az önreprezentációban képesek a külső hasonlóságokon túl belső tartalmak, gondolatok vizuális kifejezésére. A képek technikai, tartalmi elemzésén túl nem esnek nehezükre a kritikus attitűd elsajátítása sem.

10. évfolyam

Minimum követelmények

A médiatartalmak tudatos megválasztása a kritikai készség fejlesztése kiemelkedő szerephez jut, ami a tudatos médiafogyasztás feltétele. Ebben az évfolyamban, a kép és a szöveg kapcsolatán keresztül találkoznak a kereskedelmi kommunikáció különböző formáival és reklámmal, ami a fogyasztói szerepek és vásárlói magatartás különböző formáinak elsajátításánál nélkülözhetetlen. Képesek legyenek szövegalkotó, képkészítő és kiadványszerkesztő programok alapfelhasználói szintű alkalmazására. A különböző típusú információk kombinálására, összerendezésére (kép-szöveg-mozgóképp). Az idő, a történet állóképeken való ábrázolásának különböző módszereit tudja alkalmazni. Elemezni képes a kép és a szöveg változatos kapcsolódási formáit példákkal illusztrálva.

Optimum követelmények

A jó képességű tanuló a különböző médiatartalmakhoz kritikusan tud viszonyulni, azokkal kapcsolatban negatív és pozitív véleményt tud megfogalmazni és megállapításai mellett (és ellen) érveket képes felsorakoztatni. Egy adott témában érvelni és meggyőzni tudja társait. Médiaszövegeket képes vizuálisan és verbálisan elemezni, összehasonlító elemzésre is képes.

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

A technikai képalkotó eljárások, technikatörténeti ismerete. A képalkotás és a kép rögzítésének, a mozgásábrázolásának és a történetmesélésének képes-szöveges megjelenítésének ismerete, annak motivációinak felismerése adott alkotások esetében. A képfeldolgozó, szövegszerkesztő kiadványszerkesztő programokat kreatívan alkalmazza saját gondolatainak kifejezésére. Az elemzésen túl képes a kép és a szöveg változatos kapcsolódási formáit nagy szabadságfokkal alkalmazni. A közérdekű, egyéni és társadalmi problémákat a tanult komplex vizuális eszközökkel tudja bemutatni és azokat különböző fórumokon megosztani, mások közleményeit pedig tartalmilag, technikailag, a kommunikáció sikeressége szempontjából is tudja elemezni.

11. évfolyam:

Minimum követelmények

A közösségi médiával kapcsolatos gyakorlatok során a diákok képessé válnak a tudatos és kreatív részvételre az online kommunikációban. Mindezt a megfelelő adatbiztonsággal, jogtudatossággal, a függőség és egyéb veszélyek elkerülésével tudják majd végrehajtani.

Képesek lesznek olyan közösségi tartalmak előállítására, melyekhez figyelembe veszik a kapcsolódó etikai szabályokat, tudatosítják a közzététel felelősségét is.

Az online személyiség megtapasztalása lehetővé teszi az odafigyelést a hálózati és offline önreprezentációra. Fejlődik a problémaérzékenység, probléma megoldás hatékonysága, a fantázia, kreativitás, ítélőképesség, kritikai érzék is.

Felismerni, jellemezni tudja a különböző médiumok médiaszövegeit, a tömegfilmek műfajait (sci-fi, akció, horror stb.) és a szerzői film (művészfilm, kísérleti film stb.) különböző formáit.

Optimum követelmények

A közösségi médiában való foglalkozás a tudatos, kritikus, kreatív részvétel megfelelő adatbiztonságú, függőség mentes és kiterjed az adott médiumokhoz kötődő alkotások ismeretére is. Képesek olyan tartalmak előállítására, melyekhez figyelembe veszik a kapcsolódó esztétikai, etikai szabályokat, valamint a közzététel felelősségét is. Az online személyiség megtapasztalása lehetővé teszi az önálló, autonóm odafigyelést a hálózati és offline önreprezentáció célorientáltságára is. Ebből az következik, hogy változatos célok elérése érdekében képes differenciáltan megfogalmazni, bemutatni online és valódi személyiségét.

