

KÉZIKÖNYV A VIZUÁLIS MÉDIAKOMMUNIKÁCIÓ TANÍTÁSÁHOZ

AZ 5-8. OSZTÁLY SZÁMÁRA

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

Szerkesztette:
Tóth Tibor

Sorozatszerkesztő:
Kárpáti Andrea

MOHOLY-NAGY
VIZUÁLIS
MODULOK



MAGYAR TUDOMÁNYOS AKADÉMIA

Szaktudományi pályázat
2016-2020

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

Szerkesztette:

Tóth Tibor

Sorozatszerkesztő:

Kárpáti Andrea

Kézikönyv a vizuális média tanításához - a "Moholy-Nagy Vizuális Modulkok - a 21. század képi nyelvének tanítása" című kutatási programhoz [PDF]

ISBN 978-963-508-961-1

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

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

1.

BEVEZETŐ TANULMÁNYOK

*A vizuális média modul
pedagógiai koncepciójának
megvalósításhoz*

Kárpáti Andrea

BUDAPESTI CORVINUS EGYETEM BUDAPEST
ÉS MTA-ELTE SZAKMÓDSZERTANI KUTATÓCSOPORT

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

A kutatócsoport tagjait [a kutatás honlapján](#), az [Információk rólunk](#) menüpontban találja. A modulokról bővebben a nevüket viselő almenükben, a kézikönyveket - köztük ezt is - a [Közleményeink](#) menüpontban olvashatja vagy töltheti le.

Ez a kötet a pedagógiai programokat és a kipróbált, tanulói munkákkal és műalkotásokkal illusztrált tanítási-tanulási programokat is tartalmazza. A Moholy-Nagy Vizuális Modulok lefelé és felfelé egyaránt tovább építhetők, és az itt olvasható pedagógiai program és tanítási-tanulási programok módszertani elvei mentén további tananyagrészekkel bővíthetők. Közös jellemzőjük, hogy a hagyományos technikák és műfajok mellett, a kortárs vizuális kultúrához hasonlóan, integrálják a digitális, illetve multimediális képalkotási lehetőségeket is. A NAT-ban a digitális képalkotás technikáit is tanító Informatika és az alapfokú képzésben a Vizuális kultúra tantárgy tantervébe iktatott mozgóképkultúra és médiaismeret tantárgyakkal való együttműködéshez is kidolgozunk javaslatokat. A programokhoz *informális tanulási alkalmak* (múzeumi foglalkozások, műemléktúrák, látogatások kézműves műhelyekben, képzőművészek műtermeiben stb.) is kapcsolódnak.

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

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



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

Hivatkozások

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

DIGITÁLIS KULTÚRA A KORTÁRS KÉPZŐMŰVÉSZETBEN ÉS A MŰVÉSZETPEDAGÓGIÁBAN¹

Orosz Csaba

EGYETEMI DOCENS,
ESZTERHÁZY KÁROLY EGYETEM, VIZUÁLIS MŰVÉSZETI INTÉZET

Havas Tamás

MESTEROKTATÓ,
NYÍREGYHÁZI EGYETEM, VIZUÁLIS KULTÚRA INTÉZET

Gaul Emil

NY. EGYETEMI TANÁR,
NYÍREGYHÁZI EGYETEM, VIZUÁLIS KULTÚRA INTÉZET

Tóth Tibor

NY. EGYETEMI DOCENS,
ESZTERHÁZY KÁROLY EGYETEM, VIZUÁLIS MŰVÉSZETI INTÉZET

A képiség paradigmaváltása

8

Az alcímben említett paradigmaváltás Gottfried Boehm *Wiederkehr der Bilder (A képek visszatérése)* című írásában jelenik meg tudományos kontextusban, ahol először olvasható az *iconic turn*, vagyis a “képi fordulat” fogalma (Boehm, 1994). Ebben a kép autonóm, önálló súllyal rendelkező megjelenését nevezte meg, azzal a céllal, hogy minden területen és minden médiumban, ahol álló- vagy mozgóképek jelennek meg, módszertanilag finomítsuk a képelemző módszereket, és a képekhez való viszonyunkat. Ez az elemző gondolkodás azokon a területeken nyert polgárjogot, ahol a kép erőteljes információhordozóként jelenhetett meg. Mint Horst Bederkamp írja: “Ha az archeológia és a művészettörténet történeti képtudományként újítták meg hagyományait, ha a filmtudomány az elbeszélés helyett immár a filmek képszerűségét állítja előtérbe, ha a filozófia a kép reflexióját részesíti előnyben. [...] ha a biológia Darwin óta most először tárgyalja a szépséget, mint a kiválasztódás kritériumát, s ha a természettudományok minden területén fellépő számítógépes vizualizáció elemzés tárgyává válik, mindez azt jelzi, hogy a kutatás területén is végbemegy az a mélyreható s a kultúra egészében érzékelhető fordulat, amelyet a modern képi technikák és a vizuális részvétel vágya hívtak elő.” (Bederkamp, 2006, 13.)

A fotográfia és a modern kép

Mindezek előzményeként a modern képiség origóját, vagyis a fotográfia feltalálását tekinthetjük. Vilém Flusser „A fotográfia filozófiája” (1990) című munkájában az emberi kultúra egyik legfontosabb mérföldkövének a lineáris írás feltalálása mellett a technikai képek innovációját tartja. E kijelentése a kultúra és maga a lét strukturális állapotváltozását - a technikai képeknek a jelenkori ember életében való prioritását - sugallja a képtörténet iránt érdeklődőknek. Kétségtelen, hogy az *imagináció*, vagyis ahogy Flusser fogalmaz a „tér-időből síkra, majd vissza a tér-időbe absztrahált jelentésteli dolgok”, mely

¹ Orosz, Cs., Havasi, T., Gaul, E., & Tóth, T. (2018). Digitális kultúra a kortárs képzőművészetben és a művészetpedagógiában. *Iskolakultúra*, 28(1-2), 63-89. című írásának másodközlése.

a képek előállításának és értelmezésének az alapja, mára az emberi gondolkodás mára legváltozékonyabb szegmense lett. Ez a változékonyág történeti szempontból is nyomon követhető: a 20.-21. század egyes évtizedeiben a képpel való kontaktus immár nemcsak minőségi, de leginkább mennyiségi paraméterekben mérhető. Az a hatalmas és hihetetlenül gyors innováció, ami a képekkel való kommunikációban bekövetkezett az évszázadok során, mára valóban alapjaiban felforgatta az egyéni és a társadalmi tudatot.

Kép és kommunikáció

A képek olvasása, a rájuk fordított figyelem a mindennapi kommunikáció szerves része lett, megelőzve a szöveg oly sokáig megingathatatlan helyét. Képek vesznek körül minket, akár merre nézünk, s ezek oly nagy számban vannak ma jelen, ahogy azt néhány száz éve még elképzelni sem tudtuk volna. Mindezek a dolgok erőteljes hatással voltak a gyakorlati filozófiára. Úgy tűnik bizonyos értelemben a hagyományos problémák, „a gondolkodás örök problémái” megoldódtak, hiszen kiderült, hogy legalábbis egy részük nem jelent sokkal többet a szimbolizáció fel nem ismert és elemezetlen szintaxisainak véletlenjeinél.” (*Ivins, 2011, 116*). A lenagyított, majd a nyomdai technikák által sokszorosított fotografikus kép, mint viszonylag pontosan megismételhető képi információ a modern tudomány és technika minden ágának fejlődésében szerepet játszott. Nélküle nem volnának ismereteink például az atomokról, vagy magáról a fényről sem. A képek készítése a technikai innovációknak köszönhetően mindenki által hozzáférhetővé vált, de ez a teremtő lehetőség nem járt automatikusan együtt az így létrejött produktumok értelmezésének, megfejtésének képességével. A képértés, vagyis a fényrajzolt struktúrák kommunikatív szövevényének felfejtése izgalmas terep a jelentés-kereső embernek.

Mi is a kép, és miből ered fontossága az érzékelésben és a kommunikációban? Maga a jelenés a kép kétdimenziós felületén egy pillantással megragadható, de ez inkább fiziognómiai folyamat, s az értelmezéshez, az absztrakt struktúrájának

a felfedéséhez alaposabb szemrevételezésre, vagy ahogyan *Flusser* (1990) írja, áthatóbb „*scanning*”-re van szükség. A képben sűrűsödő jelentésrétegek rekonstruálása egy különös szintézis eredménye, mely a vizuális megjelenés és a nézői szándék összeadódásaként van jelen. A kép saját térideje egy idő intervallum alatt lezajló, pásztázó, szkennelés jellegű szemrevétel során teljesedik ki, és önmagába visszatérően, képelemenként nyeri el jelentéstartalmát. „Így jelentéskomplexumok jönnek létre, amelyekben az egyik elem a másikkal ad jelentést és viszont, a maga jelentését a másiktól nyeri: a *scanning* által rekonstruált tér a kölcsönös jelentések tere.” – írja *Flusser* (2016).

A *Flusser* által leírt „*saját rekonstruált téridő*” a mágia karakterével ruhazza fel a képet már a kezdetek óta, s bármilyen kép jelentésének megfejtésekor ezt szem előtt érdemes tartanunk. A képben, illetve a képpel való kommunikációban ez a mágikus funkció erőteljesen jelen van, hiszen ez „egy olyan világ, amelyben minden megismétlődik, és minden részt vesz egy jelentésbeli kontextusban.” (*Flusser, 1990, o. n.*) Befogadás közben azonosulunk a látott valósággal, ahol minden a jelentésnek van alárendelve, amit egy szubjektív szűrőn át észlelünk folyamatosan. A képelemeket az elvárt jelentés szerint kategorizáljuk, szubjektív módon olvassuk.

A képi kommunikációban használt képnyelv elemei is eleve a befogadásban rejlő sajátosságok miatti „hamisságon” alapulnak. A korai üveglemezre vagy papírra készült fotográfiák is magukban hordozták már ezt a hamisságot, hiszen valójában csak fekete-fehér foltok halmaza tükrözte a valóságnak vélt jelenséget a színes világ absztrakcióját. *Flusser* így ír erről: „A színes fényképek az absztrakció magasabb szintjén állnak, mint a fekete-fehérek. A fekete-fehér fényképek konkrétabbak és ebben az értelemben igazabbak: világosabban mutatkozik meg bennük teoretikus eredetük; és fordítva: minél „valódibbak” a fénykép- színek, annál hazugabbak, annál inkább leplezik teoretikus eredetüket.” (*Flusser, 1990, o. n.*) Ami érvényes *Flusser* fényképszínekre vonatkozó állításaira, az a fotográfia más elemeire is helytálló lehet. Minden a fényképhez köthető elem átkódolt fogalmakat képvisel, s azt

a látszatot kelti, mintha minden automatikusan a világ valós lenyomata lenne. „Éppen ezt a megtévesztést kell fölfedni - hogy felmutathassuk a fényképezés igazi jelentését, vagyis a fogalmak programozását; hogy feltárjuk, hogy a fényképezés nem más, mint absztrakt fogalmak szimbólum-komplexuma, szimbolikus faktumokká átkódolt diskurzus.” - írja Flusser. A digitális fényképezés és a digitális képtermeleés minden formája tovább fokozza ezt a hamisságot, amennyiben az anyagi kapcsolatot pixelek viszonylatává oldja, melyeket technikailag bármikor megváltoztathatunk.

A mediális képpalkotás

Boehm *iconic turn*-jének értelmezését tágitjuk, amikor a valaha megvalósított legnagyobb technikai képtároló, s 1993 óta a képek továbbítására is szolgáló internet diadalmenete közepette a képkészítés és képtárolás technikai feltételeinek lehetőségeit. Amellett, hogy az internet nagyrészt képekre építő világa egyrészt a modern kor, az új demokrácia találkozási helye, agórája lett, helyt ad a fantázia sötét oldalának is. Ennek tükrében valódi személyes életünket szegényesnek, csúnyának, állatiasnak és rövidnek érezhetjük. A világháló beláthatatlan képi galaxisa komplexebb hozzáállást igényel, hiszen az ott megjelenő képek már végképp nem illusztrációk, hanem egy öntörvényűen megalkotott szemantika kozmoszai. Ebben a képi kozmoszban eligazodni nem egyszerű, hiszen ez a képi világ szimulákrum természetű: azaz nem valóságos, hanem látszólagos.

Susan Sontag (1999) írja, hogy javíthatatlanul Platón barlangjában lődörgünk, azzal hogy az igazság (?) pusztá képeiben legnagyobb örömünket. Az 1839 óta felhalmozott fényképeken tárolt információ egyre több figyelmet követel tőlünk, hiszen elvileg azóta már szinte mindent lefényképeztek, s figyelmünk is egyre megosztottabb lett. A képrögzítés könnyű és gyors módszereiből Új, megtanulandó vizuális nyelv következett, mely mára átformálta és kiszélesítette fogalmainkat arról, mit és hogyan érdemes, vagy van jogunk megnézni, megfigyelni. Ez összekapcsolódik a mindenkiben ott rejlő

vizuális részvétel folyton erősödő és változékony vágyával. „A fotózásnak, mint vállalkozásnak végül az a leglenyűgözőbb vívmánya, hogy általa úgy érezzük, az egész világot fejünkben tarthatjuk - akár egy albumot.” (Sontag, 1999, 9.)

A modernség élményének talán egyik legfontosabb ismérve a fénykép, melyben mintegy összeáll, összesűrűsödik a minket körülvevő tér. A birtoklás vágya által vezért tudatunknak eszményi fegyvere a fényképezőgép, azaz ma már inkább a mobiltelefonunk kamerája. A fénykép megjelenésével és demokratizálódásával az ember fotószerűen kezdte el látni az őt körülvevő világot, s a megjelenítés hűségének a fényképet fogadta el. Olyan hittel kezdett bízni, ennek az erejében, ami az emberiség történetében eleddig még nem volt tapasztalható, s ami forradalmat okozott a gondolkodásban és látásban egyaránt.

A világ feltérképezését érte meg, mely itt a világ birtokba vételét is jelenti annak lefényképezése által, s ez a különös viszony a mindenható tudás csalóka érzetét keltette benne, s egyben a hatalomét is. Ez egyfajta absztrakció, a valóság képpé válásának paradox és absztrakt folyamata a képekké katalogizált világ talán picit kilúgozott illúziója, hogy milyen volt a múlt és milyen kiterjedésű a jelen.

Persze e világ arányai sem érhetők már tetten pontosan a fénykép alapján, hiszen kicsinyíthető, nagyítható, szerkeszthető, manipulálható, trükkökkel átformálható ez a valóságnak hitt másolat. Ráadásul már nem köthető anyagi formákhoz, hiszen a modern technikai kép már nem ismeri és szenved el a papír, vagyis az anyaghoz köthető világ állapotváltozásait. A fotó pixelekké, vagyis a gondolatokhoz hasonlatos, tűnékeny, anyagtalán, megfoghatatlan absztrakciókká változott a technikai újításoknak köszönhetően. Mindezek folyamánként a képek száma is megsokszorozódott, újabb és újabb metamorfózisokon ment át szinte követhetetlenül. A képmegosztó oldalak mára már óriási mennyiségű képfájl raktározhatnak potenciális fényképtémává vált környezetünkről. Ezen innováció a képi kommunikáció és a képi gondolkodás folytonosan változó, izgalmas területévé vált.

A fentebb taglalt változások nemcsak a hétköznapi

képhasználatban, hanem ezzel párhuzamosan, a magasművészet képiségében is jelen vannak. A manapság médiaművészetnek nevezett művészeti forma mindezeket a jelenségeket kifinomultabban, önmaga reflexiójaként kezdte vizsgálni, s ezzel visszacsatolást is jelent saját jelentéstartalmainak megértéséhez. Öndefiníciójában technikai eredettörténetét is magában hordozza a fenti ismeretelméleti “kép-kérdéseken” kívül. Vizsgálata ezért is fontos, hiszen a paradigmaváltás a technikai kép megjelenésével válik egyértelművé, technikailag is értelmezhetővé. A képalkotó eszközök használatának története érinti ezt a kérdést, s ma már elég sok általánosnak mondható információ van arról, hogy az optikai eszközök miként befolyásolták a művészi kép megjelenítésének módozatait. A vásári képmutogató technikák és a magasművészeti technikai képalkotás párhuzamosan idomultak a képekhez való viszonyunk folyamatos változásához. A XX. század végén megszorodtak azok a médiaművészeti munkák, melyek azokhoz a ma már történetinek nevezhető eszközökhöz nyúltak vissza, melyek a kép készítésében fontos mérföldköveknek számítottak. “...médiaművésznek tekintjük azt, aki képzőművészeti alkotások létrehozásához valamely optikai/akusztikus, mechanikus vagy elektronikus eszközt használ, ezek speciális működésére, adottságaira alapozva valósítja meg elképzeléseit, melyből adódik, hogy a választott eszköz (médiium) nélkülözhetetlen a mű léte szempontjából.” (*Peternák, 2003, 99.*) Így az elmúlt évezredben feltalált, népszerűvé vált, majd eltűnt vagy átalakult média tárgyakhoz, mint például a *camera obscura*, *laterna magica*, stb.

A művészetpedagógia fontos feladata, hogy teret adjon az új látásmódnak, beemelje tantervébe a digitális képalkotás új műfajait, és felkészítse a fiatalokat az új média esztétikai befogadására és értelmezésére. Tanítványaink már az általános iskola alsó tagozatán is gazdag hétköznapi tapasztalatokkal rendelkeznek az Új Képkorszak jelenségeiről képalkotóként és fogyasztóként egyaránt (*Freedman et. al., 2013, Kárpáti et. al., 2016*). Ezekre építve kell tudatos képfogyasztóvá és érzékeny alkotóvá, képi kommunikátorrá nevelnünk őket.

Társadalmi média és vizuális művészet

Az alcímben megjelölt két fogalom sokrétű viszonyának bemutatása túlmutat e tanulmány terjedelmi lehetőségein. Az összegző áttekintés helyett egy szubjektív körkép felvázolására vállalkozhatunk, amely megvizsgálja a vizuális művészetek különböző formáit a közösségi (társadalmi) médiumokban, annak is elsősorban az online formáiban. Arra keresem a választ, hogyan jelenik meg, milyen új dimenziókkal gyarapodik a művészet a virtuális tér, ill. az azt látogató közösség által, s hogyan hasznosítható az oktatásban ez a sajátos viszony.

A társadalmi média rohamosan bővülő digitális platformjai (lehetőségeiben, létszámában, „helyszíneiben”) hagyományos és új lehetőségeket biztosítanak, és egy különleges látogatói kört vonzanak – sokkal szélesebbet és változatosabb kulturális háttérűt, mint a galériák, múzeumok közönsége. Ennek a közönségnek részei lehetnek tanítványaink is, a közösségi média rutinos használó is, ha erre tőlünk az iskolában, vagy a művészetoktatás informális helyszínein ösztönzést kapnak. A 90-es években Jonathan Crary így fogalmazott e média és felhasználóinak viszonyáról: A „generált képek és a virtuális valóság a mesterséges vizuális ’terek’ fokozott jelenlétét jelzik, melyek radikálisan különböznek a film, a fotó és a televízió mimetikus természetétől.” (*Crary, 1995, 10.*) Míg ez utóbbi, médiumok analóg formái a valós térben helyezkednek el, a digitális technológia viszont „olyan síkra helyezik a látványt, mely el van választva az emberi megfigyelőtől”. „A vizualitás a kibernetika és az elektromágnesesség birodalmába helyeződik át, ahol az absztrakt vizuális és nyelvi elemek egybe esnek, és a globális fogyasztás, körforgás és csere tárgyát képezik.” (*Crary, 1995, 12.*)

A vizualitás területén végbement változások mellett más folyamatok is elindulnak, amelyek újabb művészeti lehetőségeket eredményeznek. A 21. század első évtizedeiben a „viselhető technológia” (*wearable technology*) korában, az emberi test és technológia viszonyának szorosabbá válását tapasztaljuk. A test részévé válik a gépeknek (és/vagy a gép részévé

válík a testnek), ez a kapcsolat *Crary* szerint vizsgálható a társadalom, a nemi vágy és a technika szempontjából is. Az 1997-ben megjelent *Buldózer* című tanulmányban még ezt olvashatjuk: „Az Internet művészeti jelentőségéről egyelőre éppúgy haszontalan lenne beszélni, ahogy az általános szociális hatásairól: a jóslatok ugyanis, bár gyakran érdekesebbek, mint a tények, inkább a jósról szólnak, mint arról, amivel állítólag kapcsolatosak.” (*Peternák, 1997, 143.*). Ma, két évtizeddel később azonban már kézzelfogható hatásokról, a virtuális színpadok és a közösségi média, valamint a technológia visszahatásáról, új inspirációkról számolhatunk be. Olyan műfajok és tartalmak ezek, amelyeknek helye van a Vizuális kultúra tantárgy tantervében is – ahogyan helyet kaptak tanítványaink mindennapi vizuális tapasztalatai között.

A közösségi média, mint a valóság megjelenítésének új színtere

Peternák Miklós analógiája szerint egy új médium megjelenésében, bár benne van az új nyelvezet és tartalom ígérete, de a kezdeti időszakban mégis jobban hasonlít az előzményekre. Gutenberg találmányában benne volt a könyvesboltok széles kínálata, a könyvek tömegtermelése, mint lehetséges jövő, de az első nyomtatott könyvek jobban hasonítottak a kézzel írott, festett képes kódexekhez. Az első fotók is a festésztől kölcsönözték témáikat.

A digitális közösségi médiát is a 90-es években a „valódi” világban született alkotások reklám és marketing felületeként használták a művészek (pl. *Pinterest*). A digitális média sajátossága, hogy ezek a kezdeti műformák mindmáig használatban vannak. A közönség első reflexiói is aktívabb, vagy inkább folyamatos kommunikációt eredményeztek a „művész” és a „néző” között. Az idézőjelekkel az alkotó és néző megítélését kívántuk nyitottan kezelni, hiszen az alkotások szembesítésének inkább technikai korlátai vannak, mint a művészeti minőség és a néző is ez esetben a valóság vizuális reprezentációját szemlélheti. Az „offline” múzeumok új helyszínt látnak a digitális megjelenésben, újabb potenciális fogyasztót, kommunikációs lehetőséget keresnek a közösségi oldalakra történő regisztrációval, de valós kiállításokat, eseményekre csábítanak.

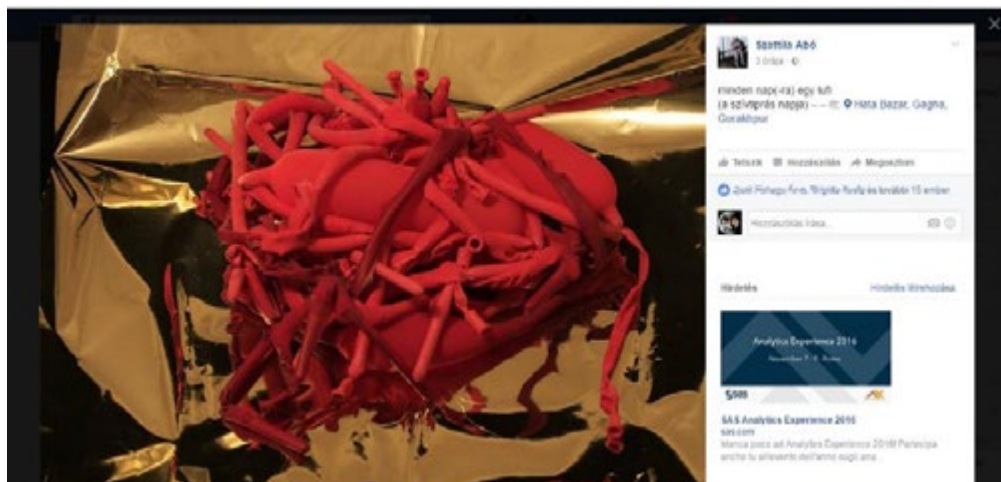
Ezt továbbgondolva, megjelent az a művésztér is, amelynek képviselői digitálisan alkotnak és műveik csak a virtuális térben érhetők el. Már a 90-es években megjelent itt *Szegedy-Maszák Zoltán* érdekes íráskódoló kommunikációs rendszere a *Cryptogram*, amely a digitális üzenetet virtuális szoborrá kódolja, a levél címzettje pedig visszaalakíthatja az eredeti formába. Jeffrey Shaw *Virtuális múzeuma* egy, csak a virtuális térben létező, ott létrehozott tárgyak és terek „immateriális” installációja. Ezek a művek még nem kötődtek szorosan a közösségi médiához, de előképként értelmezhetők a digitális közösségi térben működő múzeumokhoz, tárlatokhoz.



1. kép:
Jeffrey Shaw:
Virtuális múzeum



2. kép:
Mondik Noémi: „piknik 2” és
„para” című alkotása



3. kép:
Szabó Attila: „Minden nap(-ra)
egy lufi”: a szívtiprás napja.
Facebook projekt.
(A fényképet 2016.10. október
28-án posztolta a közösségi
oldalon a projekt alkotója).

Mondik Noémi Paint programban készített pixelképeinek kiállítótere (egy-két kivétellel) már a *Stilblog*, vagy a *Tumblr*. A saját életéből merített témákat iróniával, öniróniával fűszerezi és tárja az internetes oldal látogatói elé.

Több alkotót foglalkoztat a közösségi honlapok aktív közönsége, akik tetszésükön/nemtetszésükön kívül szellemes és sablonos kommentjeikkel építik tovább, bővítik a „kiállított” művet. Ilyen egy éves Facebook projektet indított Szabó Attila „*Minden nap(-ra) egy lufi*” címmel. Változatos, fiktív helyszínekről „bejelentkezve” teszi a képet egzotikus kontextusban. A tanulmány írásának napján a „minden nap(-ra) egy lufi” (a szívtiprás napja) című munka került szembesítésre.

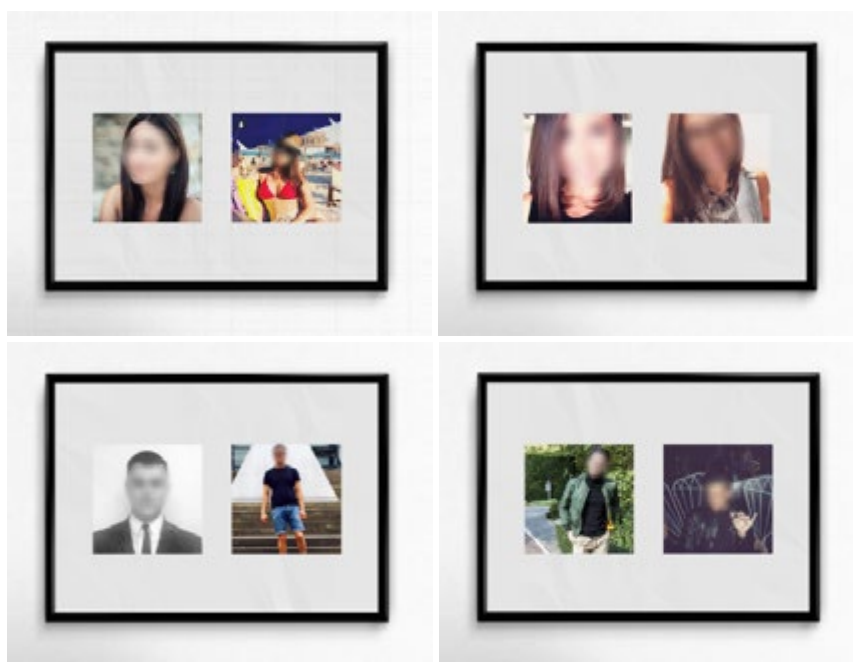
A közösségi média, mint inspiráció

A virtuális térbeli viselkedésünk hasonló a valódihoz, de a szabadságfoka nagyobb, részben a névtelenség illúziója, a valódi jelenlét azonnali szembesítésének hiánya miatt. „Az emberi arc közvetlen élménye nélkül összezsugorodik etikai tudatosságunk, és színre lép a durvaság.” (*Heim, 1997, 109*). A szemtől szembe zajló kommunikáció elősegíti a meggyőzőséget, hűséget, elkötelezettség érzetét, a bizalmat, s nem szabad elfeledkezni a szem és valódi test információközlő szerepéről, a metakommunikációról sem. Az erkölcsi lazulást a kukkoló helyzet, kvázi jelenlét idézheti elő (vírusok, hackerek, pedofília stb.), bár tudjuk, hogy a fizikai világ sem mentes a hasonló tevékenységektől.

Ez a közösségi lét és megjelenés ihlette meg azokat a művészeket, akik a valódi világban újraalkotják, tárgyiasítják (például olajfestmény formájában) a közösségi profilokat, a digitális létezésünk strukturális és nyelvi alapjait. Ilyen grafikákat várnak az évente megrendezett *„The Dialogue with the Digital”* (Párbeszéd a digitálissal) című lengyelországi kisgrafikai tárlatra, de ez inspirálta *Matt Held* festett Facebook-profil sorozatát is.



4. kép:
Matt Held olajképként meg-
festett Facebook profiljai.



5. kép:
Dries Depoorter
projektjében ugyanazon
felhasználó, különböző
közösségi oldalakon
megjelenő képeit párosítja.

A magánélet, szerzői jog és a nyilvánosság kérdését, határait feszegeti *Dries Depoorter* belga médiaművész. Képpárokba rendezi és kiprintelve állítja ki, azonos felhasználókat a *LinkedIn* és *Tinder* profiljukkal ábrázoló fotóit.

A programok generálta új tartalom és probléma

A közösségi média kommunikációs terét használja *An Xiao* „*The Artist Is Kindra Present*” (Az alkotó kvázi jelen van) című projektje. Ez az alkotás *Marina Abramovic* „*The Artist is Present*” (A művész jelen van) című munkájának reflexiója. Egyfajta Zen meditációs gyakorlat, melyben a művésszel (ugyanazon térben) digitális eszközön, hálózaton keresztül (telefonon, e-mailen keresztül) lehet kapcsolatot teremteni, mint ahogyan az általában a társadalmi médiában történik.

Lauren McCarthy „*Script*” (Forgatókönyv) projektjében egy hónapon keresztül átengedi életének irányítását bárkinek, akár idegeneknek is, az interneten. Naponta egy blogon keresztül befolyásolhatják cselekvését, szervezhetik napi programját, de öltözködésére is tehetnek javaslatot. Ezeket az utasításokat a művész végrehajtja, dokumentálja, reflektálja, s az erre létrehozott blogon keresztül megosztja. A projektben a közösségi médián keresztül praktikusabban lebonyolítható az idegen résztvevők kommunikációja és az utasítások végrehajtása, valamint az események megosztása.

A 2007-ben rendezett debreceni nemzetközi *INTERMODEM Fesztivál Workroom* (Munkaterem) nevű műtermében is az internet segítségével voltak jelen öt földrész művészei, és irányították a virtuális *Workshopot* (Műhelyt, a szó kézműves, művészi, gyakorlati értelmében).

Az eredetileg a biztonságunkat szolgáló ipari kamerák a „reality” műfajával bővítették a televíziózás, majd az internet repertoárját. A képrögzítés nélküli, zárt láncú videokamera-monitor rendszerek, már a 70-es években meghihlették a képzőművészeket. Ilyen volt Nam June Paik Buddha szobra, amely saját magát nézi a televízióban a „TV Buddha” című videó installációjában (1974).



6. kép:
An Xiao „The Artist Is Kinda Present” (Az alkotó kvázi jelen van) című projektje, 2010.
<http://memestomovements.com/art/artistiskindapresent>.



7. kép:
Lauren McCarthy „Script” (Forgatókönyv) című blogjában utasítások 2010 január 30-ra

Az online kamerarendszerekkel megfigyeljük az utcákat, gyárudvarokat, forgalmas közlekedési csomópontokat, parkolókat és magánházakat. Mostanában, általuk betekintheünk a celebek magánéletébe, vagy egy filmkészítés pillanataiba is, bár ezek hozzáférhetőségükben, nyilvánosságában, a szerkesztői munkában, a látványok megkomponálásában és események előzetes megszervezésében jelentősen különböznek. (Egy példa: a *Jurassic World Park Cam*, Jurassic Park Megfigyelő Kamera, <http://islanublar.jurassicworld.com/park-cam/>) Ezek a rendszerek használhatók valós idejű megfigyelésekre, amelyek egy új eszközt és kontextust teremthetnek a művészetben is. A korábban említett Dries Depoorter „*Seattle Crime Cams*” (Seattle Bűnmegelőző Köztéri Kamerák) projektje (2016) Seattle város szabadon hozzáférhető, élő videó képeit párosítja a rendőrség sürgősségi hívórendszerével, az ott bejelentett bűnügyi helyszínek megjelenítésével és a rendőrségi rádióbeszélgetésekkel. Egy másik hasonló installációjával (*JayWalking*) a „sheriff” szoftver segítségével közlekedési rendőrt játszhatunk. Az installációban a virtuális és valódi tér egymás kiterjesztései. Mindkét tér egyenrangú része az alkotásnak a maga specialitásaival.

A digitális közösségi terek lehetnek a művészek újabb fórumai, és alkotásaik új reklámfelületei egyaránt, készüljenek a művek akár a valós, vagy a virtuális térben. A társadalmi médiában való megjelenés ábrázolása inspirálhatja is az alkotókat. A művek újabb típusai felhasználják az internet nyilvánosságát, a kommunikációs hálózat működését az installációkban, de a művész teljes egészében áthelyezheti az alkotást a virtuális térbe, ahol a művet a hagyományos múzeumlátogatótól eltérő összetételű közönséggel szembeállíthatja. A társadalmi média így egyfajta szűrőként is felfogható, amelynek tényezői a tartalomszolgáltatók (művészek, múzeumok, magánemberek stb.) és a technika különböző kompetenciával rendelkező felhasználói, fogyasztói. A vizuális művészeti tartalom megjelenésének a fizikai világtól eltérő szelekciója. Talán ez egy olyan világ, amelyben, Danto szerint, minden új műfaj megkövetel valamilyen elméleti megértést. A művészetfilozófia mellett a modern művészet



8. kép:
Lauren McCarthy életének
forgatókönyvét egy hónapig
írják a „Script” című
projektben.



9. kép:
Dries Depoorter „Seattle
Crime Cams” (Seattle
Bűnmegelőző Köztéri
Kamerák) projekt, 2016

jellemzője, hogy „a tárgyak a nullához közelítenek, ahogy elméletük a végtelenhez közelít, vagyis voltaképpen nincs is más, mint elmélet.” (Danto, 1997. 125).

A fiatalok érdeklődése a digitális művészetek iránt rendkívül nagy. Egy három kontinens hat országában lefolytatott vizsgálat szerint, ha nem találják meg az iskolában, saját Vizuális Kultúra Tanuló Közösségekben (*Visual Culture Learning Communities*), egymástól sajátítják el és gyakorolják a virtuális térben megjelenő alkotások készítésének módjait. (Freedman et al., 2013, Kárpáti et al., 2016). Az MTA-ELTE Vizuális Kultúra kutatócsoport „Moholy-Nagy Vizuális Modulok – a 21. század képi nyelvének tanítása” című projektjének 2., Vizuális médiakultúra című moduljában pedagógiai programot, és erre épülő tanítási – tanulási programokat dolgozunk ki, hogy ezt az új, multimediális, a digitális és tárgyi világot gyakran ötvöző művészeti közeget tanítványainkkal megismertessük. Egy nemrég publikált vizsgálat szerint (Tóth-Mózer és Kárpáti, 2016), a magyar középiskolások informatikai alapkészségei alkalmasak, érdeklődésük iránya (a digitális önkifejezés és mások közléseinek pontos olvasása) pedig kiváló inspirációs forrás ehhez a fejlesztő munkához, melynek részleteiről e tanulmány későbbi részében szólnunk.

A számítógép hatása az építészeti tervezésre és ennek oktatási konzekvenciái

Ebben a részben bemutatjuk, hogyan hatott az informatikai, számítástechnikai fejlődés a környezet és tárgytervezés – kivitelezés – használat egységére. Mivel az utóbb évtizedekben legdöntőbb változást eredményező hatásáról van szó, az új technikákat és tervezési, illetve alkotómódszereket az iskolai oktatásban is érdemes megjelenítenünk. A Vizuális kultúra tantárgy környezet és tárgykultúra részének megfelelően, a környezetkultúra és tárgykultúra: téralkotás, térelemzés, közösségi tervezés és konstruálás jelenlegi tartalma, formája, megjelenési módja, minősége befolyásolja, hogyan integrálhatók a digitális tervezés és alkotás módszerei az oktatásba.

Nyilvánvaló, hogy egy, a digitális művészetpedagógia több területét áttekintő tanulmány keretében még csak érinteni sem tudjuk ennek a komplex kérdéscomagnak az egészét, így csak a legkarakteresebb változásokra fogunk koncentrálni. Eltekintünk a fogyasztói és információs társadalom életformájának bemutatásától, az épített környezet és anyagi világ keresztmetszetének felrajzolásától, csakúgy, mint a régióként változó kivitelezési formák felsorolásától is. A tárgytervezés és az építészeti tervezés külön szakma, azonban e cikk keretében nem lényeges a megkülönböztetésük. Mindegyik emberi szükségletek kielégítésére törekszik, és mindkettő anyagok, szerkezetek és technológiák célszerű megválasztásával, a célcsoport kulturális igényének megfelelő formai kialakítással válaszol az igényre. E hasonlóság miatt a tanulmányban mindkét szakma elméletét fel kívántuk használni, de az építészet nagyobb hagyománya miatt főként építészet elméleti megállapításokra támaszkodunk.

Alapfogalmak, kiinduló helyzet

A számítástechnika, mint cél orientált tevékenység matematikai szekvenciákat, úgynevezett algoritmusokat alkot, használ fel, például számítógépek segítségével. A számítástechnika körébe tartozik a szoftverek és hardverek tervezése, fejlesztése, információk kezelése, tárolása, feldolgozása, valamint kommunikációs rendszerek és szórakoztató média alkotása és támogatása. Építészet alatt az épülettervezési, kivitelezési folyamatot, és magukat az épületeket, épített szerkezeteket értjük. Bizonyos épületeknek, például a templomoknak, az országháznak szimbolikus jelentősége van. Az építészet ősi, de más felfogásban legalább a városokkal egyidős, ókori fogalom, az építészeti tervezés önálló szakmaként, hivatásként Leon Battista Alberti az építészet modern elméletét megalapozó, *De re aedificatori libri X* (1452) című traktátusa óta létezik. Az építészet, benne a tervezés és a kivitelezés az épületben zajló élet információ igényes folyamat. A tervezés során figyelembe kell venni a megrendelő különböző kívánságait, az építés helyszínének adottságait, a rendelkezésre álló pénzüsszeget,

a kivitelező vállalatok tudását, a beszerezhető anyagokat és termékeket, hogy csak a legfontosabbakat említsük. Az építészet felfogható olyan döntések sorozatának, amelyek során a lehetőségeket az optimális eredmény érdekében optimalizáljuk. (*Szrogh György* építészmérnök, egyetemi tanár szóbeli közlése, elhangzott a Magyar Iparművészeti Főiskolán, 1968-ban. A tervezés során ezért fontos, hogy az információk minél szélesebb körét vonjuk be a folyamatba, és minél kevesebb vesszen el, tehát a végeredmény, a termék minősége attól függ, mennyi igényt milyen szinten sikerült megvalósítani. Az információs szervezés megfelelősége, kapacitása és rugalmassága tehát központi kérdés. Az építészetet az ipari társadalomban az egyedi és tömeggyártás jellemezte, ahol specialisták feladatra szervezett csapata tervezte meg és valósította meg az épületet. Az építészeti tervezés kulcseleme a szabadkézi és vonalzóval, körzővel készített rajz volt, amit leírás és kalkuláció egészített ki. A tervezési, gyártási, építési folyamat szakaszokra bomlott. Az egyes szakaszok pénzügyileg, jogilag elkülönültek egymástól, ami a vitákat és félreértéseket minimumra szorította, hatékony munkamenetet eredményezett. Az egyes szakaszokon belül hierarchikus felépítésű a felelősségi és döntési rendszer működött. A posztindusztriális, vagy információs társadalomnak lehetősége van ezt a fejlettségi szintet meghaladni, ami több területen is lehetséges.

A számítástechnika kínálata az építészet számára

A számítástechnika fejlődése tette lehetővé a számítógépes tervezés (CAD) létrejöttét. Ennek keretében a tervezésnek egy, vagy több, esetleg összes folyamata digitalizált formában történik. A terv többnyire egy műszaki rajz, ami szöveges kiegészítéssel van ellátva és műleírás egészíti ki. A műszaki rajz és leírás alapján készül el a termék. A szerszámgépeket már néhány évtizede számítógépek irányítják (CAM). Az egyesített számítógépes rendszerben (CAD - CAM) pedig a digitális terv alapján, közvetítő eszköz (pl. fénymásolat) nélkül képesek legyártani a tervet (bővebben vö. *De Lapp &*



10. kép (balra):
Frank O. Gehry, Seattle,
USA, 2000: Az Experience
Music Project épülete

11. kép (jobbra):
Az Experience Music Project
épület egy részlete
rozsdamentes acél
burkolólapokkal.

mtsai, 2004). Napjainkban például az autópárhban a fejlődés révén az autó megrendelésétől kezdve a tervezésen, gyártáson, marketingen, raktárnyilvántartáson, szállításon át a vevő kiértékesítéséig minden informatikai eszközök segítségével, egy rendszerben működik.

Nem csak az autópárhban, de az építészetben is van példa az egységes számítógépes tervezésre és kivitelezésre. Frank O. Gehry és munkatársai terve alapján épült meg az *Experience Music Project* (Zenei Élmény Projekt) az Egyesült Államokban, Seattle városában, 2000-ben. Az épület az amerikai rock and rollnak állít emléket Jimi Hendrix szülővárosában. Az építész a zenét és táncot mozgalmos, íves felületekkel fejezte ki. A formák ekkora szabadságát aligha lehetett korábban ipari méretekben megvalósítani, ehhez a számítógépes tervezés és gyártás egysége kellett. Az épület felülete 21 000 eltérő méretű és formájú fémlappal van burkolva (vö. <http://www.azahner.com/portfolio/emp>). Az acél és alumínium burkolatot íves bordák tartják. Az épület formájának megtervezése és a kivitelezése egymással szorosan összefüggő folyamat volt, közös számítógépes adatbázist használtak hozzá, és a közreműködők ezen keresztül osztották meg az információkat (Kalay, 2006)

A tervek kollaboratív, internet alapú munkakörnyezetben való megosztása minden közreműködő számára hozzáférhetővé tette a készülő terveket, és így lehetőség nyílt a korábban szigorúan behatárolt munkakörökön túli hozzájárulásra: a kivitelezők, sőt a munkások is hozzászólhatnak a terv alakulásához. Ez a lehetőség nemcsak a terv tartalmi, szemléleti gazdagodásához vezetett, hanem az együttműködési lehetőségek miatt az összes közreműködő jobban azonosult a feladattal, ezért aztán a gyártás, építés, tervezés vezetői is támogatták a kooperatív tervezést. A számítógéppel támogatott kollaboratív munka olyan, a 21. században különösen fontos értékeket emel a munkafolyamatba, mint csoportmunka és együttműködés. (Kensing & Blomberg, 1998). A kooperáció később kiterjedt a tervezőkön, kivitelezőkön túli a megrendelők, felhasználók szélesebb körére is. (Hoffmann, 2014).