Képes árnyaltan, példákon keresztül bemutatni a mozgókép utalásos természetét, az állókép és a mozgókép dinamikáját, kompozíciós metódusainak hasonlóságát és különbözőségét. Hatékony, több ötletből kiinduló problémamegoldásra képesek a mozgóképes gondolkodás, a közösségi média, digitális médiumok, virtualitás területén. A tágran értelmezett mozgóképek (az animációk sokfélesége, interaktív és lineáris mozgóképek, filmek, klipek, dokumentumok, installációk, számítógépes játékok, telefon applikációk mozgóképei) képelemzésében jártas, típusokat, kontextusokat tud jellemezni a megfelelő szakkifejezések használatával és a

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

különböző műfajokban alkotni is képes. Az alkotásaikban megjelenik a fantázia, kreativitás, kritikai és a humor is. Felismerni, leírni, elemezni és alkalmazni képes a kép és a hang viszonyát, szinkronitását, aszinkronitását, időérzet- és hangulatteremtését.

5. Informális tanulási terv

Félévenként minimum egy alkalommal egy aktuális, kortárművészeti kiállítás meglátogatása indokolt. Az offline kiállítások mellett javasolt, hogy a diákok tanári irányítás mellett online képzőművészeti és médiaművészeti, médiaoktatási-nevelési adatbázisokat is felkeressenek. (Pl.: <http://buvosvolgy.hu/>)

Amennyiben lehetséges, az osztálykirándulások programjába épüljön be kortárs művész műteremlátogatása vagy/és kortárművészeti kiállítás. Tanévenként egy alkalommal, gyakorlattal egybekötött találkozó kortársképzőművésszel, valamint filmek megtekintése „mozi-körülmények” között.

A világhálón fellelhető filmek alkotások feltérképezése, tematikus listák kidolgozása.

A múzeumlátogatások helyett az interaktívabb, átstrukturált múzeumi, galériai anyagok és a sokoldalú, élményszerű múzeumpedagógiai feldolgozásokat javaslom.

A korábban felnőttekre tervezett múzeumok a 1990-es évektől egyre gyermekcentrikusabbak. A „tapintható”, „kézbe vehető” múzeumok egyre több interaktív elemmel gazdagodnak, figyelembe veszik a látogató korosztályok szemmagasságát, az írott információk mennyiségét, vetített képeket alkalmaznak, telefon applikációkkal terjesztik ki a valódi múzeumi teret a virtuális térbe.

A múzeumpedagógiai foglalkozások is egyre népszerűbbek. Nem csak a történelem, vagy a természettudomány témakörében, hanem a kortárs művészet, a média megismertetésében is. Ezekben a programokban élen jár a Múcsarnok, de egyre több vidéki múzeum is szervez hasonló programokat. A Múcsarnok „FÉNYVESZTÉS ÉS SZEMFÉNYVESZTÉS” című múzeumpedagógiai foglalkozássorozata (2015) nagyon jó lehetőség volt a média- és művészet nevelés integrált, egyben az informális tanulás megvalósítására. A program részeként a résztvevő osztályokat egy camera obscurává átalakított busz szállította Markus Schinvald kiállítására. A Vinyl csoport (Vizuális Nevelés Labor Nyíregyháza) és a Miskolci Galéria közös rendezvényein, a Múzeumok Éjszakája keretében rendszeresen vonják be a város lakosságát, diákságát a különböző alkalmi akcióikba 2003 óta. Az itt bemutatott példák egyre gyakoribbak és jól integrálhatók a modul programjába. A helyi aktuális programok tanulmányozása esetén ezt a szempontot is érdemes figyelembe venni.

Ötletek a különböző megyei médiainstémények, kiállítások látogatására, melyek a lehetőségekhez igazítva tovább bővíthető, változtatható.

- Nyíregyházi Városi Televízió és a Kölcsey Televízió stúdiólátogatás. A stúdióban folyó munka megismerése autentikus környezetben. esetleg a stúdió munkáiba való bekapcsolódás is elképzelhető.