12. kép (balra):

Az Osnabrück-i Békességes Mária kápolna helyreállítási munkái mintegy ezer gyülekezeti taggal és más közreműködőkkel valósult meg. A kooperatív tervezést Susanne Hoffmann koordinálta a Baupiloten program keretében.

13. kép (jobbra):

A Köztér Program keretében magyar önkormányzati képviselők ismerkednek a lakosság bevonásának módszertanával Budapesten (Faurest, 2008)



Az információk megosztásával az építész hagyományos vezető szerepe és a hierarchikus döntési struktúra is túlhaladottá válik. Valamilyen mértékben minden közreműködő hozzájárul a forma kialakításához, innentől kezdve az alkotó és a megvalósító szerepkör között elmosódik a határ, minden közreműködő valamilyen mértékben alkotója az épületnek. A szigorúan hierarchikus döntési struktúrát felválthatja a közös megegyezéssel meghozott döntés. A jogi kereteket bizonyos fókig meghaladhatja a bizalomra épülő kapcsolatrendszer. Ennek a működési módnak az az előnye a korábbival szemben, hogy sokkal több javaslatot, vagyis információt tud magába fogadni a terv, így gazdagabb lehet a megoldás. A munkamenetben pedig a szakemberek természetes személyként is részt vesznek, így valós közösségek alakulhatnak. „A terv számára azonban még mindig nélkülözhetetlen az építész egyetemes kreatív látomása” (Kalay, 2006, 364).

Az információtechnológia hatása az építészeti tervezés eredményében, az épületet alkotó anyagok „intelligenciájában”, az alkalmazkodóképességében és a változó igényekhez igazodó érzékenységében mutatkozik meg. Az épület, mint statikus jelenség átváltozik dinamikussá: hőszabályzó kapcsoló, ajtónyitó, biztonsági rendszerek jelennek meg benne. Az építészeti kutatások a számítástechnikai fejlesztésekkel egy időben kezdődtek meg. A Massachusetts Institute of Technology (MIT) „*Intelligens Környezet Projektje*” azt vizsgálta, hogy mennyire lehet interaktív az építészet, mennyire „tudnak beszélni a falak”, mennyire tud válaszolni az épület a lakók igényeire. A cél az volt, hogy kapcsolatot teremtsenek a hagyományosan a számítástechnikától érintetlen fizikai térrel. Módszereket kerestek arra, hogy hangra, gesztusokra, mozgásra reagáljon az épület, és persze ezek kontextusától függő formában válaszoljon, azaz attól függjön a válasz, hogy hol, például melyik szobában, melyik berendezés előtt adnak jelet. (Coen, 1998)

A Kolorádói Egyetem „A lakókörnyezet alkalmazkodó irányítása” projektje (University of Colorado, *Adaptive Control of Home Environments*, ACHE) keretében a kutatók arra a felismerésre építették a munkájukat, hogy a lakók nem akarják



14. kép:
A Csillagok háborúja számítógépes játék egy jelenete
(A játék Georg Lucas ötlete alapján készült)

maguk programozni a berendezéseiket, így ezt másnak kell megtenni helyettük, például maguknak a gépeknek. Először a lakók szokásait vizsgálták, egyben olyan berendezéseket és számítógépes programokat készítettek, amelyek szintén képesek voltak megfigyelni a lakók szokásait, majd ezeket meg is tanulták. A „tanult épület” aztán magától irányította a berendezéseket, a megfelelő időben kapcsolta a villanyt, felcsavarta a fűtést. (Mozer, 1998).

A virtuális tér tágabb értelemben mindaz, ami az interneten történik, a honlapokon, a közösségi portálokon, játékokban, és amit a World Wide Web lehetővé tesz, például a levelezést, vásárlást, tanulást, szórakozást. Röviden: információ megosztást és Információcserét. A Cyberspace gyorsan alternatív „helyé” vált, ahol minden nap gazdasági, kulturális, oktatási, és más emberi tevékenységek zajlanak. Szűkebb értelemben azokat a virtuális tereket értjük alatta, amelyeket a valós terek mintájára a számítógéppel hozunk létre. Ezeket a tereket aztán az interneten felkeressük és bennük „tartózkodunk”.

Az egyszerűbbek a valós terek, például a web shopok, valódi üzletek illúzióját keltik, illetve azokat helyettesítik. A számítógépes játékokban viszont kihasználják a virtuális tér fizikai kötetlenségét, és a játék céljának megfelelő fantázia világot állítanak elő, a valóságban lehetetlen termékekkel. A virtuális világ magatartásmódosító hatásának széles irodalma van, ami úgy a negatívumokat, mint az előnyöket érinti. Most, cikkünk profiljának megfelelően egy izraeli - amerikai építész kritikájából idézünk: Ezeket a digitális tereket azonban nem az építészetben kialakított normák szerint hozzák létre, így a jelenlegi formájukban nem mutatható ki szocio-kulturális jelentőség, vagy értelmes környezeti minőség. „Ezért aztán a Cybertérnek semmilyen hatását nem mérhetjük azokon a gazdasági, oktatási, kulturális tevékenységeken, amelyekért a webet használjuk.” (Kalay, 2006, 372)

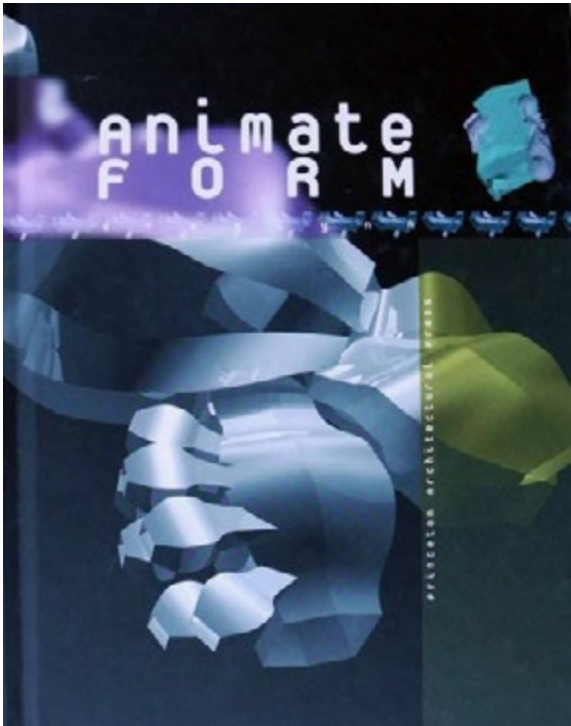
A digitális tervezés hatása a műre

A mérnöki, építészeti, formatervezői tervezés közös és sajátos jegye a rajzolás. A rajzok között vannak absztrakt diagramok, funkciószámok, metszterajzok, majd kevésbé elvontak, úgy mint távlati, látszati kép. A gyártás és építés számára készített műszaki tervrajzok a kívülálló számára bonyolultnak tűnnek, ám a szakember számára könnyen használható eszközök, mint egy varrónőnek a szabásminta. A rajzok között különösen fontosnak és kreatívnak tekintik a vázlatok készítését. E kevésbé kutatott témának egyik kiemelkedő szakértője John S. Gero (1998) szerint a vázlatrajz egyik lényeges feladata az, hogy a megoldandó kognitív problémának megfelelő fizikai formát adjon. A másik szerepe pedig az, hogy az agy hosszú távú memóriájából származó információtömeget „kihelyezze” a rajzba, ami így rövid távú memóriaként működik. A vázlatok, rajzok a tervezés korai szakaszában inkább laterálisan, széltében fejlődnek, azaz újabb és újabb gondolatoknak adnak látható formát. A tervezés későbbi szakaszában viszont vertikálisan fejlődnek, azaz egyre pontosabbak lesznek és egyre részletgazdagabbakká válnak.

Egy esettanulmány keretében azt vizsgálták, hogy a CAD rendszerek hogyan befolyásolják egy gépészmérnök tervezőcsoport kreatív problémamegoldásait. Kutatásukat úgy foglalták össze, hogy „az erőteltett egzaktképzés, az ötletelés idő előtti lezárása, a túlságosan körülírt gondolatok és a kötött fogalomalkotás” (Robertson and Radcliff, 2009, 144) a legjellemzőbb akadályozó tényezők. Az esettanulmány tanulságait széleskörű online vizsgálattal ellenőrizték, ami az első három jelenség esetében megerősítette az eredményeket. Kalay (2006) szerint az olyan precíz vázoló eszközök, mint például az AutoCAD akadályozzák a tervezői gondolat kifejlődését. A tervezés korai szakaszában azonban, amikor a rugalmasságra és többértelműsége nagyobb szükség van, mint a precizitásra, továbbá, ha a program idő előtti döntések meghozatalára kényszeríti a tervezőt, hátrányos a számítógép használata.

A kiviteli építészeti terv készítésénél már rengeteg előnye van a számítógép alkalmazásának. Az adatbevitel hosszadalmas, de ha már megvan a terv digitálisan, akkor annak a változatai (téri, szín béli, elrendezési, stb.) gyorsan megjeleníthetők. Ez a lehetőség az elképzelés jóságának „azonnali” ellenőrzésével megkönnyíti a munkát és segíti a terv fejlődését. A társszakmák képviselőinek (gépész tervező, statikus, belső-építész) egyből odaadható a terv, így ők nem „nulláról” kell, hogy felépítésük saját tervüket, hanem az építész tervének felhasználásával készítik el. A kész tervet pedig könnyen tudja adaptálni a gyártó, a szerelő, és az építő, a saját gyártási, építési terveinek elkészítéséhez.

A számítógép lehetőséget kínál arra, hogy a hagyományos síkban, derékszögben gondolkodó építészettel szemben, rögtön három dimenzióban, térben gondolkodjunk, és elképzelésünket meg is jelenítsük a képernyőn. Ennek a módszernek egyik érdekes példáját láthatjuk *Greg Lynn* amerikai építésznél, aki animációs szoftverekkel dolgozik, tehát „virtuális tereket” hoz létre. Ahogyan *Márton Enikő* (2008) írja: „Kihhasználja az animációs szoftverekkel modellezhető topologikus, térbeli folyamatosságát megtartó, gumyszerűen flexibilis felületek manipulálhatóságát. Az idő függvényében, a virtuális térben különböző alakzatok transzformációival kísérletezik, vagy, ahogy ő nevezi ezt a folyamatot, formákat animál. A topologikus formák felületi pontjai vektorokkal számíthatók, így lehetőség van a felület egyetlen pontjának térbeli elmozdítására, amely azonban a szomszédos pontok elmozdítását is jelenti, megtartva a felület folyamatosságát. Ezek a transzformációk a tervező által felállított, a tervezési feladathoz illeszkedő szabályok - lépések sorozatának - alkalmazása által generálnak új alakzatokat.” Egy másik szoftvert, a parametrikus algoritmust használta *Nicholas Grimshaw* (1993) a londoni Waterloo Pályaudvar bővülő-szűkülő, egyedi rácsos-tartós szerkezetű tetejének megtervezésénél.



15. kép:
Lynn, Greg (2011): *Animate FORM*, 1999 & 2011 című könyvének címlapja

16. kép:
A Waterloo Station (London) tetőszerkezetének mind a 36 szelete eltérő méretű, állású elemekből áll, amit "parametrikus geometriai szoftver" alkalmazásával terveztek meg Grimshaw és Társai, 1993-ban.



A tárgy és tértervezés gyakorlatában, napjainkban az átmeneti jelleg érvényesül a hagyományos és a számítógépes tervezés között. A tervek ugyan számítógépen készülnek, de a tervezői gondolkodás, a munkafolyamat lépései, a tervezési alapelvek még sok esetben a korábbi kor és tervezési paradigma szerint alakul. Hogy egy példával érzékeltessük, mire is gondolunk: *Louis Sullivan* amerikai építész (1896) több, mint száz éve keletkezett jelmondata: a forma követi a funkciót („*Form follows function*”), még mindig sokak számára mérce, a formaalakításuk ehhez igazodik. Másoknál az épület kialakításánál természetesen rendeltetésszerű az elrendezés, azonban a forma az épület szimbolikus tartalmát hangsúlyozza, vagy annak kommunikációs szerepét. Esetleg egyszerűen csak él a kortárs műszaki megoldások szabadságával és a számítástechnikából, vagy az új anyagok és szerkezetek adta lehetőségekből táplálkozó külsőt ad az épületnek. Tehát a mai építész, jobban mondva tervezői közösség nem csak funkcionális formákat, hanem más elv szerint alakított formákat alkalmaz a tervezés során.

A Moholy-Nagy Vizuális Modulok – a 2. század képi nyelvének tanítása” című programban a 3., Környezetkultúra modulban is szerepelnek a digitális tervezés alapjai. A Budapesti Fazekas Mihály Gimnázium építész-tanára, *Mészáros Zsuzska* évek óta tanít tér- és tárgytervezést a Vizuális kultúra tantárgy keretében, s a modul számára készült innovatív tanítási-tanulási programjába integrálja a géppel segített térértelmezés és tervezés műveleteit.

Az elkészült diákmunkákat, és azok születésének mozzanatait *Designped* című blogjában (<https://designped.com>) teszi közzé. A 45 perces tanórákban is jó eredménnyel megvalósítható feladatok leírását, az elkészült munkák fotóit teszi közzé, olyan címmel, mint „Ehető építészet, Szubjektív iskolatérkép, A banán MR képe. Ezeken kívül, szabadidős projekteket is dokumentál, mint például a *Térkommandó* (Mészáros, 2016) akcióit. A gimnázium tanulóival közösen elérhető teszik az amúgy nagyon rendes, de nem személyes, nem a diákok szája íze szerint kialakított iskolai közlekedőket.

Médiakompetencia, informatikai kompetencia fejlesztése a 11-14 éves tanulóknál

A médiakompetencia vagy/és a digitális írástudás

Moholy-Nagy László: A szelet-embertől az egész emberig című tanulmányában (1929), az akkori társadalmi viszonyokat elemezve a következőket írja: „Csak ami a saját élmények egészéből kikristályosodik, csak az lesz az ember igazi építőanyaga. Ezzel szemben a mai nevelés elköveti azt a hibát, hogy elsősorban egyes élmények szerzésére fekteti a fő súlyt. Ahelyett, hogy a saját középpontját tágítaná, mint ahogyan azt a primitív ember léte kényszerűségéből teszi, amikor egy személyben vadász, kézműves, építőmester, orvos stb., a mai ember - összes többi képességeit kihasználatlanul hagyva - csak egyetlen mesterséggel foglalkozik.(...) Szakember lesz belőle. Nincsenek többé eredeti élményei. Állandó harcban ösztöneivel a külsőleges tudás erőszakot vesz rajta, belső biztonsága eltűnik, nem mer többé saját magának szembe sem lenni. A specialisták, mint egy hatalmas titkos szervezet tagjai elzárják az utat a sokoldalú egyéni élményekhez, amelyek pedig az egészséges ösztönű ember számára nemcsak lehetségesek, hanem biológiai jóléte miatt egyenesen kívánatosak.(...) Az ember szeletszerű kiképzése ma nem kerülhető el. Nem szabad azonban, hogy annyira menjen, hogy mellette az ember elsorvadjon - az oly nagyra tartott szaktudása mellett. A szelet-ember a központi, a közületbe organikusan belenőtt emberben kell, gyökerezzen: erős, nyílt, boldog, mint amilyen gyermekkorában volt. Ezen organikus biztonság nélkül a leggazdagabb szaktudás is (a felnőttek e „kiváltsága”) tisztára mennyiségi gazdagodás anélkül, hogy általa az ember életintenzitása fokozódna, életének köre tágulna”. (Moholy-Nagy, 1929 / későbbi magyar kiadás évszáma, oldalszám).

Ha a fentebb felvetett problémát és a magyarországi általános iskolai oktatást egymás mellé helyezzük, kijelenthetjük, hogy Moholy-Nagy László gondolatai semmit sem vesztek



17. kép (balra):
A Budapesti Fazekas
Gimnázium tanulója,
a „Térkommandó” tagjai közösségi teret hoznak létre az iskola folyosóján
1: Esernyős tér. 2016.

18. kép (jobbra):
A Térkommandó műve,
II.: Tükrös tér

aktualitásukból. Minden törekvés ellenére, néhány (főleg alternatív pedagógiai módszerekkel dolgozó) iskola kivételével, a napi gyakorlat tantárgyak egymás melletti oktatását jelenti, különösebb át- vagy kitekintés nélkül más szakterületekre. Ugyanakkor a digitalizációs folyamat eredményeképpen jelentősen megnőtt a lehetősége annak, hogy az iskolákban egyre nagyobb teret kapjon a többrétű önkifejezés, a személyre szabott tanítás, az aktualitások bevonása a tanítás tartalmába. A számítógéppel segített tanítás és tanulás támogatja a hagyományost kiegészítő új tanítási-tanulási formákat, a tanár és diák közötti, kétirányú kommunikációt, a gyors visszacsatolást, a kapcsolattartást. A művészetpedagógia szempontjából igen fontos az is, hogy új, korábban, a technikai korlátok miatt elképzelhetetlen önkifejezési lehetőségeket teremt, és tesz széles körben elérhetővé.

Tanulmányunk befejező része azt vizsgálja, milyen összefüggés áll fenn a médiakompetencia és a digitális írástudás között, valamint áttekinti, milyen módon fejleszthető a médiakompetencia a Vizuális kultúra tantárgy keretein belül. A továbbiakban elemezzük, hogy mozgóképkultúra és médiaismeret illetve a vizuális kultúra tantárgyak közötti milyen integrációs lehetőségeket mutathatók ki. Bemutatjuk, melyek azok a módszerek, amelyekkel ez az együttműködés erősödhet a két szakterület között, erősítse az interdiszciplináris gondolkodásmódot is.

A digitális írástudás (melyet korábban számítógépes írástudásnak neveztek), leginkább az informatikai eszközök, számítógépes programok biztonságos kezelését jelenti. A médiakompetenciával ez kibővült a médiatermékek kritikus befogadásával, illetve a médiumok tudatos, kreatív használatának képességével is. Napjainkban a médiaintegráció miatt a médiakompetencia fontossága még hangsúlyosabbá vált, és mint interdiszciplináris módszer egyre fontosabb az iskolákban. *(Komenczi, 2009)* A digitális írástudás részét képezi és feltétele a médiakompetenciának.

Módszertani filmek forgatása és vizsgatanításokon való részvétel alkalmával tapasztaltuk, hogy az iskolák jelentős részében az informatikai eszközök (továbbiakban IKT eszközök)

alkalmazása a pedagógusok részéről: álló és mozgóképek, vázlatok kivetítésére, a diákok részéről: adatok keresésére korlátozódik. Üdítő kivételnek számít, ha az IKT- és egyéb elektronikus eszközök az iskolákban, főleg a tanórákon, valamilyen probléma, feladat hatékonyabb feldolgozását, megértését, bizonyos képességek eredményes fejlesztését szolgálják, vagy az önkifejezés új lehetőségeinek tárházát gazdagítják. Az IKT- és egyéb elektronikus eszközök többnyire olyan státuszt foglalnak el az iskolákban, mint korábban az írásvetítő, dia-vetítő, amelyek nélkül - különösen óralátogatások, bemutató órák alkalmával - nem lehetett „korszerű” órákat tartani, de nagyon kreatívan nem sokan alkalmazták.

Napjaink új média platformja társadalmi média alkalmazások (a Web 2.0 kialakulásakor lehetővé vált, közösségi alapú információcserélő megoldások) köre. A webkettes platformok létjogosultsága az oktatásban vitathatatlan, de alkalmazása elsősorban valamilyen szempontból (időlegesen vagy tartóssabban) együvé tartozó személyek kapcsolattartását szolgálja. Egy példa: 2015-ben tanítókkal, óvónőkkel beszélgetve egy konzultáción. A gyerekekkel kapcsolatos problémák révén előjött a családlátogatások, a gyerekek környezetének-, ott-honi életterének-, viszonyai megismerésének szerepe. Megdöbbentem tapasztaltam, hogy ma nem az osztályfőnöknek, hanem az iskolában alkalmazott szociálpedagógusnak dolga (ami önmagában nagyon jó) adott esetben az ilyen jellegű kapcsolattartás, az osztályfőnök a szociálpedagógussal konzultál csak. Viszont az adott osztálynak és a szülőknek van saját Facebook csoportja, ugyanakkor az osztályfőnök személyesen, különösen iskolán kívül, alig érintkezik a szülőkkel.

A számítógép, az internet, interaktív tábla, stb. ma már minden iskolában jelen van, a webkettes alkalmazásokhoz egyre többen férnek hozzá, a pedagógusok egymás után végeznek el tanfolyamokat, továbbképzéseket e témában, ennek ellenére a tanítás az iskolai munka hatékonysága az iskola és család közötti tényleges kapcsolattartás terén nagyon kicsi elmozdulás tapasztalható. A szakemberek zöme megreked az eszközök iskolai munkába történő implementálásánál. Alapos kutatások, hatásvizsgálatok nem kísérik, nem is

előzik meg ezt a folyamatot. Pedig a Nemzeti Alaptanterv (továbbiakban NAT, 2012) több ponton és kontextusban is említi a médiát, kapcsolatba kerül a médiakompetencia kérdéseivel is. Már a I.1.1 részben, Fejlesztési területek – nevelési célok cím alatt külön részben hangsúlyozza a médiatudatosság fontosságát, minek keretében a média és társadalom, a média és hitelesség etikai kérdéseit, a média és a jog viszonyának fontosságát emeli ki.