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

- Campus Rádió és/vagy a Sunshine Rádió stúdiólátogatása. A műsorkészítés, az élőadás és felvétel jellegzetességeivel, a rádióműsorok sugárzásának technikai eszközeivel ismerkedhetnek meg a diákok. A rádióműsorok és a televízió műsorok szerkesztési, médianyelvi hasonlóságai, különbségei is kiemelhetők.
- Kelet-Magyarország: Egy képes cikk útja a megírástól a megjelenésig.
- Szabolcs Online. Internetes szolgáltatók szerkesztői munkájának megismerése.
- Városi Galéria: Fotókiállítások. Pl legutóbb: "Az Eperjesi Galéria fotóművészeti szalonja - Nyíregyháza 2016"
- Látogatás Soltész István fotóműtermébe, ahol az egyedi, manuális készítésű fakamerák rejtelseibe avathat be az alkotó. A digitális képözönben, a digitális az analóg fotográfiának még mindig jelentős szerepe, helye van. Hasonló „analóg-élményben” részesülhetünk, ha a Nyíregyházán élő litván fotóművésszel, a MMA rendes tagjával, Normantas Pauliussal sikerül műterem látogatást megszerveznünk.
- Krúdy Art mozi
- Nyírpláza 3D-s filmvetítés

6. Alkotók és művek

Állókép-fotó (történet):

Daguerre Louis-Jacques-Mandé, Niépce Joseph Nicéphore, Bresson Henri Cartier, Capa Robert, Caroll Lewis, Brassai, Munkácsi Martin, Weston Edward, Moholy-Nagy László stb.

Állókép-fotó (digitális, posztmodern, posztmodern utáni):

Dakowic, Maciej: Cardiff at Night fotósorozat 2005-2011 között

Levine, Sherrie: „Edward Weston” után (Untitled, After Edward Weston, ca. 1925) 1981

Levine, Sherrie: „Walker Evans” után (Untitled, After Walker Evans) 1980

Mondik Noémi: „piknik 2”, pixelképek Paint programmal (2013)

Muniz, Vik: The Sugar Children fotóportré, visszafotózás (1996)

Sherman, Cindy: Untitled Films Stills 1977-1980

Mozgóképek (filmtörténet):

AMV (anime music video), CMV (cartoon, vagy cosplay music video) videók

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

Brown, Rebecca: 6 és fél év szelfi 2007-2014 (videó állóképekből)

Flaherty, Robert J.: Nanuk, az eszkimó /Nanook of the North/ némafilm (dokumentumfilm), 50 perc, (1922)

Gaál István: Pályamunkások filmetűd 1957.

Галина, Еловкова (feltöltő): The Modern Motorcycle Diaries (Rider: Alex Chacon) 2013 Youtube videó GoPro kamera film

KFT: Miénk az utca, album: Nem csupa angyal (2006) telefonnal készített videoklip;
Lumière, Auguste és Louis: A vonat érkezése (1895)

Marey, Etienne;

Muybridge Eadward J.

Méliès, Maries-Georges-Jean munkássága (Melies munkásságát bemutató A leleményes Hugo c. film, amerikai családi kalandfilm, 126 perc, 2011)

Nagy Krisztina (Tereskova): Magyarország (2008) telefonnal készített videoklip

Online kamerarendszerek: Pl: „Jurassic Word Park Cam” 2015 (<http://islanublar.jurassicworld.com/park-cam/>), vagy „Gólyanapló”. A gólyák fészkelésének élő közvetítése az MME Nagyhalaszba telepített webkameráján keresztül (<http://nagyhalaszgolyakamera.blogspot.hu/>)

Paik, Nam June: Magnet TV (1965)

Paik, Nam June: „TV Buddha” c. videó installációjában (1974).

Paik, Nam June: TV Cello Performance Charlotte Moorman-nal (1976)

Rofusz Ferenc: A légy, Oscar-díjas animációs film (1980)

Rybczyński, Zbigniew: Nowa Książka (Új könyv) - 35 mm-es rövidfilm, 10:26, SMFF Se-Ma-For Łódź (1975)

Rybczyński, Zbigniew: Imagine (Képzeld el) - kísérleti HDTV film, 4:20, music by JOHN LENNON, Rebo/Rybczynski Production (1986)

Rybczyński, Zbigniew: Steps - kísérleti videó/35 mm-es film, 26 perc, Zbig Vision, KCTA-TV(PBS), Channel Four (1987)