A NAT I.1.1 részéből: „*Médiatudatosságra nevelés.* Cél, hogy a tanulók a mediatiszt, globális nyilvánosság felelős résztvevőivé váljanak: értsék az új és a hagyományos médiumok nyelvét. A médiatudatosságra nevelés az értelmező, kritikai beállítódás kialakítása és tevékenységek révén felkészít a demokrácia részvételi kultúrájára és a médiumoktól is befolyásolt mindennapi élet értelmes és értékelvű megszervezésére, tudatos alakítására. A tanulók megismerkednek a média működésével és hatásmechanizmusával, a média és a társadalom közötti kölcsönös kapcsolatokkal, a valóságos és a virtuális, a nyilvános és a bizalmas érintkezés megkülönböztetésének módjával, valamint e különbségek és az említett médiajellemzők jogi és etikai jelentőségével.” A NAT a II.1 részben a fejlesztendő alapkompétenciák címen belül kiemlíti a digitális kompetencia jelentőségét. Ezt a részt tanulmányozva, a digitális kompetencia tartalma lényegesen nem tér el a médiakompétenciától. A digitális kompetencia mindent az IKT-hoz köt, nagy hangsúlyt ad a technológiából eredeztethető jelenségeknek, veszélyeknek, lehetőségeknek, ezeket a társadalom-, a kisebb-nagyobb közösségek és az egyén szintjére is vonatkoztatva. Tartalmazza ugyan, de kisebb szerepet szán az IKT és az önkifejezés kapcsolatára.

A NAT II.1 részéből: „*Digitális kompetencia.* A digitális kompetencia felöleli az információs társadalom technológiáinak (információs és kommunikációs technológia, a továbbiakban IKT) és a technológiák által hozzáférhetővé tett, közvetített tartalmak magabiztos, kritikus és etikus használatát a társas kapcsolatok, a munka, a kommunikáció és a szabadidő terén. Ez a következő készségeken, tevékenységeken alapul: az információ felismerése (azonosítása), visszakeresése,

értékelése, tárolása, előállítás, bemutatása és cseréje; digitális tartalomalkotás és -megosztás, továbbá kommunikációs együttműködés az interneten keresztül. Ugyanebben a részben az esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképességhez kötve is találkozunk a médiakompétenciát érintő kitételrel, miszerint a művészeti alkotások terén fontos a médiához kötődő alkotások megismerése, értelmezése is a hagyományos művészeti területek mellett.

A NAT II.2-es része a műveltségi területeket fejt ki. Ezen belül több helyen is szerepet kap a média, a médiakompétencia: magyar nyelv és irodalom, ember és társadalom (társadalmi, állampolgári és gazdasági ismeretek), művészetek (énekes-zene, vizuális kultúra, mozgóképkultúra médiaismeret), informatika, testnevelés és sport, idegen nyelvek, informatika.

Médiakompétencia és a Kerettanterv

A Kerettanterv (továbbiakban Ktv, 2012) nem teszi kötelezővé a mozgóképkultúra médiaismeret tantárgyat, annak ellenére, hogy a Ktv-ben több helyen és kontextusban is markánsan szerepelnek médiára, médiakompétenciára vonatkozó megfogalmazások. A mozgóképkultúra és médiaismeret, külön teret csak a 10% szabadon felhasználható órakeret terhére kaphat, vagy más tantárgyakba kell integrálni, amely önmagában nem bal. A Ktv-ben a fejlesztési területek és nevelési célok között, NAT-hoz hasonló határozottsággal, külön cím alatt (*Médiatudatosságra nevelés*) olvashatunk a médiatartalmak kezelésére, értelmezésére vonatkozó kitételeket. Szintén a NAT-hoz hasonló tartalommal és hangsúllyal szerepel a Ktv-ben a Kulcskompetenciák, kompetenciafejlesztés leírásában a digitális kompetencia is. *Esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképesség* kompetenciák között is találkozunk a médiakompétenciát érintő területekkel (fotó és film).

A kötelező tantárgyak tartalmában, több esetben, de eltérő hangsúllyal kap helyet a média, a mozgóképkultúra, a médiakompétencia valamelyik összetevője (magyar nyelv és irodalom, idegen nyelv, matematika, történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek, hon- és népismeret, erkölcsstan,

természetismeret, földrajz, tánc és dráma, vizuális kultúra, informatika, technika életvitel és gyakorlat, testnevelés és sport). A Ktv legnagyobb arányban a vizuális kultúrába, a történelem, társadalmi és állampolgári ismeretekbe és a magyar nyelv és irodalomba integrálva szerepelteti a mozgóképkultúra médiaismertet, a médiakompetencia fejlesztésére itt adódhat leginkább mód. Néhány tantárgy, jellegéből adódóan, csak egy-két elemet emel be, míg a többi tantárgyban, ebben a vonatkozásban csak az IKT használatához köthető említések vannak.

Összegezve: a NAT is és a Kerettanterv is nagy hangsúlyt fektet a médiakompetencia fejlesztésére a vizsgált korosztályban. A fejlesztés kiterjed az IKT eszközök működtetésére, tudatos használatára, vonatkozik az IKT eszközök és az önki-fejezés viszonyára valamint a tanulásban, kapcsolattartásban betöltött szerepére. A két alapidokumentum utal a média egyénre, társadalomra, a kultúrákra gyakorolt hatására is. Mivel a Ktv nem teszi külön tantárgyként kötelezővé a médiakompetencia fejlesztésére leginkább hivatott tantárgyat, a mozgóképkultúra és médiaismeret, így több tantárgyba integrálva (szétszórva) nyílik lehetőség mozgóképkultúra és médiaismeret tartalmán keresztül, a jelzett kompetencia alakítására, melyek közül e vonatkozásban a vizuális kultúra kap a legnagyobb szerepet, majd a magyar nyelv és irodalom és a történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek.

A technikai képzőművészet és a képzőművészet kapcsolata

A művészeti területek mindig is figyeltek egymásra, gazdagították egymás eszköztárát, minek következtében a hagyományosnak mondott képzőművészeti eljárások mellett újak is létrejöttek.

A technikai képzőművészeti eljárásokkal sem volt/van ez másképp, beépültek beépülnek a képzőművészet egészébe. Már az 1910-es évek avantgárd művészei alkalmaztak fototechnikai eljárásokat (pl.: Moholy-Nagy László). A film, az elektronikus képzőművészeti eljárások (video), ezen belül a digitális technika

adta lehetőségek is hasonló érdeklődést váltottak/váltak ki a képzőművészekből. Tehát a különböző technikai képzőművészeti eljárások azon túl, hogy megteremtették saját szakterületüket, műfajukat, egyben be is épültek a képzőművészetbe. Ma már természetesnek számít, ha egy tárlaton videót, számítógépes animációt, filmet látunk, és a materiális alkotások virtuális kiállítása mellett megjelennek a csak virtuálisan létező, csak virtuális kontextusban értelmezhető digitális művek is.

A technikai képzőművészet elterjedése, hétköznapivá válása, a digitalizációs folyamatok, az adatok minél gyorsabb eljuttatása minél több befogadóhoz, új helyzetet hozott létre. Megnőtt a vizuális ingerek mennyisége, a professzionális vagy/és hivatalos tartalomközlők, vagyis az üzenetek „hivatalos, a közlésre hatalmi pozíciójuk vagy sajátos szakértelmük révén feljogosított” létrehozói mellett megjelenhettek a nem professzionálisak is, és az adatok kitörték a könyvtárak falai közül. A hálózati megosztás révén jelenleg bárki létrehozhat és közzétehet adatokat, képezhet adatbázisokat: szövegből, hangból, álló- és mozgóképből egyaránt. Szintén a digitalizációs folyamatok eredménye, olyan hibrid eszközök megszületése (okos telefon, iPad) amelyek által a kapcsolattartási formák kiegészültek, megváltoztak. Ezek a jelenségek, lehetőségek, eszközök szükségessé teszik az oktató-nevelő munka, a tanítás/tanulás egészének átgondolását is.

A médiakompetencia és a digitális írástudás fejlesztési lehetőségei a Vizuális kultúra tantárgy keretében

A vizuális kultúra tantárgy belül számtalan lehetőséget kínálkozik a médiakompetencia, a digitális írástudás fejlesztésére, az IKT eszközök kreatív alkalmazása elképzelhetetlen ezek nélkül.

A digitális eszközök szinte feldolgozhatatlan mennyiségben ontják a befogadókra az információkat, melyek döntő többsége vizuális információ. Ezek megértése, kezelése, szelektálása, rendezése nem kis kihívást jelent. Egy biztosan kijelenthető: valamit ezzel a jelenséggel kezdeni kell vagy úgy, hogy elemezzük, vagy úgy hogy tudatosan felhasználjuk, vagy úgy,

hogy alkotó módon közelítünk hozzá, vagy ezeket együttesen végezzük. E tevékenységet közben a médiakompetencia különböző szintjeit alkalmazzuk: dolgozhatunk az ösztönös médiakritikai szentjén, illetve a média kreativitás szintjén is, attól függően, hogy a tanítás/tanulási folyamatban milyen feladatot tűzünk ki.

A digitális eszközök evolúciója során megváltoztak, keveredtek az eszközök funkciói. Ma már nehéz eldönteni, hogy a videokamera egyben fényképezőgép is, vagy a fényképezőgép videokamerai is egyben. Leginkább a formája alapján lehet tájékozódni e téren, mert a funkciókban nagy átfedések vannak. Egy digitális fényképezőgép videokameraként is működtethető, de mint adattároló is használható, amellett, hogy a gép rögzíti a felvétel készítésének koordinátáit is. Az okostelefonok, az iPad kapcsolattartó eszköz is, kamerák is, de lehetnek képfeldolgozó-, adattároló-, adatfeldolgozó eszközök is, vagyis multifunkcionálisak. A tanítás/tanulás folyamatába kiválóan alkalmazhatók ezek a szolgáltatások, az eszközök kezelése egyszerű, mindig nálunk lehetnek. Ezek a tulajdonságok jól kihasználhatók a vizuális kultúra órákon (de nem csak ott).

Adatbázisok használata, adatbázisok létrehozása

A képzőművészet nem érthető igazán a társadalmi viszonyok és a többi művészeti terület ismerete nélkül. A művészettörténeti ismeretek, a konkrét művek elemzése megkívánja, hogy minél több ismerettel rendelkezzenek a diákok az adott kor egészéről. Megnőtt a jelentősége a megbízható, keresőrendszerrel is ellátott adatbázisoknak, melyek segítségével tanár és diák is igényei szerint, könnyen össze tud állítani anyagokat. Az iskolai munkához kötődően, megfelelő előkészítést követően, szempontok megadása után, a tanulók is létrehozhatnak adatbázisokat, akár elkészíthetik saját „tankönyvüket” is, mely bármikor kiegészíthető, módosítható. Kereséshez az adatbázisokban, a saját adatbázisok létrehozásához elengedhetetlen a keresőrendszerek kezeléséhez (pl.: szűrés) és az adatbázisok létrehozásához szükséges ismeretek elsajátítása, amely szintén a médiakompetencia egyik eleme.

Előadások, bemutatók

Az iskolai munkában gyakran előfordul, hogy egy témát a tanulók prezentálással kísérve, előadás formájában mutatnak be. A előadások anyagának összegyűjtése, prezentációba rendezése nagyon összetett feladattal jár. Nem elég megkeresni a szükséges tartalmat, azokat érthetően, didaktikailag át gondoltan és esztétikusan, prezentációba is kell illeszteni.

Számítógépes programok

Az ingyen elérhető állóképszerkesztő programok olyan tanulókat is sikerhez juttatathat, akik nem rendelkeznek megfelelő rajzkészséggel. A programok szolgáltatásait, lehetőségeit ismerve adhatók olyan feladatok, amelyeknél mellőzhető a szabadkézi rajzolás. A teljesség igénye nélkül néhány lehetőség. A mindenki számára elérhető, könnyen elsajátítható 2D-s, 3D-s szerkesztő-tervező programok fejleszthetik a térlátást, ilyen pl. az ingyenes Sweet Home 3D, mely segítségével alaprajzok és 3D-s nézetek egyaránt tervezhetők, vagy hasonló a Google SketchUp is. Rajzoló, fotó-manipuláló programok is elérhetőek ingyen, például a [Paint Tool SAI](#). Ezekhez szükséges a digitális rajztábla, kényelmesen csak ezekkel lehet használni a programokat (pl.: [FireAlpaca 1.5.4](#)-et)

Ebben a fejezetben kell szólnunk a szintén ingyenesen elérhető honlap szerkesztő programokra, amelyek ugyan korlátozott keretek között, de lehetőséget biztosítanak a személyes megjelenésű vagy kiadott szempontok alapján elkészítendő honlapok kivitelezésére (pl.: NotePad++, NVU, Bluefish, stb.). Ingyenes video vágóprogramok is alkalmazhatók a vizuális kultúrán belül, pl., amikor hagyományos módon animációt készítünk. A mozgások fázisait lefotózva, a vágóprogramokba bemásolt állóképekkel animációkat tudunk létrehozni.

A fentebb említett néhány példa is igazolja, hogy a vizuális kultúrához kötve, az ingyenesen letölthető programok használata, számtalan lehetőséget biztosít a médiakompetencia, a digitális írástudás fejlesztésére.

Összegezve kijelenthetjük, hogy számítógépek és programok, a hálózat egyaránt kitarja a vizuális önkifejezés lehetőségeit, utat nyit új tanulási, tanítási stratégiák kialakulásához.

Általuk fejleszthetők, kitágíthatók a megszokottól eltérő kommunikációs formák és lehetőségek, alkalmazásukhoz, használatukhoz komplex tudásra van szükség. Kijelenthetjük ezek annak tudatában, hogy az IKT miatt a vizuális nevelésben alkalmazott hagyományos technikák, módszerek nem szorulhatnak háttérbe, az IKT alapvetően nem helyettesíti ezeket, hanem a lehetőségek bővülnek általa. Az IKT bevonása a képzésbe mindenképpen pozitívan befolyásolja a tanulók médiakompetenciájának, digitális írástudásának alakulását, mind az eszközök kezelése, mind a médiaproduktumok kritikus elemzése terén. Által bővül az önkifejezés eszköztára és az ITK eszközök használatának motivációs hatása is pozitívan hat a tanítási/tanulási folyamatra.

A vizuális kultúrába integrált mozgóképkultúra és médiaismeret

A NAT több helyen is jól elkülönítve más területektől foglalkozik a mozgóképkultúrával, a médiával. I.1.1. Fejlesztési területek - nevelési célok címen belül Médiatudatosságra nevelés alcímmel ellátott részben kifejti annak jelentőségét, hogy „*a tanulók a mediatizált, globális nyilvánosság felelős résztvevőivé váljanak: értsék az új és a hagyományos médiumok nyelvét.*” II.3. A műveltségi területek anyagai című egységen belül a Művészetek műveltségi területben a Mozgóképkultúra és médiaismeret és a Vizuális kultúra egyenrangú összetevőként, külön cím alatt szerepelnek. A Ktv kötelező módon viszont nem írja elő a mozgóképkultúra és médiaismeret külön tantárgyként való kezelését, hiszen a NAT a következő módon határozza meg a mozgóképkultúra és médiaismeretre vonatkozó fejlesztési célokat. „*A műveltségterület tartalmi elemei és fejlesztési céljai között egyaránt szerepelnek művészetpedagógiai, kommunikációs, társadalomismereti, illetve az anyanyelvi kultúrával kapcsolatos összetevők.*” Ebből kiolvasható, hogy melyek azok a tantárgyak, amelyek leginkább hivatottak a mozgóképkultúra és médiaismeret tananyagának a befogadására. Ezek: vizuális kultúra, magyar nyelv és irodalom, a történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek.

Ideális esetben ez nem jelenthetne nagy problémát, de a napi gyakorlat és tapasztalat alapján elmondható, hogy a mozgóképkultúra és médiaismeretre szánt órakeret gyakran nem arra használódik el, amire való. A Ktv más tantárgyakba is integrált résztartalmakat a mozgóképkultúra médiaismeret köréből, viszont ezekre általában az a jellemző, hogy nagyon kevés esztétikai elemet tartalmaznak, illetve a hozzájuk kapcsolatos tevékenységek alapvetően nem esztétikai alapon ítélelendők meg. Ez vonatkozik pl. az informatikába és részben a történelem, társadalmi és állampolgári ismeretekbe integrált résztartalmakra. De milyen alapon lehetne elvárni esztétikai megközelítést az informatika tanártól vagy a történelem tanártól, hiszen a tanárképzés ezeken a szakokon erre nem helyez hangsúlyt. Tehát az, hogy adott tantárgyokhoz rendelve, a mozgóképkultúrára szánt keret, a tananyagrészt befogadó tantárgy saját tananyagának elsajátítására fordítódik, leginkább nem szaksovinizmusból ered, hanem az adott tantárgy szaktanárának felkészítetlenségéből, felkészületlenségéből. A két kifejezés mást jelent: a felkészítetlenség a tanárképző intézmény terhére irándó, a felkészületlenség már az adott tanárt is terheli. Jellemző, hogy a nem szakosan tanított tantárgyak körében a mozgóképkultúra az, amelyet leggyakrabban, megfelelő végzettség nélkül tanítanak az iskolákban, holott sokat hallunk, olvasunk a média megerősödött szerepéről, mint szocializációs tényezőről. Tanulmányunk korábbi részeiből nyilvánvaló, hogy a média igen jelentős szerepet kap a kortárs művészetben, környezetkultúrában és építészetben, de a társadalmi jelenségeket befolyásoló szerepe is egyre fontosabb. Ezek mellett az egészséges személyiségfejlődéssel kapcsolatban minden szakember kiemeli a művészeti nevelés fontosságát, amelyhez, mint leggyakrabban „fogyasztott” műforma, a kép, a mozgókép, a film, nagymértékben hozzátartozik.

A pedagógusképzésben szerzett tapasztalataink azt igazolják, hogy mozgóképkultúra és médiaismeret tanítására leginkább a vizuális kultúra tanárok fogékonyak. Ők azok, akik a szakterület tanításában elengedhetetlen gyakorlatokat nem mellőzik munkájuk során, és nem számúzik a Mozgóképkultúra

és médiaismeret tantárgyat csak az elméleti tantárgyak sávjába. Úgy gondoljuk, hogy a mozgóképkultúra és médiaismeretet a vizuális kultúrába integrálva éri a legkisebb veszteség. Pozitívan fogalmazva: a két tantárgy egymást ebben a kötelékben erősíti leginkább. A két tananyag nem csak tartalmában hasonló, de tanításszervezési szempontból is átfedésben vannak egymással. Mindkét esetben fontos az érzéki megtapasztalás, a környezettel való közvetlen kapcsolat fenntartása, erősítése, ezáltal a közvetlen tapasztalatszerzés, az érzékelés érzékenységének fokozása.

Lényeges feladat a két tananyag feldolgozása során a kreativitás működtetése, fejlesztése, a kreatív képességek kibontakoztatása a problémamegoldó készség fejlesztése, mélyítése.

A vizsgált két tantárgy nagy lehetősége az örömteli, élményt nyújtó, a személyes megnyilvánulásnak teret engedő alkotótevékenység megszerettetése, az alkotói magatartás kialakítása. Hogy elősegítsük ezt az együttműködést, a Moholy-nagy Vizuális Modulok 2. modulja, a Vizuális média kultúra pedagógiai programja (e cikk társszerzői, Havasi Tamás, Orosz Csaba és Tóth Tibor munkája), elméleti megalapozást ad, innovatív tanítási-tanulási programjai integrálják a két tantárgy tartalmait és új módszereket kínálnak együttes tanításukhoz. (Ezek a dokumentumok hozzáférhetők a kutatás honlapján, <http://vizualiskultura.hu>)

A két tananyag tartalmában, a vizualitásnak nagy szerepe van. Hasonló terminológiát használnak, például:

- megjelenítés, vizuális átírás, stilizálás,
- kiemelés, kompozíció,
- szín-, forma- vagy vonalritmus,
- parafrázis,
- mozgásfázisok,
- fotó kollázs, montázs,
- horizont, nézőpont, tapasztalati távlatlan, perspektíva,
- művészi kifejezés,
- látványelemzés,
- téri helyzet, vetület, képsík, egy iránypontos perspektíva,
- képzőművészeti műfaj,
- plaszticitás, térbeliség, formatömeg,

- arányrendszer, kompozíció, irány, képkihágás,
- síkbeli és téri helyzetviszonylat, takarás,
- szín, tónus, főszín, mellékszín, kevert szín, szíkontraszt, tónus,
- szín-, vonal-, formaritmus,
- stíluskorszak, stílusirányzat, intermedialis kifejezés/műfaj, kortárs művészet,
- egyezményes jel, jelzés, saját jel, jelzés, jelrendszer,
- tér-idő változás,
- technikai kép,
- montázs és gondolkodás, leíró és szubjektív kép/nézőpont,
- fotográfia, mozgókép, (techno)médiium. (Kerettanterv 2012: a két tantárgy tartalomleírásából).