Smith, Richard Curson (Rendező): Az örökmozgó masina, utazás Terry Gilliammal A magyar változatot a Duna Televízió készítette

Vadócz Péter: „Colorful EU” 2005-ben díjazott mobilfilm (mobiltelefon film)

Youtube, Vimeo, Indavideo (Internetes videó megosztók)

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

Animációs filmek

Czakó Ferenc: Ab ovo
Háy Ágnes animációi
Keresztes Dóra: De profundis
M. Tóth Géza: Ikarosz
Ocelot, Michel: Les Trois Inventeurs
Reisenbüchler Sándor: Az 1812-es év
Rófusz Kinga: Etűd
Svankmajer, Jan: A Game With Stones
Tóth Pál: Leó és Fred
Varga Csaba: A szél

Internet, virtuális valóság:

An Xiao „The Artist Is Kinda Present” című projektje (2010)
Held, Matt olajképként megfestett Facebook-profiljai (2009)
Linden Research Inc.(fejlesztő): „Second Life” interaktív, többszereplős virtuális világ (2003)
Linz, Ars Electronika Fesztivál honlapja
McCarthy, Lauren „Script” (forgatókönyv) online projekt (2010)
Persson Markus "Notch" (játékfejlesztő): „Minecraft” sandbox open world (nyílt játékterű) stílusú videojáték (2009)
Shaw, Jeffrey: Az olvasható város interaktív installáció 1989-91/1999
Shaw, Jeffrey: Virtuális múzeum interaktív installáció (Ars Electronica, 1992)
Szabó Attila „Minden nap (-ra) egy lufi” című egy éves facebook projektje (2016)

7. Hivatkozások jegyzéke

Barthes, R. (2010): A kép retorikája. In: Blaskó Ágnes – Margitházy Bea (szerk.): *Vizuális kommunikáció*. Szöveggyűjtemény. Typotex, Budapest, 109-124.

Baudry, J.-L. (1975): *Az apparátus* A valóság érzetének metapszichológiai megközelítése. online: <http://www.c3.hu/scripta/metropolis/9902/baudry.htm> (utolsó megtekintés: 2016. november 14.)

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

- Bíró I., Ferencziné Ács I., Gaul E., Havasi T., Orosz Cs., Pintér-Keresztes I., Török Á., Váradi J. (2015) *Tanulmányok a levelező és részismereti tanárképzés tantárgypedagógiai tartalmi megújításáért*, (éneke-zene, zenepedagógia, rajz– és vizuális kultúra) Kiadó: Debreceni Egyetem online: <http://tanarkepzes.unideb.hu/szaktarnet/kiadvanyok/muveszetek.pdf> (utolsó megtekintés: 2016. november 14.)
- Bíró Y. (2003): *A hetedik művészet* Osiris Kiadó Budapest ISBN 9789633894460
- Deák D. (2009): *A mozi térben él tovább*, Mozitrend Filmvilág 2009/03 47-48 old.
online: http://www.filmvilag.hu/cikk.php?cikk_id=9695&qyors_szo=&kep=
(utolsó megtekintés: 2016. november 16.)
- Gaul E., Havasi T., Orosz Cs. (2015): *A fiatalok digitális képi világa*, Nyíregyházi Főiskola SZAKTÁRNET, TÁMOP-4.1.2.B.2-13/1 kutatás keretében ISBN 978-963-473-839-8
- Hall E. T. (1987): *Rejtett dimenziók* Gondolat, Budapest
- Flusser. V (1990) *A fotográfia filozófiája* ELTE BTK ISBN: 9630288494
- Flusser, V. (1994): Képeink in: *Médiatörténeti szöveggyűjtemény I.* szerk.: Peternák, M. MKF Intermédia Tsz. Barabás Ilona Kkt. Bp.44
- Hobbs R. – Moore D. C. (2015): *A médiaműveltség felfedezése*, Wolters Kluwer Kft. Budapest
- Józsa B. (2008): *Számítógépes játékelmények pszichológiai elemzése* Szkhion 2008/2 Debrecen, DE Pszichológiai Intézet online: www.szkhion.unideb.hu/content/rov/skhmap/08_2anyaq/bonc/14jozsa.doc (utolsó megtekintés: 2016. november 16.)
- Kolta M. (2003): *Képmutogatók* A fotográfia látás kultúrtörténete Magyar Fotográfiai Múzeum Kecskemét, ISBN: 9638383372 online: <http://www.fotoklikk.hu/sites/default/files/fm/kepmutoqatok/vii.html> (utolsó megtekintés: 2016. november 14.)
- Koltay T. (2011): Kérdések és válaszok az írástudás új formáiról in: *Anyanyelv-pedagógia* szakfolyóirat 2011/3. szám online: <http://www.anyanyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=329> (utolsó megtekintés: 2016. november 14.)
- Margitházi B. (2011): *A néző kép* Filmiskola, A szubjektív beállításról, Filmvilág 2011/06 40-42 old. online: http://filmvilag.hu/xereses_frame.php?cikk_id=10660 (utolsó megtekintés: 2016. november 14.)
- Muhi K. (2009) *Képbőség, képenyészet, beszélgetés a digitális forradalomról*, offline: Filmvilág folyóirat 2009/05 (14-17) online:

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

http://filmvilag.hu/xereses_frame.php?cikk_id=9760 (utolsó megtekintés: 2016. november 14.)

Orbán J. (2011): A számítógépes játékok tudománya, in: *A szöveg mint inter-mediális esemény* Pécsi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Kar, TÁMOP 412-08/1/B-2009-0003 tananyagfejlesztés online: http://janus.ttk.pte.hu/tamop/tananyagok/orban_inter-med/4_a_szmtapes_jtkok_tudomnya.html (utolsó megtekintés: 2016. november 16.)

Panofsky, E. (1984): Ikonográfia és ikonológia: bevezetés a reneszánsz művészet tanulmányozásába. In: Panofsky, E. (szerk): *A jelentés a vizuális művészetekben*. Budapest, 284-307.

Pease A. (2005): *Testbeszéd*, Gondolatolvasás gesztusokból, Park Könyvkiadó, Budapest

Sinkó I. (1998): Mozgó rajzok – mozirajzórak in: *Új Pedagógiai Szemle* 1998 január . online: <http://epa.oszk.hu/00000/00035/00012/1998-01-me-Sinko-Mozgo.html> (utolsó megtekintés: 2016. november 14.)

Sontag S. (1999): *A fényképezésről* Európa Könyvkiadó Kft. Budapest ISBN: 9789630789462 online: <http://www.artpool.hu/Flusser/Fotografia/01.html> (utolsó megtekintés 2016. november 14.)

Soós T. (2008): *Bekamerázott familiák Családi kód* in: *Filmvilág* 2008/05 (50-51)

Tasnádi R. (2012): Miről szólnak a képek? Sajtófotó, képjelentés, kontextus a média- és kommunikációkutatás nézőpontjából *Médiakutató* 2012 tél http://www.mediakutato.hu/cikk/2012_04_tel/08_miro_l_szolnak_a_kepek (utolsó megtekintés: 2016. november 14.)

Thomka B. (szerk.) (1998) *Narratívák 1. Képelemzés*. Budapest, Kijárat Kiadó

8. A modul adatai

Cím

Vizuális médiakommunikáció

Közreműködő kutatók

Havasi Tamás művésztanár, Nyíregyházi Egyetem, Vizuális Kultúra Intézet

Orosz Csaba főiskolai docens, Nyíregyházi Egyetem, Vizuális Kultúra Intézet

Tóth Tibor, Eszterházy Károly Egyetem, Médiainformatikai Intézet

2. modul: VIZUÁLIS MÉDIA KOMMUNIKÁCIÓ

Közreműködő pedagógusok

Gál András, Edelény, Szent Miklós Görögkatolikus Kéttannyelvű Általános Iskola, Óvoda és Alapfokú Művészeti Iskola

Nagy Angelika, Nyíregyházi Egyetem Eötvös József Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium

Kísérleti osztályok, 2017 január

Szent Miklós Görögkatolikus Kéttannyelvű Általános Iskola, Óvoda és Alapfokú Művészeti Iskola: két 5. osztály

Nyíregyházi Egyetem Eötvös József Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium: 9-11. osztály három évfolyamban három tanéven keresztül, hat féléves időtartamban (felmenő rendszerű iskolakísérlet)