A tartalmi hasonlóság, a terminológiai átfedések nem véletlenek. Már a film születésekor megfigyelhető a film és a képzőművészet egymásra gyakorolt hatása. Kiemelten fontos az is, hogy mindkét tananyag folyamatosan kiegészül az aktualitásokkal: a kortárs képzőművészeti, filmművészeti és média-megnyilvánulásokkal. Jellemzően a képzőművészetbe és a filmművészetbe, de különösen a médiába rendkívül gyorsan bekerülnek az adott kor aktualitásai. Mindkét terület a társadalmi körülmények és változások ismerete mellett és megfelelő általános műveltség birtokában érthető meg.

Úgy a képzőművészetbe, mint a mozgóképkultúra médiaismeretbe új lehetőségeket nyitott meg az informatikai fejlődés. Nem csak a képalakítás és képfeldolgozás tevődött át virtuális közegbe, hanem új tér- és közösségi élmény is keletkezett általa. Megváltoztak a művek befogadásának körülményei is: a mobileszközök által a galériák, mozik világából kikerült a mű, a közösségi befogadást egyre inkább felváltja, vagy mellette létezik az egyszemélyes befogadás. A közösségi oldalak révén a professzionális véleményalkotók mellett jelentős mértékben megjelentek az amatőrök (blog, adott téma köré szerveződő csoport, kommentezések, stb.). Kutatások is bizonyítják, hogy a diákok mozgóképértési szokásaiban a filmekkel kapcsolatos minősítés megismerése terén kedveltebbek az előzetesek, a közösségi oldalak véleményei, mint a szakembereké, a „hivatalos” kritikusoké, vagy a tanáré. (Borbás et al., 2014)

A két tananyag feldolgozása óraszervezési szempontból is hasonló, mivel mindkettő tevékenység-, illetve gyakorlatközpontú, ahol alapvető fontosságú a játékos-kreatív szemlélet, illetve, hogy a tananyag tartalmainak feldolgozása komplex, folyamatorientált megközelítésben történjen. Az órai tevékenységformák igénylik a tanterem berendezéseinek mozgíthatóságát, variálhatóságát, mert a hagyományos frontális munkaforma (sorban, lecsavarozott padok) nem, vagy csak kis mértékben vezethet eredményhez. A frontális munka mellett gyakori a csoportmunka. A csoportmunka közben, minkét tananyagnál, gyakori a csoporttagok csejéje, mozgása, az eszközhasználat. Fontos a munka terének könnyen kivitelezhető, részekre bontása is. A két tananyag a gyakorlati tevékenysége hasonló eszközöket is igényel: lámpák, díszletek, animációhoz festék, grafikai eszközök, olló, ragasztó, papírok, valamint állványok, textíliák. Mindkét tananyag feldolgozásában fontos a jó minőségű vetítés, az IKT eszközök állandó jelenléte az órákon, stb.

A két tananyag a módszerekkel szembeni elvárások is hasonlóak. A képzőművészetre és a filmművészetre, valamint a médiára egyaránt jellemző a hosszabb időtartam alatt megvalósítható projektekben történő gondolkodás. A projektek komplex feladatokban, egymással összefüggő feladatso-rokban, tevékenységekben értelmezhetőek, végrehajtásuk az egyéni munka mellett, legtöbbször nem egyszemélyes, hanem kettő, de leginkább több ember együtt- és összedolgozását feltételezi. A kooperatív tanulási módszerrel, egy projekt megvalósítása során minden csoporttag szerephez juthat. A tudások összeadódhatnak, ugyanakkor elengedhetetlen egymás tolerálása, bevonása a munka menetébe. (B. Nagy, 2016))

A vizuális kultúrába integrált mozgóképkultúra és médiaismeret tananyag részek elsajátításakor a gyakorlati tevékenységek a legfontosabbak. A mozgóképkultúra és médiaismeret, mint fentebb említettük, részben az aktualitásokra épül. Kevés olyan órát láttam, ahol a gyerekek ne csak a tanár által kiadott utasítások végrehajtóiként lettek volna jelen, az egyéni kezdeményezések alig kaptak hangot. Az sem

általános, hogy adott témában, kapcsolódási pontok létesültek volna a mozgóképkultúra és médiaismeret tananyagát tárgyaló órákon.

Fejlesztési témák, módszerek a Vizuális kultúrába integrált Mozgóképkultúra és médiaismeret tananyag részek elsajátítására

Általános iskolákban elvétve találkozunk iskolaújsággal. Egy *iskolaújság elkészítése*, működtetése összetett feladatot ró a tanárra és a diákra egyaránt. Mindkét vizsgált tananyaggal kapcsolatban megfogalmazott követelmények jelentős része érinthető az iskolaújság rendszeres működtetésével. Amennyiben az iskolaújság online (is) jelenik meg, kibővülnek az integrációs lehetőségek az informatikával is. Több helyen iskolarádiót működtetnek tanári irányítással, tervezett műsorrenddel (hetente, havonta, versenyeredmények, hírek, riportok, zene). Ez az iskolaújság audio változata.

Az iskolaújsághoz hasonlóan komplex lehetőségek tárulnak fel az *iskolai televíziós csatorna működtetése* révén is. Ma bárki elindíthat a youtube.com felületen csatornát, amelynek műsorai visszakereshetőek, ezáltal állandó nyersanyagot is biztosíthatnak a tanórai elemzésekhez is. A csatorna vizuális megjelenésének megtervezése, a műsorstruktúra felépítése, a kivitelezés folyamata, rendkívül gazdag lehetőséget a vizuális nevelés és a médianevelés számára. Természetesen, ebben az esetben is nagyon fontos a rendszeresség, ennek léte teszi lehetővé, hogy a műsorszámok alkotói közé mindenki bekerülhessen. Egy-egy adáson belül megjelenhetnek különböző műfajú műsorszámok: informáló műsorok (híradás), dokumentumfilm, kisebb léptékű fikciós alkotások, de akár animációs filmek is.

Az *animációs film* önmagában is különösen alkalmas a vizuális kultúra és a mozgóképkultúra és médiaismeret integrált tanítására. Az animációs film elkészítése megköveteli a rajzolás, festést, plasztikai megoldásokat, kollázsok készítését, fotózást, vagyis minden, a vizuális kultúra tananyagában ismert és elvárt eljárást. Az animáció egyszerre mozgókép

és képzőművészet is. A filmkészítés során érinthetők dramaturgiai kérdések, a forgatókönyv készítés módszerei, stb. Ez a műfaj nagyon alkalmas a médiaművészet és a filmművészet közötti különbségek és azonosságok vizsgálatára.

A fentebb említett három példa mindegyike alkalmas a médiakompetencia fejlesztésére is, mivel mindhárom példa kivitelezése számítógéphez, a hálózat használatához kötött, néhány olcsóbb kamera, fényképezőgép, állvány, mikrofon ma már nem elérhetetlen az iskoláknak.

Az *iskolai YouTube-csatornára készülő kisfilmek* témái további lehetőségeket nyitnak meg más tantárgyak bevonására.

Az ének-zene megjelenhet olyan műsorban, amelynek keretében pl. egy vagy több tanuló elénekel egy tematikus, vagy éppen az évkörhöz kapcsolt népdalcsoportot. Az irodalom pl. versek (akár saját versek) előadásával, iskolai színdarabokkal, vagy könyvajánlóval lehet jelen. Készülhetnek beszámolók, összefoglalók egy tanulmányi kirándulás megfigyeléséről, így bevonódhatnak a természettudományos területek is.

A NAT és a Kerettanterv fontos szerepet szán a *helyi értékek tananyagba történő bevonására*. Ide is többféleképpen is becsatornázható a mozgóképkultúra és médiaismeret és a vizuális kultúra tananyaga is. Forgathatók kisebb-nagyobb léptékű dokumentumfilmek, amelyekben az adott településen, településrészen élő személyekkel készíthető beszélgetés, bemutatható a tevékenységük. Ezzel a gyakorlat komplex fejlesztési lehetőségeket rejt magában. A dokumentumfilmkészítést kutatómunka kell, megelőzze, ennek segítségével dönthető el a film tartalmi, dramaturgiai felépítése, vizuális megjelenése. A kutatási folyamat része lehet a fotózás, melyek előtanulmányai lehetnek a filmben megjelenítendő helyszíneknek, szituációknak, beállításoknak. Ugyanebben a témakörnek lehet csak fotósor készítése is a cél.

A dokumentumfilmek előkészítése, kivitelezése, önmagában is egészen tekinthető, de részét képezheti egy komplex vizsgálódással egybekötött projektnek. Ennek keretében teret kaphatnak olyan tevékenységi formák is, amelyeket bevezet a megfigyelés, a megfigyelt dolgok rögzítése (rajzzal, fotóval, videó tanulmányokkal), és az így begyűjtött információk,

dokumentumok, vizuális anyagok, tanulmányok, esetleg tárgyak, különböző kép- és tárgyalkotási folyamatoknak szolgáltathatnak nyersanyagot (papírmetszet, linómetszet, festmények, tárgyalkotás, kiadványok készítése, stb.).

A tanulóktól elvárt *iskolai munkában az internethasználat* sokszor kimerül abban, hogy bizonyos információkat, adatokat ott keresnek meg a tanulók, pedig az internet nagyon változatos formában használható a vizuális kultúra és a mozgóképkultúra médiaismeret tanításához (is). Bárminemű keresésnél nagyon fontosak a pontosan megfogalmazott szempontok és a keresésre ajánlott helyek megjelölése. A médiához kapcsolódó aktualitások (pl. egy hír) ma már jól, szinte valós időben követhetők a hálón, így akár órái vagy otthoni feladatokba bevonhatók. Szintén segíthet a háló konkrét szempontok alapján létrehozott, jól strukturált adatbázisok kialakítására, amelyek a tanításhoz/tanuláshoz kötött segédleteket, képi, mozgóképes anyagot is tartalmazhat. Itt említhetjük meg az iskolai könyvtárak megváltozott szerepét is. A hagyományos könyvtár mellett tudatosan felépített médiatárak kialakítása is segítheti az iskolai és iskolán kívüli tanulást.

A feladatokra *javasolt munkamódszerek* a Vizuális kultúra és Mozgóképkultúra és Médiaismeret tantárgyaknál igen hasonlóak. Ideális esetben a tanulónak nem is kell tudnia, hogy most melyik tananyag követelményeit teljesíti. Nagyon fontos, hogy az ennyire összetett projektek megvalósításának előzetesen kidolgozzuk az értékelési rendszerét, ugyanis a tanárnak és diáknak pontosan tisztában kell lennie azzal, hogy egy projekt megvalósításának elemei mikor, milyen célt szolgálnak, milyen a vizuális kultúrához és a mozgóképkultúrához és médiaismerethez tartozó követelményeknek teljesülnek, azok hogyan konvertálódnak érdemjeggyé.

Időnként célszerű olyan órákat tartani, amelyeken találkozhatnak a tanulók az elméleti és gyakorlati ismeretekkel, amelyek nélkül hosszabb távra szóló munkafolyamat (projekt) nem végezhető el. Időnként, a helyzettől függően a projektek közben is alakulhatnak úgy a dolgok, hogy olya kérdés merül fel, amelynek tisztázása mindenkinek és akkor fontos,

ezért hagyományosnak mondott tanórai keretben kerülnek feldolgozásra.

A projektek megvalósítása zömében csoportmunkát igényel.

A csoportmunka megköveteli a szerepek elosztását (ki, miért felel a csoportban, mi a feladata), az egymás iránti türelmet, toleranciát, olykor önzetlen segítségnyújtást, az állandó interakciót a csoporton belül és kívül, a csoport és a tanár(ok) között. Egyéni teljesítményeket mérő feladatok a projektek megvalósításának eltérő szakaszaiban is beiktathatóak. Maradjunk a helyi értékek feldolgozásánál. Pl. egy épület felmérése után, ahol rögzítésre kerültek az épület méretének adatai, tanulmányok készültek pl. a díszítő vaskalathímeiről, kérhetünk mindenkitől egy alaprajzot, vagy a motívumokat felhasználó grafikai megoldást.

Nem tarthatjuk elegendőnek a projektek eredményeinek bemutatását csak az osztályteremben és csak a tanárnak. Az elvégzendő munka rangja sokkal nagyobb jelentőséget kap, ha az értékelési folyamat nem szorul be csak az osztályterem falai közé. Az iskolatévé, iskolaújság önmagában megteremti a maga nyilvánosságát, ily módon látható az eredmény az iskolán kívül is, a visszacsatolás megoldható az interneten keresztül is. E mellett célszerű kiszámítható időközönként olyan alkalmakat szervezni, ahol akár a szülők, más évfolyamokhoz tartozó diáktársak és más érdeklődők is szembesülhetnek egy projekt eredményeivel. Ezzel hozzájárulhatunk ahhoz, hogy a diákokat ne csak a tanár minősítse, az elvégzett munkát más évfolyamokhoz tarozók, főleg a kisebbek is lássák a jó példát). Ezek az alkalmak lehetnek kiállítások, vetítések, ahol akár a tanulók tarthatnak beszámolókat is a nyilvánosság előtt. A tapasztalatom az, hogy a mozgóképes és vizuális kultúra órákon gyakran érzékelhető motivátlanság abból is eredhet, hogy a diákok tevékenységei gyakran öncélúak, az eredményeket az osztályon és a tanáron kívül nem látja senki, az eredmények értékelése, elismerése mindössze egy érdemjegyben absztrahálódjon.

Összegzés

Miért Moholy-Nagy Lászlót választottuk innovatív vizuális nevelési kutatásunk névadójául? Moholy-Nagy László művészetelméleti és -pedagógiai műveiben lényegében minden fontos elemét érinti annak, ami az iskolától, a pedagógusok szakterületükhöz való viszonyulásuktól elvárható lenne. Olyan helyzetet vizionált, amelyben a szaktudással rendelkező ember úgy végzi a dolgát a világban, hogy ismeretei nem csak a szakmájára terjednek ki, hanem rálátása van az általa befogható nagyobb egységre (egészre) is. Ez az attitűd nem csak az elvégzett munka színvonalára gyakorolhatást, hanem hatással van a körülöttünk lévő közösséghez való viszonyunk alakulására is.

Napjainkban hihetetlen módon specializálódik minden munkatevékenység és szakma. A változások nehezen követhetők, de erre leginkább azoknak a tanároknak van esélye, akik a szaktudásukat össze tudják kapcsolni más területekkel. Ezt a képességet csakis a kreatív gondolkodást serkentő, az egyéni képességeket figyelemben tartó, változatos módszerek ismerő, széles látókörű, gondolkodó és nem végrehajtó pedagógus tudja kialakítani, fejleszteni a gyerekekben. Ezt a szemléletmódot követik a Moholy-Nagy Vizuális Modulok is, melyek közül ebben a fejezetben a 2., Vizuális médiakultúra és a 3., Környezetkultúra tananyaga kapcsolatát mutattuk be a digitális kultúrával és a médiaművészetrel.

Hivatkozások

- B. Nagy Éva (2016): Egy könyv és egy látogatás ürügyén a KIP-ről. Budapest: OFOE, <http://www.osztalyfonok.hu/print.php?id=1728>
- Borbás László, Herzog Csilla, Racskó Réka, Szijártó Imre, Tóth Tibor (2014): Médiatudatosság és médiaműveltség: összegző tanulmány. In: Bárdos J., Kis-Tóth L., Racskó R. szerk.: Új kutatások a neveléstudományokban. Eger: Líceum Kiadó, 9-22.
- Bredenkamp, Horst (2006): *Fordulópontok - az iconic turn ismertetőjegyei és igényei*. A Kép a médiaművészet korában. Budapest: L'Harmattan Kiadó
- Coen, Michael H. (1998): Design principles for intelligent environments. *15th National Conference on Artificial Intelligence* AAAI Press p 547-554 <http://www.aaai.org/Papers/AAAI/1998/AAAI98-077.pdf> Letöltve 2016. 10. 04.
- Crary, Jonathan: *Az érzékelés modernizálása* in: *Gondolat-Jel, Cyberszék* 1995/5. 0-28
- Danto, Arthur C.: *Hogyan semmizte ki a filozófia a művészetet?* Atlantisz 1997
- De Lapp, J. Ford, D. Bryant J. Horlen, J (2004) Impacts CAD on Design Realization. *Engineering, Construction and Architectural Management*. Emerald Group Publishing Limited. 11. 4. p. 284 – 291.
- Drell, Lauren (2012):** Artists and Digital: Why Social Media is the New Gallery. *Mashable*, 2012. január 20. <http://mashable.com/2012/01/20/artists-social-digital-media/#.kUgi4INqOqb> (utolsó megtekintés: 2016. 10. 26.)
- Drell, Lauren:** Artists and Digital: Why Social Media Is the New Gallery in: *Mashable*, 2012. január 20.
- Experience Music Project <http://www.azahner.com/portfolio/emp> (utolsó megtekintés: 2016. 10. 04.)
- Faurest, Kristine (2008): Köztér program: kooperatív tervezési módszertan és kreatív végrehajtásprogram helyi önkormányzatok számára. Építészforum. <http://epiteszforum.hu/kozter-program-kooperativ-tervezesi-modszertan-es-kreativ-vegrehajtasprogram-helyi-onkormanyzatok-szamara> (utolsó megtekintés: 2015. 10. 08.)
- Flusser, Vilém (1990): *A fotográfia filozófiája*. Budapest: Tartóshullám - Belvedere - ELTE BTK. <http://www.artpool.hu/Flusser/Fotografia/O1.html> (utolsó megtekintés: 2016.10.05.)
- Freedman, K., Heijnen, E., Kallio-Tavin, M., Kárpáti, A. és Papp, L. (2013). Visual Culture Networks for Learning: How and What Students Come to Know in Informal Art Groups. *Studies in Art Education*, 54., 2. sz., 103-115.
- Grimshaw és Társai. Waterloo Station, London, 1993. <http://grimshaw-architects.com/project/international-terminal-waterloo> (utolsó megtekintés: 2016. 10. 04.)
- Heim, Michael: *A virtuális valóság metafizikája* (kézirat), Debrecen
- Hoffmann, Susanne (2014): *Architecture is Participation*, Jovis, Berlin
- Ivins Jr., William M. (2001): *A nyomtatott kép és a vizuális kommunikáció*. Budapest: Enciklopédia Kiadó
- Jurassic World Park Cam honlapja: <http://islanublar.jurassicworld.com/park-cam/> (utolsó megtekintés: 2016. 10. 26.)
- Kalay, Yehuda E. (2006): The impact of information technology on design methods, products and practices. *Design Studies*, 27 (2006) 357-380.
- Kárpáti Andrea és Pataky Gabriella (2016): *A Közös Európai Vizuális Műveltség Referenciakeret*. *Neveléstudomány*, 1. sz. 6-21. <http://nevelstudomany.elte.hu/index.php/2016/04/a-kozos-europai-vizualis-muveltseg-referenciakeret/> (utolsó megtekintés: 2017. 09. 20.)
- Kárpáti, A., Freedman, K., Heijnen, E., Kallio-Tavin M. és Castro, J. C. (2016): Collaboration in Visual Culture Learning Communities: Towards a Synergy of Individual and Collective Creative Practice. *International Journal of Art & Design Education*. DOI: 10.1111/jade.12099.
- Kerettanterv (2012). Budapest: Oktatókutató és Fejlesztő Intézet, Budapest, http://kerettanterv.ofi.hu/O2_melleklet_5-8/index_alt_isk_felso.html (utolsó megtekintés: 2016. január 16.)
- Komenczi Bertalan (2001): Médiakompetencia - európai kihívások, magyar válaszok. In: Tompa Klára szerk.: *AGRIA MEDIA 2000, Konferenciakötet*. Eger: Líceum Kiadó, 33-40.
- Lynn, Greg (2011): *Animate FORM, 1999 & 2011*. New York: Princeton Architectural Press,
- Márton Enikő (2008): Tervezési technikák evolúciója. Építészforum. 2008. augusztus 29. CEST 13:55 <http://epiteszforum.hu/marton-eniko-tervezesi-technikak-evolucioja#a7> (utolsó megtekintés: 2016. 10. 07.)
- Mészáros Zsuzska (2016): Kész a második közösségi tér. Illusztrált blog bejegyzés. <https://designped.com/2016/06/15/kesz-a-masodik-kozossegi-ter/> (utolsó megtekintés: 2017. 09. 20)
- Moholy-Nagy László: a szellem embertől az egész emberig. <http://www.intermedia.c3.hu/mszovgy1/moholy.htm>. (utolsó megtekintés: 2016. január 16.)

- Mozer, Michael C. (1998) The Neural Network House: an environment that adapts to its inhabitants. In Coen, M (ed) *AAAI Spring Symposium on Intelligent Environments*, AAAI Press, Menlo Park, CA p 110-114 www.aaai.org/Papers/Symposia/Spring/1998/SS-98-02/SS98-02-017.pdf (utolsó megtekintés: 2016.10. 04.)
- Nemzeti Alaptanterv (2012). NAT, 2012. Budapest: Oktatáskutató és Fejlesztő Intézet, http://ofi.hu/sites/default/files/attachments/mk_nat_20121.pdf (utolsó megtekintés: 2016.10. 04.)
- Paternák Miklós (2003): *Médium-archeológia. A technikai médiumok története, vagy a média technikatörténete?* In: MKE DLA 01, Magyar Képzőművészeti Egyetem Doktoriskolájában elhangzott előadások, I., Budapest, Magyar Képzőművészeti Egyetem
- Paternák Miklós: In medias res. In: Ivacs Ágnes szerk.: *Buldózer, médiaelméleti antológia* (Budapest: Média Research Alapítvány 140-146.
- Pizzo, **Jessica**: 15 Works of Art Inspired by Social Media in: *Complex Style 2014*, október 11. <http://www.complex.com/style/2014/10/15-works-of-art-inspired-by-social-media/> (utolsó megtekintés: 2016. 10. 24.)
- Purcell A. T. and Gero J. S. (1998): Drawings and the design process. *Design Studies*, 19 (1998), 389-430.
- Robertson B.F., Radcliffe D.F. (2009): Impact of CAD tools on creative problem solving in engineering design. *Computer-Aided Design*, 41 (2009), 136-146.
- Shaw, Jeffrey internetes weboldala: http://www.jeffrey-shaw.net/html/main/show_work.php?record_id=88 (utolsó megtekintés: 2016.10. 04.)
- Sontag, Susan (1999): *A fényképezésről*. Budapest: Európa Könyvkiadó, Budapest
- Tóth-Mózer Szilvia és Kárpáti Andrea (2016): A digitális kompetencia kognitív dimenziója és összefüggésrendszere egy empirikus kutatás tükrében. *Magyar Pedagógia*, 116. 2. sz. 121-150. www.magyarpedagogia.hu/document/Toth-Mozer_MPed20162.pdf (utolsó megtekintés: 2017. 09. 04.
- Wagner, E. és Schönau, D. (2016, szerk.): *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Visual Literacy - Prototyp*. Münster-New York: Waxmann Verlag, 211-245. Absztrakt: <http://www.waxmann.com/buch3428>
- Works of art inspired by social media (é.n.) <http://www.complex.com/style/2014/10/15-works-of-art-inspired-by-social-media/> (utolsó megtekintés: 2016. 10. 24.)

Havasi Tamás

*MESTEROKTATÓ, NYÍREGYHÁZI EGYETEM,
VIZUÁLIS KULTÚRA INTÉZET*

Orosz Csaba

*EGYETEMI DOCENS, ESZTERHÁZY KÁROLY EGYETEM,
VIZUÁLIS MŰVÉSZETI INTÉZET*

Tóth Tibor

*NY. EGYETEMI DOCENS, ESZTERHÁZY KÁROLY EGYETEM,
VIZUÁLIS MŰVÉSZETI INTÉZET*

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 modulós, 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 átszövik. 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 segítését 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, 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 mozgóképfeldolgozására, 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 átszöhetik. 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 tömeg-médiiumok 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 lehetőséget nyújtja. A *mozgás, történet 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 festészetéről, szobrászatról, építészetéről, 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 egyszerűen 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 hangokat is tartalmazó mű. A képzőművészet audiovizuálissá vált. Új vizuális művészeti ágak születtek pl.: fotografika, 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 kortársművészet törekvéseinek megértéséhez is. Ezek mellett az oktatásban nagyobb érvényt nyerhet az interdiszciplinaritás elve, tovább oldódhat a még mindig tapasztalगतó tantárgysovinizmus is.

A NAT a fentebb említett a gondolkodásmódnak teret enged. /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 kiegészítve a vizuális- és médiakultúra 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 képzőművészettel. 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-, médiakultúra 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.

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, fotó sor 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 tartalmi. Legfontosabb feladatai közé tartozik a *média változatos nyelvezetének* elsajátítása. A *médiaszövegek*

szövegértési képességének elsajátítása. A különböző *médiu-
mok technológiai, műfaji jellegzetességei* fontos részét képezik a nevelés és oktatás-e formáinak. A médiaszövegek *katag-
orizálásának* 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 *médiu-
mok történetével*, a vizualitáson belül a képkészítés korszakaival is érdemes megismertetni a diákokat. Korosztálytól függően és mértékben a *médiaelmélet, manipulációelméletek, mediafilozófia, és mediaesztétika* 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

A művészetek állandó változásban vannak, a médiához köthető alkotás hétköznappivá vált.

1. A művészetek között mindig is voltak átfedések.
2. A mediális hatás nagyobb szerepet kap az ízlés, szemlélet, értékrend alakításában, mint a család és az iskola.
3. A mediális közlésforma népszerű a diákok körében. Ezzel szemben az iskolák zöme a szabadkézi rajzolás, festés terén nyújtott teljesítmény alapján értékeli a diákokat.
4. Korunkban csak szándék kérdése, hogy kiből válik tömegkommunikátor.
5. A digitális technológia majdhogynem egy eszközbe integrálja az álló- és mozgóképkészítés és feldolgozás lehetőségeit.
6. Az iskolák csak kis mértékben élnek a média, a digitális technológia kínálta lehetőségekkel, ezeknek leginkább csak a káros hatásaival foglalkoznak.
7. 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.
8. Az iskolák és a tanulók birtokában már olyan digitális eszközök vannak, amelyek jól alkalmazhatók a vizuális kultúrába történő beépítésére.

Témakörök, fejlesztési témák és nevelési célok

A pedagógiai koncepciónk 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 mediakommunikáció, Vizuális mediakultúra (mediakompetencia és informatikai kompetencia).

A tartalom megválasztása lehetőleg az adott 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 kutatási terep, 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)
- Kortársművészeti 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 animáció)
- Kompozíciós kérdések, a figyelem irányítása (pl. egy személy fotózása eltérő képkivágásban).
- Kiadványok szerkesztése, tipográfiai ismeretek (pl. helyi látivalóról 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 mozgóképközpontú teremtette új vagy kevésbé ismert, illetve rosszul értelmezett műfajokat.

- A film műfajai
- A fotózás műfajai
- Az animáció, mint műfaj
- A videó műfajok (pl. videó-projekció, klip, videó installáció)
- 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.)

- Digitális fotózás (anyaggyűjtés, folyamatok bemutatása, megfigyelése, mozgástanulmányok, kompozíció: képkivágás, a figyelem irányítása, a látvány leképezése és az absztrakció, stb.)
- Digitális videózás, mozgóképszerkesztés (anyaggyűjtés, folyamatok bemutatása, megfigyelése, mozgástanulmányok, kompozíció: képkivágás, a figyelem irányítása, a látvány leképezése és az absztrakció, történetmesélés, stb.)
- Digitális állóképszerkesztés (reklám, plakát, meghívók, kollázs, tipográfiai alkalmazások)

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 kreativitásnak, a rögtönzésnek, a rugalmas tevékenységformáknak. Az egyéni munkaformák mellett a megszokottnál nagyobb hangsúlyt kapnak a többszemélyes munkavégzést lehetővé tevő módszerek, mint: projektmunka, kooperatív módszerek, KIP-módszer, 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 szerepet kapjon az aktualitás, a diákok személyes érintettsége.

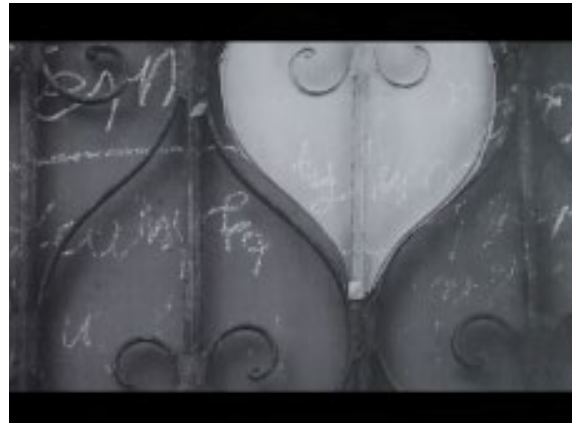
A Világháló kínálta lehetőségeket ki kell használni (pl. adatgyűjtés, adatbázisok alkalmazása, létrehozása, művek vizsgálata, stb.), de nem helyettesítheti a közvetlen tapasztalat- és élményszerzés hatékonyságát. Fontos annak megteremtése is, hogy az elkészült gyermekmunkáknak legyen fizikálisan és digitálisan 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, 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 indulhat el egy projekt, vagy nyílik lehetőség már egy meglévő témafeldolgozás valamely pontjához való kapcsolódásra. Lényeges szempont, hogy milyen szerepet adunk az informális tanulási megnyilvánulásnak, alkalomnak. Ez alapvetően kétféle lehet: mindenkire vonatkozó, vagy tehetséggonдозó/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. Számptalan szervezett múzeum- és 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 valamit megfigyeljenek, vizsgálódjanak. Természetesen ilyen alkalmakkor is, korosztálytól függően, szabályoznunk kell azt is, hogy a múzeumok kínálta lehetőségekből, mit, mennyit, milyen időintervallumban veszünk igénybe, és irányítani kell a diákok figyelmét.



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

Műterem látogatások során, többek mellett, lehetőséget kaphatnak arra is 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, hangrögzítés. 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.

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

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 többszörözhető: a gyerekek egy sor művészettörténeti, néprajzi (helytörténeti), vizuális kultúrához és a mozgóképkultúrához tartozó ismeretet



2. kép:
Szakköri munka - Werkfotók
és képek a kész dokumentumfilmből.
(Noszvaj, Figedy János
Általános Iskola)

sajátítanak el, és más formában nehezebben megszereshető készséggel, képességgel gazdagodnak. A gyűjtőmunka értékmentésként is szolgál, tehát közérdekű rendeltetése is lehet 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 tanulásszervezési 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.

Témakörök és időterv

A modulterv felépítése koncentrikusan, évfolyamonként, a tartalom bővülés elvét követi. A tananyag témák szerinti rendszere ugyanaz: fotó, animáció, film, mely figyelembe veszi az egyes évfolyamok, korosztályok életkori sajátosságait.

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.

A napi iskolai gyakorlat tervezésében fontos szempont, hogy hosszabb időt átfogó projektekben gondolkodjunk, melyek megvalósításának menetébe épülnek be az említett álló- és

mozgóképalgoritmusok. 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: szkennelés, fénymásolás. A felsorolt technikai képalkotó eljárások kreatív alkalmazása.

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.



Növénygyűjtemény készítése fotogrammal (Eszterházy Gyakorló Iskola, Eger)

3. kép:
Adott település építészeti, tárgyi emlékeiből új képek létrehozása kollázs technikával.
(Noszvaj, Figedy János Általános Iskola)

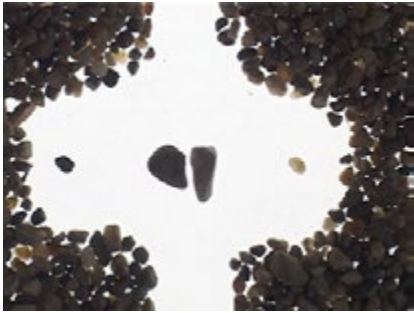


Az animáció alapjai

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 készítés alapjainak megismerése egyszerű animációs gyakorlatok keretében.

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.



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



5. kép:
Interjú készítése (Noszvaj,
Figedy János Általános
Iskola)

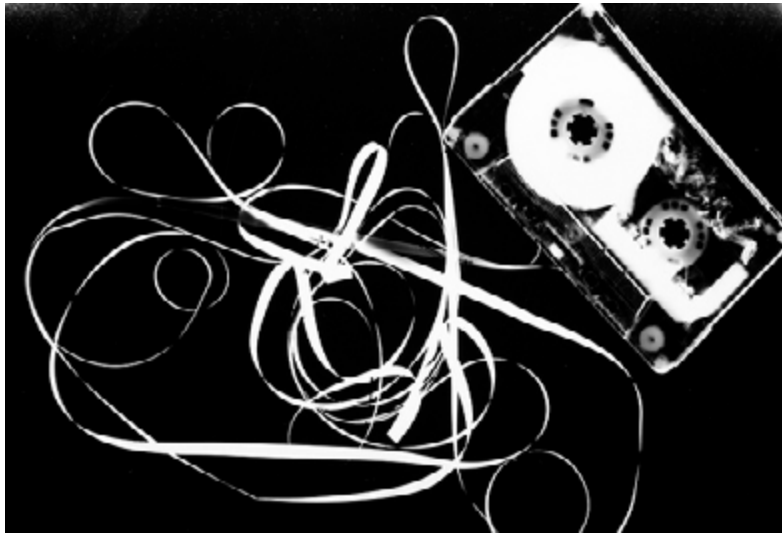


6. évfolyam, 2017/18. tanév

Fotózás

Fototechnikai kísérletek – tárgyakkal megjelenítése, megvilágítása - fotogram, kemogram alkalmazása. A jellemző nézet. Folyamatok, állapotváltozások, fejlődés, átalakulás lépéseinek fotózása. Történetmesélés – jelenet írása, beállítások fotózása.

Fény és plaszticitás, fény és jelentés, fény és tér. 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.).



7. kép:
Jelenet (folyamat) fotózása
(Noszvaj, Figedy János
Általános Iskola)

6. kép:
Primer fotograma (forrás: //
www.flickr.com/photos/mariabonita1/3679907328/)

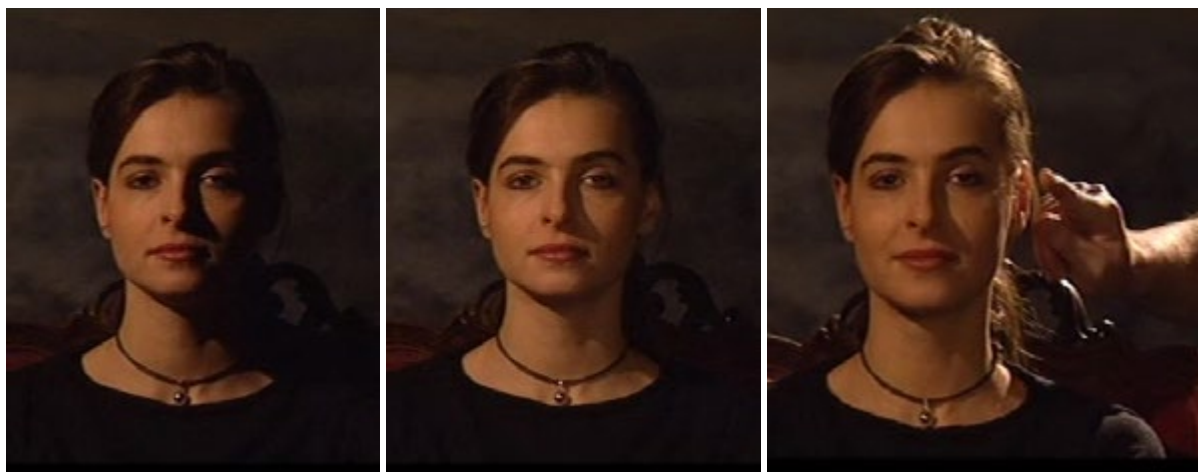


8. kép:

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

**9. kép:**

Arc megvilágítása derítetlenül 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 átírása animációs filmre. A storyboard jelentősége az animációs film elkészítésében. A storyboard és a képregények összehasonlítása. Animációs film készítése.

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 megvágása.



5. kép:
Animációs film tervezése,
felvétele (Noszvaj,
Figedy János
Általános Iskola)

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

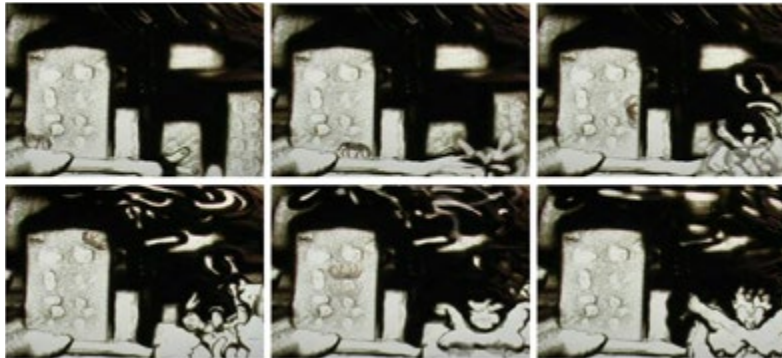
Átváltozós animáció. Absztrakció az animációban. A képzőművészet és az animáció kapcsolatai. Az anyag, jelentés, gondolkodásmód kapcsolata az animációban. Tárgyanimáció – tárgyak megszemélyesítése. Az animáció képzőművészeti alkalmazásai.

Filmkészítés

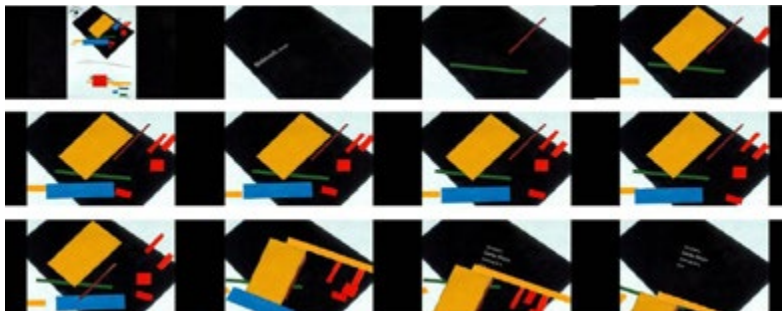
Tér-idő kezelése a filmben, filmtér filmidő, valós tér valós idő viszonya. Hang és kép viszonya a filmben. A játékfilmek történetének klasszikus felépítése (1. egy adott állapot, 2. az adott állapotot megváltoztató tényező belépése, mely konfliktust okoz, 3. konfliktusok, 4. csúcspont, ahol a konfliktus tetőpontra jut, 5. a konfliktus így-úgy megoldódik, 6. új állapot jön létre). A legfontosabb montázs fajták és alkalmazásuk. A dramaturgia szerepe. Szerepkörök a filmkészítés folyamatában (rendező, operatőr, dramaturg, vágó, gyártásvezető, hangmérnök, világosító, díszlettervező, jelmez-kelleges, stb.) A kollektív alkotás jellemzői. A film befogadási körülményei. Kisjátékfilm készítése. A film, videó képzőművészeti alkalmazásai.



6. kép:
Átváltozással (festéssel)
készült animáció kulcsképei
(Katona Fanni)



7. kép:
Átváltozással (homokkal)
készült animáció kulcsképei

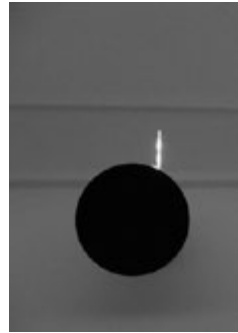
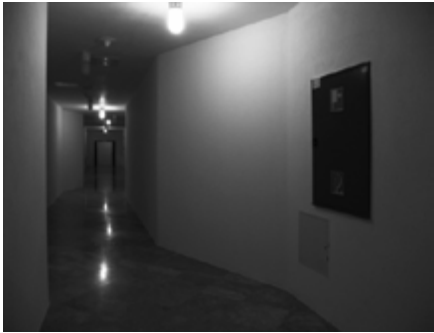


8. kép:
Malevich kép ihlette
absztrakt animációs
film fázisai

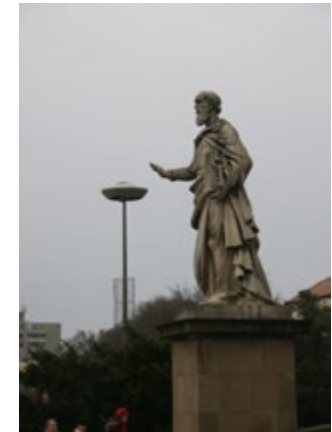
8. évfolyam, 2019/20. tanév

Fotózás

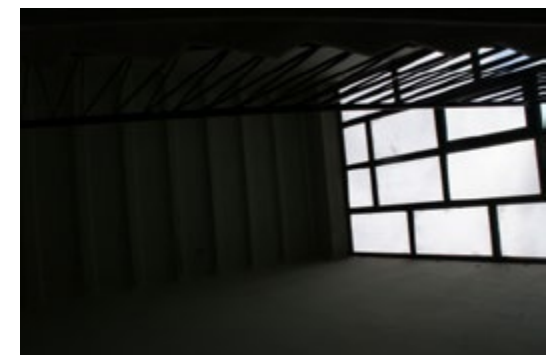
A privátfotózás jellemzői napjainkban. A fotózás lehetőségeinek tudatos megválasztása az alkalmazásokban. A fototechnikai lehetőségek összekapcsolódásai a képzőművészetben. A konceptuális fotózás.



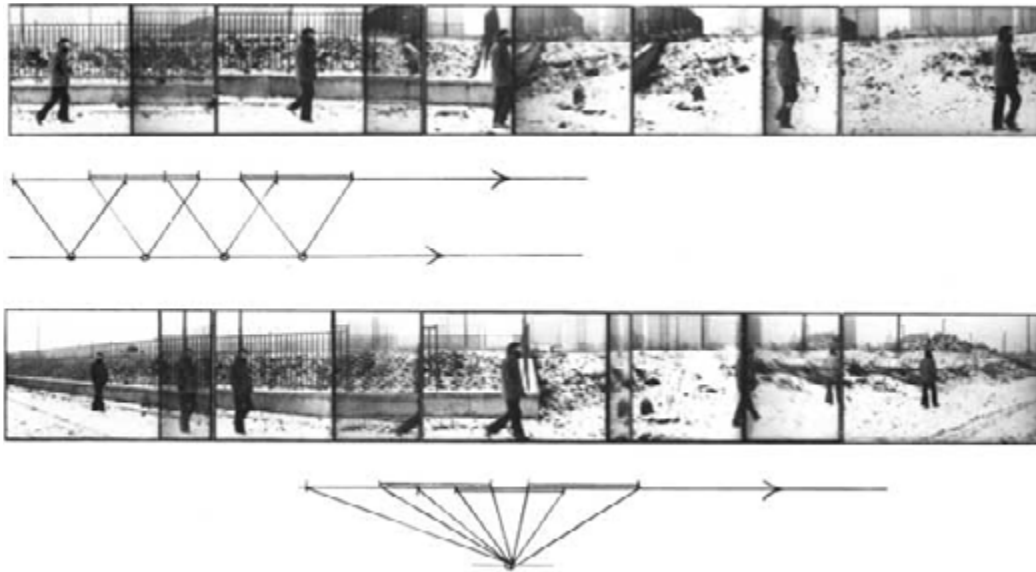
9. kép:
Látványra épülő absztrakció
lépései (Tóth Tibor)



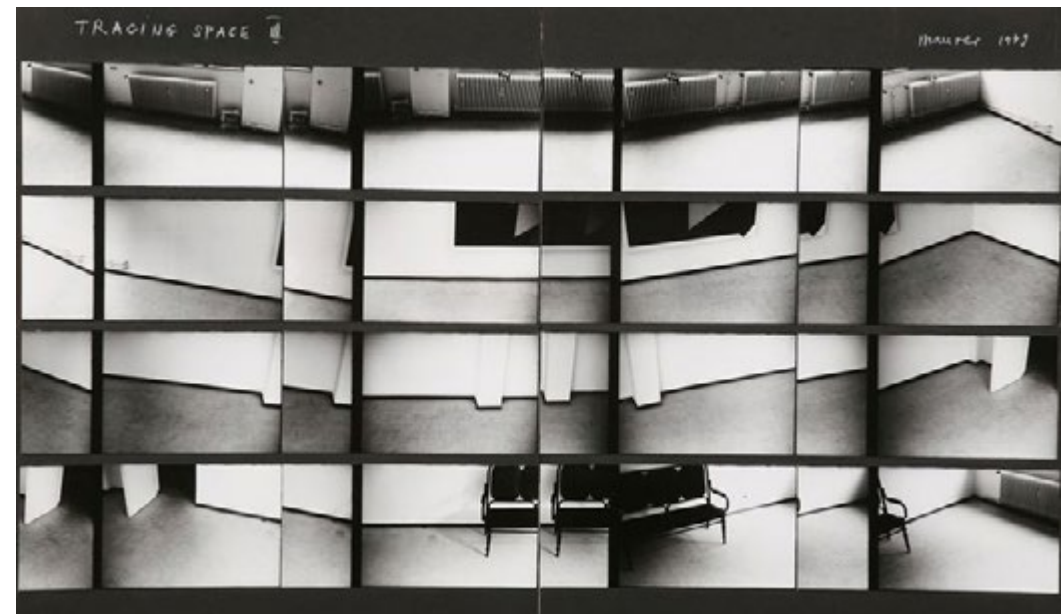
10. kép:
Együttállás - véletlenek
(Tóth Zsuzsanna)



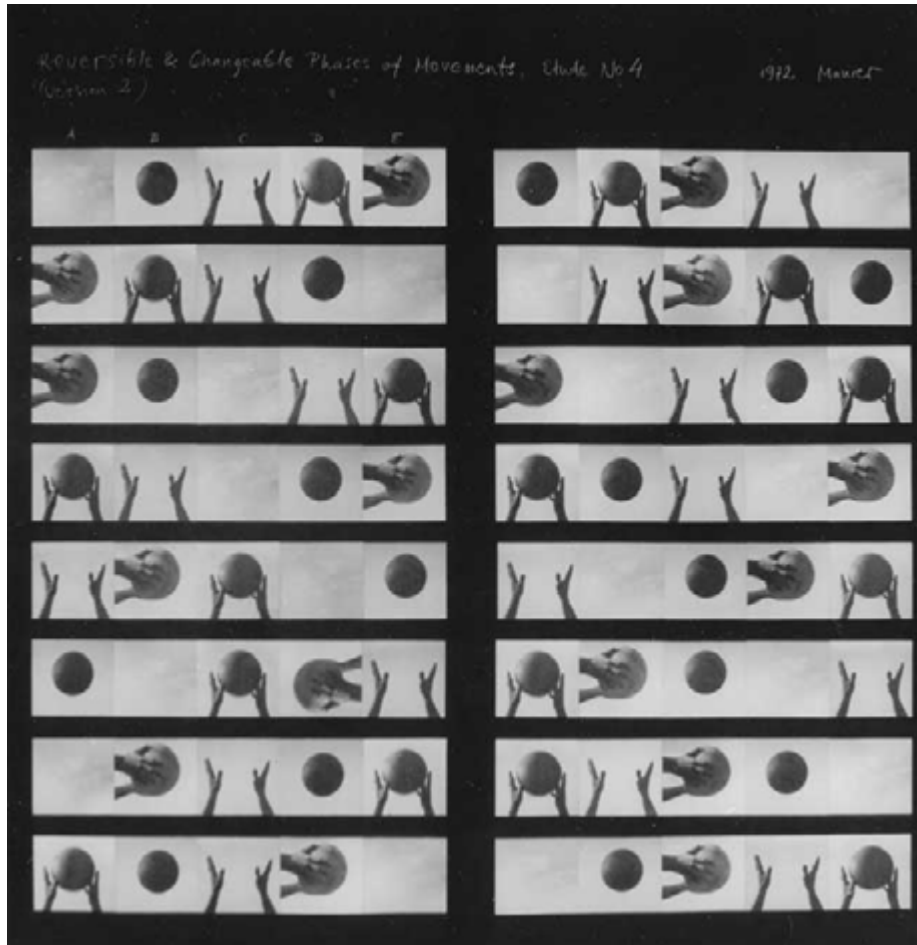
11. kép:
Látványra épülő
absztrakció - architektúrák
(Tóth Zsuzsanna)



12. kép:
Maurer Dóra:
Rajzolás kamerával, 1977

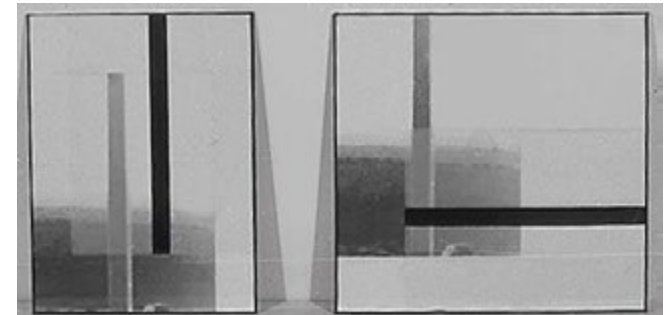


13. kép:
Maurer Dóra: Megfordítható
és felcserélhető mozgásfázi-
sok, No 4., 1972



14. kép:
Maurer Dóra:
Térletapogató III., 1979.

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



HAVASI-OROSZ-TÓTH: PEDAGÓGIAI PROGRAM

Animáció

Animációs kísérletek. Hang és kép viszonya. (pl.: fotó animáció: architektúra fotók, faktúra fotók, arckifejezések, mozdulatok, stb.). Projekciók (pl.: architektúrákról 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.



16. kép:
Zbigniew Rybczyński:
Új könyv c. film (10'), 1975.

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 mozgatások 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 mozgatások 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 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 térsűrítésre. Legyenek képesek stábszervezésre, 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.

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, gyakorlatlaltal 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 gyermek-centrikusabbak. 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 médiainstanzok, 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.
- Campus Rádió és/vagy a Sunshine Rádió stúdiólátogatása. A műsorkészítés, az élőadás és felvétel jellegzetességeivel, a rádióműsorok sugárzásának technikai eszközeivel ismerkedhetnének 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 Pauliusal sikerül műterem látogatást megszerveznünk.
- Krúdy Art mozi
- Nyírpláza 3D-s filmvetítés

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

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 Eadweard 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 World Park Cam” 2015 (<http://islanublar.jurassicworld.com/park-cam/>), vagy „Gólyanapló”. A gólyák fészkelésének élő közvetítése az MME Nagyhalászba 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)

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)

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.)
- 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&gyors_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* Szkhonlion 2008/2 Debrecen, DE Pszichológiai Intézet online: www.szkhonlion.unideb.hu/content/rov/skhmap/08_2anyag/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/kepmutogatok/vii.html> (utolsó megtekintés: 2016. november 14.)
- Koltay T. (2011): Kérdések és válaszok az írástudás új formáiról in: *Any-nyelv-pedagógia* szakfolyóirat 2011/3. szám online: <http://www.any-nyelv-pedagogia.hu/cikkek.php?id=329> (utolsó megtekintés: 2016. november 14.)
- Margitházy 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: 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_szmtgpes_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 családok 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_miroel_szolnak_a_kepek (utolsó megtekintés: 2016. november 14.)
- Thomka B. (szerk.) (1998) *Narratívák 1. Képelemzés*. Budapest, Kijárat Kiadó

A Vizuális médiakommunikáció modul adatai

Közreműködő kutatók

Havasi Tamás művésztanár, *Nyíregyházi Egyetem, Vizuális Kultúra Intézet*

Orosz Csaba főiskolai docens, *Nyíregyházi Egyetem, Vizuális Kultúra Intézet*

Tóth Tibor, *Eszterházy Károly Egyetem, Vizuális Művészeti Intézet*

Közreműködő pedagógusok

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

Kugler Erika, *Szent István Sport Általános Iskola és Gimnázium, Jászberény*

Kísérleti osztályok

Szent Miklós Görögkatolikus Általános Iskola, Óvoda és Alapfokú Művészeti Iskola két osztálya, 5.-8. osztály

Szent István Sport Általános Iskola és Gimnázium, Jászberény, 5.-8. oszt.

2. TANÍTÁSI TANULÁSI PROGRAMOK 5. OSZTÁLY

*A vizuális média modul
pedagógiai koncepciójának
megvalósításhoz*

GÁL ANDRÁS 5. OSZTÁLYOS TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJA

Település és iskola ahol a program megvalósul:

*SZENT MIKLÓS GÖRÖGKATOLIKUS ÁLTALÁNOS
ISKOLA, ÓVODA ÉS ALAPFOKÚ MŰVÉSZETI ISKOLA,
EDELÉNY*

Kipróbálás:

2016/17. TANÉV,

a megvalósítás kezdete:




A 2. FÉLÉVBEN, 2017 JANUÁRJÁTÓL

**5. C: heti 1 órában - 18 tanóra,
egész évre vetítve: 36 tanóra**

TÉMA	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
I. A TECHNIKAI KÉPALKOTÁS ALAPJAI			
1. <i>HOGYAN „SZÜLETIK” A KÉP?</i>	1. A kép létrejötte hagyományos technikákkal és az új médiumok segítségével - történeti áttekintés: szándék és filozófia, célok, eszközök, keretek-korlátok; Festmény és fotográfia különbsége	Történelem, művészettörténet, magyar nyelv és irodalom, informatika, hon- és népismeret, természetismeret, fizika, kémia.	1 óra
2. <i>A TECHNIKAI KÉPKORSZAK ANALÓG ÉS DIGITÁLIS SZAKA- SZA</i>	1. A camera obscura-tól az analóg fényképezőgépig; A látvány rögzítése analóg technikai eszköz segítségével; Digitális fényképezés eszközei, módszere; Az analóg és a digitális eljárás összehasonlítása;		1 óra
3. <i>TECHNIKAI KÉP A SOKSZOROSÍTHATÓ- SÁG KORSZAKÁBAN</i>	1. Gépi képalkotás – a digitális fotó alternatívái: fénymásolat, digitális nyomtatás, számítógép, szkennelés		1 óra
4. <i>KREATÍV GYAKORLA- TOK</i>	1. Camera obscura készítése. 2. Fotómontázs készítése. 3. A felsorolt technikai képalkotó eljárások kreatív alkalmazása. 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.		3 óra
5. <i>ÉRTÉKELÉS</i>	A témafeldolgozás során készült munkák kiállítása.		1 óra

TÉMA	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
II. AZ ANIMÁCIÓ ALAPJAI			
1. <i>A KÉPREGÉNY ÉS AZ ANIMÁCIÓ KAPCSOLATA</i>	1. A történetmesélés képi eszközei, az idő megjelenése, műfaji hasonlóságok és különbségek	Történelem, művészettörténet, magyar nyelv és irodalom, informatika, hon és népismeret, természetismeret, idegen nyelv (angol)	1 óra
2. <i>AZ ANIMÁCIÓS MŰFAJ SAJÁTOSSÁGOK MEGISMERÉSE</i>	1. Képkivágás, képfrissítési frekvencia, plánok, hosszok, vágások; Két- és háromdimenziós eljárások (rajzfilm, kollázs- animáció, sziluett animáció, árny-animáció, festmény-animáció, homok-animáció; tárgy-animációk, báb- és gyurma animáció, pixilláció) 2. A magyar animáció története; Kitekintés a nemzetközi animáció jelenére.		2 óra
3. <i>KREATÍV GYAKORLA- TOK</i>	1. Kétfázisú animáció papírlapon; Ismétlődő (hurok vagy loop-animáció) fenakisztozkóp, fázisrajzolt animáció 2. Gyurmafilm. 3. Pixilláció tárggyakkal (pl. LEGO animáció, ami iskolánkban helyi sajátosság), emberekkel (mozgás, mimika).		3 óra
4. <i>ÉRTÉKELÉS</i>	A témafeldolgozás során készült munkák kiállítása.		1 óra

TÉMA	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
III. A FILMKÉSZÍTÉS ALAPJAI			
1. <i>DOKUMENTUMFILM</i>	1. A dokumentumfilm legjellemzőbb tulajdonságai. Hogyan készül a dokumentumfilm, milyen fajtái vannak. 2. A kamera és egyéb eszközök: állvány, mikrofon kezelésének elemi elsajátítása. Képkivágások.	Hon és népismeret, magyar nyelv és irodalom, történelem, természetismeret.	2 óra
2. <i>KREATÍV GYAKORLATOK</i>	1. Irányított beszélgetések felvétele; Az iskolában működő médiacsoport (Iránytű periodika stábja) riportjainak áttekintése.		1 óra
3. <i>ÉRTÉKELÉS</i>	A témafeldolgozás során készült munkák bemutatása.		1 óra

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	INTEGRÁCIÓ	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	TÉMA	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
I. A TECHNIKAI KÉPALKOTÁS ALAPJAI					
<p>1. <i>HOGYAN „SZÜLETIK” A KÉP?</i></p>	1 óra	A kép létrejötte hagyományos technikákkal és az új médiumok segítségével – történeti áttekintés: szándék és filozófia, célok, eszközök, keretek-korlátok; Festmény és fotográfia különbsége	<p>Motiváló feladat óra elején: 19-20. század fordulóján készült műtermi portrék, ill. egészalakos képek prezentálása (zársebességre utalva). A régi fotók és a 19. századi (vagy inkább a reneszánsz szemléletben fogant) festmények közötti párhuzam hangsúlyozása.</p> <p>Rövid prezentáció (frontális)</p> <p>Páros feladatmegoldás: otthoni gyűjtőmunkával páronként keresnek régi (lehetőleg fekete-fehér) fotót (maximum 1 db), ill. mobilon megmutat egy szelfit. Páronként bemutatják a másik által hozott fotót (hogyan készült-készülhetett, hol, milyen szándékkal?!).</p>	Hozott fotográfiák, Mobil eszköz, gyűjtött szelfivel	 <p>Petőfi Sándort ábrázoló dagerrotípija</p>  <p>Rodcsenko fotográfiája</p>  <p>Kádár Kata fotója</p>

TÉMA

IDŐ-
IGÉNY

INTEGRÁCIÓ

FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK

TÉMA

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

I. A TECHNIKAI KÉPALKOTÁS ALAPJAI

2.

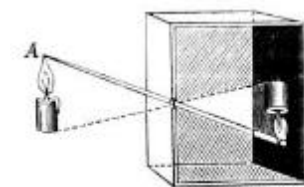
A TECHNIKAI
KÉPKORSZAK
ANALÓG ÉS
DIGITÁLIS SZAKASZA

1 óra

A camera obscura-tól az analóg fényképezőgépig;
A látvány rögzítése analóg technikai eszköz segítségével;
Digitális fényképezés eszközei, módszere;
Az analóg és a digitális eljárás összehasonlítása

Camera obscura, ill. azzal készült fotó bemutatása a tanulóknak.
Régi (filmtekerceses) fényképezőgép, vaku bemutatása.
Rövid filmrészlet megtekintése az analóg képrögzítésről.
Tanulói kiselőadás meghallgatása (megtekintése), ami a digitális fotózásról szól.

Camera obscura, analóg fényképezőgép, korszerű digitális gép, projektor, számítógép, régi fényképek.

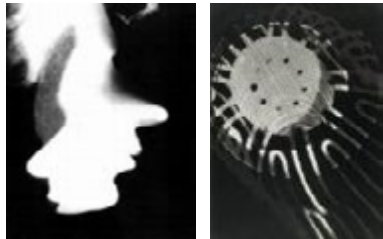


Camera obscura



analóg kamerák



TÉMA	IDŐ-IGÉNY	INTEGRÁCIÓ	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	TÉMA	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	
I. A TECHNIKAI KÉPALKOTÁS ALAPJAI						
3. TECHNIKAI KÉP A SOKSZOROSÍTHATÓSÁG KORSZAKÁBAN	1 óra		<p>Gépi képalkotás – a digitális fotó alternatívái: fénymásolat, digitális nyomat, számítógép, szkennel</p>	<p>Filmnegatívak és pozitívok nézegetése, elemzése Képalkotás pozitív-negatív formákkal; Sziluett; A fotogram és kemogram eljárások megismerése (kiselőadás[ok], max. 5 perc)</p>	<p>Projektor, számítógép</p>	 <p>Moholy-Nagy László: Fotogram</p>
			<p>Kísérletezés a fénymásolóval: statikus végtag másolat (tenyér), majd dinamikus másolat (elhúzott tenyér) készítése.</p> <p>Egyszerű ábrák egymásra másolása. Fotó felnagyítása, egyszerű rajz rámásolása.</p> <p>Ismert képzőművészeti alkotásra egyszerű szabadkézi rajz másolása (ami új jelentéssel ruházza fel a képet).</p> <p>Tanulók által hozott fotók felnagyítása, rajzzal, másik fotóval történő kiegészítése, egymásra másolása.</p> <p>Címadás minden esetben!</p> <p>Egy plusz motiváció: a legjobb munkákból a következő órára képeslap készülhet.</p>	<p>Fénymásoló, otthoni fényképek (gyűjtőmunka), másolópapír, ceruza, filctoll, grafikai eszközök, olló, ragasztó.</p>		

TÉMA

IDŐ-
IGÉNY

INTEGRÁCIÓ

FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK

TÉMA

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

I. A TECHNIKAI KÉPALKOTÁS ALAPJAI

4.
KREATÍV
GYAKORLATOK

3 óra

1. óra
Camera obscura készítése

Egyszerű papír nyersanyagok (pl. hulladék cipősdoboz) felhasználásával camera obscurát készítünk.

Az elkészült camera obscurát kívülről különféle egyedi díszítéssel lehet ellátni (pl. állatfigura), esetleg külön a fejre illeszkedő hátsó részt is ki lehet alakítani, aminek segítségével „biztosítható a sötét környezet”.

Alternatív megoldás:
a tanulók a belső „képernyőre” rögzíthetnek mobiltelefon-rögzítőt.

Kellően sötét helyiségben (ill. képernyő-elforgatás tiltása mellett) kezdetleges „projektorra” alakítható a dobozka, ha a mobil képernyőjét a lyuk felé fordítják.

Hulladék cipősdoboz, áttetsző papír (pausz), olló, ragasztó, vonalzó, rajzszög, festék, ecset, rajzeszközök.

Csipesz, postagumi, csiptető.

2. óra
Fotómontázs készítése, a látvány átírása

Otthonról hozott fotók, újságkivágások, fénymásolatok összeillesztésével, egy elképzelt élőlény (állat, ember, növény, képzeletbeli élőlény) kivitelezése.

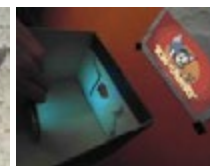
Ragasztó, olló, papír, tanulónként saját gyűjtésű fényképek, újságok.



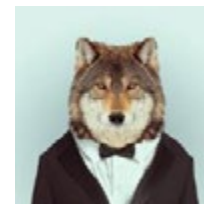
cipősdoboz



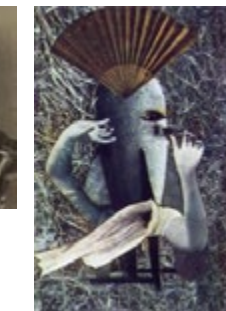
díszített külső



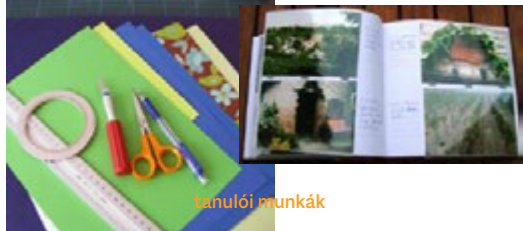
rögtönzött projektor



Talált képek
Forrás: pinterest.com



Max Ernst:
The Chinese Nightingale
(1920)

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	INTEGRÁCIÓ	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	TÉMA	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
I. A TECHNIKAI KÉPALKOTÁS ALAPJAI					
		3. óra A felsorolt technikai képal- kotó eljárások kreatív alkal- mazása. Művészettörténeti témákban, pl. helyi értéket képviselő épületekről, tár- gyakról, megadott szempon- tok alapján, digitális fotó- zással gyűjtőmunka végzése, a fotók megadott szempon- tok szerinti rendszerezése, feldolgozása, felhasználása új képek megalkotásában.	Páros feladat (előre megadott fizi- kai, technikai paraméterek betartása mellett): Fotóalbum készítése a tanulók által gyűjtött fényképek segítségével. Minden tanulópár egy helyi nevezetes- ség, látnivaló, turisztikai, kultúrtörténeti szempontból érdekes képtémáról készít egy felvételt. Az ehhez tartozó háttér-információt pedig összegyűjti. Ezután kinyomtatjuk a fotókat és a hozzá tartozó leírásokat és egy „osztály-albummá” kötjük.	Előre elkészített és kinyomtatott fotók, szövegek, papír, ragasztó, olló, köté- szeti nyersanyagok.	 tanulói munkák
5. ÉRTÉKELÉS	1 óra	A témafeldolgozás során készült munkák kiállítása.	Az iskola galériájában a gyerekek segítségével installáljuk az elkészült munkákat.		

TÉMA

IDŐ-
IGÉNYFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOKALKOTÓK ÉS MŰVEK
(A PEDAGÓGIAI KONCEPCIÓBAN
FELSOROLTAKON TÚL)

II. AZ ANIMÁCIÓ ALAPJAI

1.

A KÉPREGÉNY
ÉS AZ ANIMÁ-
CIÓ KAPCSO-
LATA

1 óra

A történetmesélés képi eszközei, az idő megjelenése, műfaji hasonlóságok és különbségek

2-3 fős csoportmunka:

Készíts egy A4-es lapból álló képregényt LEGO segítségével! Használhatsz otthoni LEGO-t, de az iskolai StoryStarter-t és a hozzá tartozó szoftver segítségével is igénybe veheted

Téma:

A kedvenc olvasmányélményed egy részlete (pl. egy jelenet, ami alapján könnyen felismerheti bárki az irodalmi művet), ami lehet regény, novella, mese, vers, egyéb irodalmi alkotás feldolgozása képregén formájában

Beadandó végeredmény 1 db A4-es (színes) lap (csak egy oldal!), a kinyomtatott képregénnyel.

A feladat előszobája lehet egy LEGO animációnak, amit stop-motion eljárással készíthetnek el a későbbiekben a gyerekek.

Digitális fényképezőgép (v. tablet, mobil), LEGO StoryStarter készletek (de helyettesíthető bármilyen LEGO szettel).

Ha nem a StoryStarter szoftverével készül a képregény, alkalmas rá a Word és a Publisher is!



TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK
------	-----------	----------------------------------	------------------------------	------------------------------

II. AZ ANIMÁCIÓ ALAPJAI

3. KREATÍV GYAKORLATOK

3 óra

1. óra
Kétfázisú animáció papírlapon; Ismétlődő (hurok vagy loop-animáció) fenakisztozkóp, fázisrajzolt animáció

Egyéni feladat
Papírcsíkból készítünk olyan kétfázisú animációt, amelyet egy ceruzával lehet „működtetni”, mozgásba hozni.
vagy
12 fázisú, forgó mozgást végző fenakisztozkóp készítése sablon alapján

[Rövid animáció 1](#)

[Rövid animáció 2](#)

[Rövid animáció 3](#)

Azok a sikerültebb munkák, amelyekben a képi átmenet simább, zökkenőmentesebb.

Előny, ha valaki színes technikát alkalmaz.

A tanulók ismerjék fel, hogy olyan mozgást kell rajzban megfogalmazni, amely esetében van jelentősége a ciklikusságnak (pl. valamilyen fejlődés, ciklikus-helyzetváltozás, stb.)

Ha lehetőség van számítógépes utómunkára, az állományok digitalizálhatók és mozgathatók.

Papír, olló, körző, gombostű, hurkapálca, rajzeszközök (grafit, színes ceruza, filctoll), fenakisztozkóp sablon.


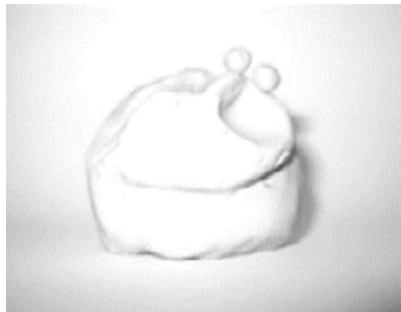

ALKOTÓK ÉS MŰVEK (A PEDAGÓGIAI KONCEPCIÓBAN FELSOROLTAKON TÚL)



Megtekinthető kétfázisú animáció



Fenakisztozkóp korongok (tanulói munkák).

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK (A PEDAGÓGIAI KONCEPCIÓBAN FELSOROLTAKON TÚL)
II. AZ ANIMÁCIÓ ALAPJAI					
	2. óra Gyurmafilm	<p>Ráhangoló játék: Gyűjtsetek egy perc alatt minél több olyan filmcímet, amiben állatnév van!</p> <p><i>Tekintsük meg Cakó Ferenc gyurma-animációját!</i></p> <p>Páros feladatmegoldás: Forgatókönyv, vagy szinopszis alapján egyszerű gyurma-animáció készítése A cél: az eddig megismert animációs technikákon túli további technikák megismerése. A fényképezőgép segítségével rögzítsétek kockánként egy darab gyurmán véghezvitt alak-változásokat. Próbálatok valamilyen egyszerű történetet kitalálni, vagy olyan folyamatot, amiben van valamilyen ciklikusság, ill. felismerhető benne az „eleje-vége” folyamat! (Ha szükséges: a felvételek végeredményét a stop-motion program egy mozgóképi állományba menti, ami utána egyben megtekinthető.) <i>Érdeemes kitérni olyan apró részletekre, hogy melyik mozdulat felesleges, hová kellene még képkocka, ill:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - a jelenet ritmusa - a mozgássorok koherenciája - túlzó vagy kevés mimika, gesztus. 	<p>Eszközök:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gyurma - digitális fényképezőgép 	 <p>Zénó sorozat</p>  <p>Az elkészült munka megtekintése: Mozsárka Kutyus</p> 	

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK
------	-----------	----------------------------------	------------------------------	------------------------------

II. AZ ANIMÁCIÓ ALAPJAI

3. óra
Képkivágás, képfrissítési frekvencia, plánok, hosszok, vágások; Két- és háromdimenziós eljárások (rajzfilm, kollázs- animáció, sziluett animáció, árny-animáció, festmény-animáció, homok-animáció; tárgy-animációk pl. LEGO, báb- és gyurma-animáció, pixilláció)

2-3 fős csoportmunka:
Készíts animációt (kisfilmet) a saját otthoni LEGO készletedből!
A kedvenc olvasmányélményed egy részlete (pl. egy jelenet, aminek alapján könnyen felismerheti bárki az irodalmi művet), ami lehet regény, novella, mese, vers, egyéb irodalmi alkotás feldolgozása egy 10 másodperces stop-motion animációban.

Formai, technikai megkötések:
- 10 másodperces hossz (az elején és a végén fekete videó nélkül),
- legalább 12 képkocka másodpercenként (10 másodperces filmnél ez 120 fotót jelent),
- min. 640 x 480 képpont felbontású, fekvő formátumú videó (tetszőlegesen: avi, mpeg, flv),
- hangsáv nem szükséges a videó alá,
- kötelező a képes forgatókönyv (a cselekmény rövid összefoglalásával, magyarázatával),
- az eredeti LEGO figurákat kiegészíthetik általuk készített eszközökkel, ruhákkal, ill. arcvonásokkal, tekintettel, mimikával; valamint festhetnek egyéni hátteret a jelenetnek.

Laptop v. tablet v. mobil, stop-motion program (pl. PicPac for Android), ennek hiányában a Windows Movie Maker is egy lehetőség, előzetesen elkészített forgatókönyv

A forgatókönyv felépítése	
Időpont	Leírás

ALKOTÓK ÉS MŰVEK (A PEDAGÓGIAI KONCEPCIÓBAN FELSOROLTAKON TÚL)



LEGO animációk részletei (tanulói munkák)

5. ÉRTÉKELÉS

1 óra

A témafeldolgozás során készült munkák kiállítása.

Az iskola galériájában a gyerekek segítségével installáljuk az elkészült munkákat.

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK (A PEDAGÓGIAI KONCEPCIÓBAN FELSOROLTAKON TÚL)
III. A FILMKÉSZÍTÉS ALAPJAI					
1. DOKUMENTUMFILM	2 óra	1. óra A dokumentumfilm legjellemzőbb tulajdonságai. Hogyan készül a dokumentumfilm, milyen fajtái vannak.	Frontális óra: Rövid prezentáció (ami a dokumentumfilmek jellemzőiről szól) után néhány érdekes filmrészlet bemutatása, dokumentum-műfajok szerint: - dokudráma, - Budapesti Iskola, - ismeretterjesztő film, - TV riport, - archív felvételek - werkfilm.	Projektor, számítógép, hangfalak, filmrészletek, internet kapcsolat (pl. érdemes az iskolának NAVA-ponttá válni, regisztráció itt) A prezentáció tartalmát tanulónként érdemes egy vezetőn átadni, hogy a figyelem inkább a témára irányuljon, mint a jegyzetelésre.	 Dárdai István: Jutalomutazás (1974)  Zolnay Pál: Fotográfia (1973) Ismert recens mozifilm werkfilmje (pl. Zsivány egyes) Néhány ismeretterjesztő csatorna rövidfilmjei (pl. autó-, motorépítő műsorok)
		2. óra A kamera és egyéb eszközök: állvány, mikrofon kezelésének elemi elsajátítása. Képkivágások.	3-4 fős csoportmunka Plánok, hosszok, kameramozgások gyakorlása. Kamera (mobil, tablet) működésének kipróbálása. Kamerába vágás. Közös séta alkalmával motívumgyűjtés. Majd a felvett anyag közös megtekintése, átbeszélése, hibák korrekciója, erősségek kiemelése.	Kamera, kamerák. Saját tablet, mobil. Projektor, számítógép.	Tanulói munkák.

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK (A PEDAGÓGIAI KONCEPCIÓBAN FELSOROLTAKON TÚL)
III. A FILMKÉSZÍTÉS ALAPJAI					
2. <i>KREATÍV GYAKORLATOK</i>	1 óra	Irányított beszélgetések felvétele; Az iskolában működő médiacsoport (Iránytű periodika stábj) riportjainak áttekintése.	3-4 fős csoportmunka Valamilyen aktuális iskolai témához (de lehet és érdekesebb, ha fiktív) illeszkedő riportalany megkeresése és a vele tervezett interjú felvétele. Előzetesen a csoportok összeállítják a kérdéseiket, elkészítik a riport forgatókönyvét. Helyszín kiválasztása, bevilágítás, mikrofon- és kamerapróba. Felvétel. A felvétel értékelése, átbeszélése. Utómunka. Alternatíva: slide-show készítése fotósorozattól (a képváltás időzítése választott zene ütemére)	Kamerák, mikrofonok, projektor, számítógép, utómunka szoftver (pl. Windows Movie Maker, vagy bármely elérhető szoftver)	  <p>Szendi Mátyás (egykori tanuló) néhány filmje</p>  <p>Profi slide-show Szendi Mátyás tanulóktól</p>
3. <i>ÉRTÉKELÉS</i>	1 óra	A témafeldolgozás során készült munkák bemutatása.	Az iskola valamely hírcsatornáján (pl. weblap, faliújság monitorral, galéria monitorral) az elkészült riport bemutatása.		

**FEJLESZTENDŐ KÉPESSÉGEK, ATTITŰDŐK,
EZEKHEZ KAPCSOLÓDÓ ELSAJÁTÍTANDÓ ISMERETEK**
ÉRTÉKELÉSI MÓDSZEREK
1. Megismerő- és befogadóképesség
1.1 Közvetlen tapasztalás útján szerzett élmények feldolgozása

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, elektronikus álló- és mozgóképrögzítő eszközök használata.

Különböző festő-, grafikai technikák, számítógépes álló- és mozgóképszerkesztő programok kipróbálása.

1.2. Ismeretszerzés, tanulás, térbeli tájékozódás
Kommunikációs képességek

Különböző mozgások vizuális rögzítése, síkbeli, térbeli és mozgógépes megjelenítése.

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.

Álló- és mozgóképek, látványok, események, kitalált- és valós történetek leírása, a leírás alapján annak megjelenítése síkban vagy térben.

Ismerkedés egyszerű kifejező - és tárgykészítő technikákkal.

1.3. Kommunikációs képességek

A legfontosabb vizuális jelek, jelzések, szimbólumok értelmezése, alkotó használata.

Álló és mozgóképi utasítások követése, illetve ilyenek létrehozása.

Fényképek, újságképek, reklámképek csoportosítása, olvasása, értelmezése.

A gazdaságos anyaghasználat gyakorlása.

Formatív (segítő, formáló) szóbeli értékelés, tanári korrekció

Közös szóbeli értékelés

Tanulók, tanulócsoportok értékelik saját és társaik munkáit.

Vizuális befogadás: Saját alkotások, műalkotások, vizuális közlések elemzése, értékelése (holland vizuális értékelő lap)

Színpercepció, vizuális kommunikáció teszt

Jeggyel történet értékelés

Portfólió

Térszemlélet teszt

Műalkotás felismerés

Vizuális memória tesztek

Kiállítás

Szummatív értékelés tanév végén:

a bizonyítványba jegyek kerülnek

Saját fejlesztésű pontozólapok (pl. a médiatermékekhez)

Önértékelés

FEJLESZTENDŐ KÉPESSÉGEK, ATTITŰDŐK,
EZEKHEZ KAPCSOLÓDÓ ELSAJÁTÍTANDÓ ISMERETEK

ÉRTÉKELÉSI MÓDSZEREK

2. Kreativitás**2.1. Alkotóképesség**

Szabad asszociációs játékok.

Hang és kép együttes alkalmazása (például árnyjátékokban).

Reflektálás irodalmi, zenei, filmes élményekre saját, kifejező szándékú alkotásokban.

Egyszerű tárgy létrehozása.

Tervvázlatok készítése.

Felületek dekoratív kialakítása.

2.2. Problémamegoldó képesség

A gyakorlati feladatok önálló előkészítése, megoldása.

Rögtönzött eszközök készítése.

3. Önismeret, önértékelés, önszabályozás

Személyes preferenciák tudatosítása.

Saját képességek számbavétele.

Saját és mások munkájának összehasonlítása, értékelése tanári segítséggel.

Páros munkák.

Közműveltségi tartalmak

1. Vizuális és audiovizuális nyelv és technikák

- A vizuális nyelv alapelemeinek, valamint a viszonyukat leíró kifejező és közlő szerep tudatos használata és pontos értelmezése.
- Vizuális minőségek megkülönböztetése különböző eszközökkel.
- Színtani alapok használata és ismerete.
- Formaredukció használata és ismerete.
- Kiemelés és elhagyás alkalmazása a művészetben.
- A kifejezésnek megfelelő kompozíció használata és ismerete.
- A tér leképezési módjainak (vetület, axonometria, perspektíva) használata és ismerete.
- 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.
- Hang és kép viszonya az álló- és mozgóképes művészetben.

2. Kifejezés, képzőművészet

Alkotótevékenység

- Személyes élmények, elképzelt történetek, érzelmek vizuális megjelenítése különböző álló- és mozgóképes, animációs valamint plasztikai eszközökkel.
- Modellek térbeli helyzetének, arányainak, plaszticitásának és színviszonyainak megfigyelése és ábrázolása különböző ábrázolási rendszerekben.

Befogadó tevékenység

- A vizuális közlés köznapi és művészi formáinak megkülönböztető ismerete.
- A képzőművészeti ágak, az építészet, a design, mozgóképművészet főbb jellemzőinek ismerete.
- A legjelentősebb művészettörténeti stíluskorszakok és irányzatok elemi ismerete a legjellemzőbb alkotókon és alkotásokon és keresztül.

A műalkotások, korstílusok vizsgálata az adott kor társadalmi jelenségeinek és a műalkotások megjelenését befolyásoló, koroktól független tényezők tükrében:

- Ósművészet (ajánlott: Stonehenge),
 - ókori Kelet (ajánlott: gízai 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),
 - omantika 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

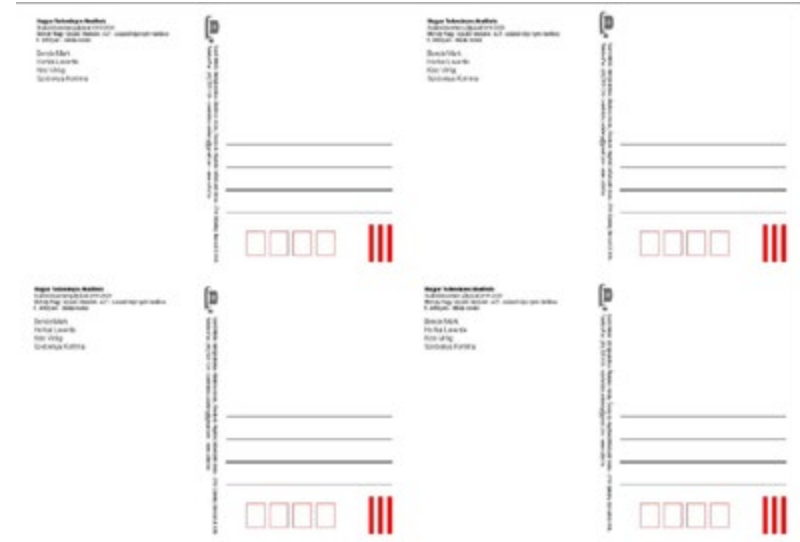
3. Vizuális kommunikáció

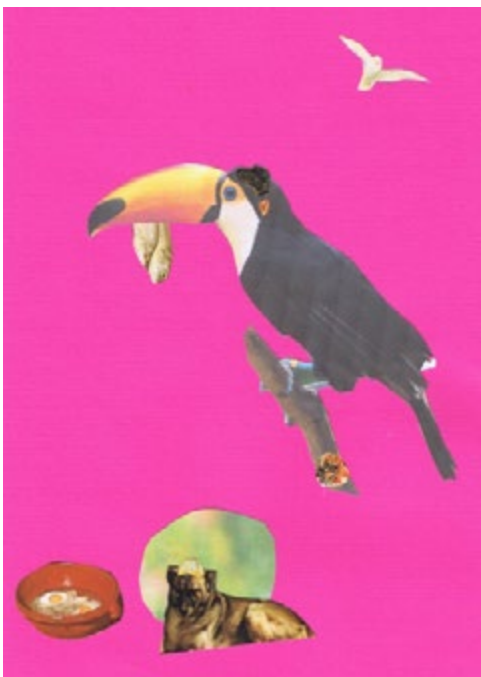
Alkotótevékenység

- Vizuális kommunikációt szolgáló megjelenések tervezése.
- Idő- és térbeli változások megjelenítése képsorozatokkal, animációval, mozgóképpel.
- Kép és szöveg, kép és hang együttes alkalmazása többféle céllal.

Befogadó tevékenység

- 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 jellegzettségeinek, viseletének és kézműves tevékenységének elemzése.
- A legfontosabb szimbolikus nemzeti tárgyak, épületek ismerete.











KUGLER ERIKA 5. OSZTÁLYOS TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJA

Település és iskola ahol a program megvalósul:

*SZENT ISTVÁN SPORT ÁLTALÁNOS ISKOLA
ÉS GIMNÁZIUM, JÁSZBERÉNY*

Kipróbálás:

2016/17. TANÉV

A megvalósítás kezdete:

A 2. FÉLÉVBEN, 2017 JANUÁRJÁTÓL

5. A osztály: heti 1 óra - 18 tanóra.

5. B osztály: heti 2 óra - 36 tanóra

TÉMA	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY 1/2 ÓRA/ HÉT
1. TÉMAKÖR: TECHNIKAI KÉPALKOTÁS ALAPJAI - A FOTÓ			
<i>KÉPALKOTÁSI TECHNIKÁK</i>	1. A képalkotás technikája: manuális és géppel történő alkotás Hasonlóságok különbségek megfigyeltetés, elemzése festmény/grafika - fotó	Informatika Történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek (reneszánszig)	7/14 óra
<i>KÉPALKOTÁS GÉPPSEL ANALÓG FOTÓZÁS</i>	2. Az analóg fotózás története, technikája, fotódokumentáció, fotóművészet. Hogyan készül?	Hon és népismeret Magyar nyelv és irodalom	
<i>CAMERA OBSCURA</i>	3. A camera obscura, mint minden optikai elven működő kamera alapja.		
<i>POZITÍV-NEGATÍV KÉPEK FOTOGRAM, KEMOGRAM</i>	4. Filmnegatívok és pozitívok. Képalkotás pozitív-negatív formákkal. A fotogram és kemogram eljárások megismerése.		
<i>KÉPALKOTÁS GÉPPSEL DIGITÁLIS FOTÓ SZKENNER, FÉNYMÁSOLÁS</i>	5. Géppel történő képalkotási módok - analóg és digitális fotózás, fénymásolat, szkennel, számítógépes technikák. Összehasonlító elemzések. Az analóg állóképek digitalizálása szkennel, fénymásolóval.		
<i>ALKOTÁSI GYAKORLATOK KOLLÁZS, MONTÁZS</i>	Képalkotás manuális és gépi (analóg, digitális) technikák eljárásainak alkalmazása. 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. Választható feladatok		

TÉMA	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY 1/2 ÓRA/ HÉT
1. TÉMAKÖR: TECHNIKAI KÉPALKOTÁS ALAPJAI - A FOTÓ			
	<p>6. Kortárművek elemzése. Kép és szöveg: fotóval és szöveggel történő kifejezés – tapasztalatszerzés gyakorlati feladatokkal: fotómontázs, fotokollázs</p> <p>7. Képrészlet kiegészítése: <i>M. C. Escher</i> művének átértelmezése. Mi van a varázsgömbben? – Történet</p> <p>8. Egy vagy több képből új kép – új jelentés</p> <p>a.) Egy szétvágott fotó elemeinek újra rendezése – új jelentés, hatáselemzés.</p> <p>b.) Gyúrt és tépett képek-érzelmek kifejezése</p> <p>c.) Két fotóból egy kép- új jelentés</p> <p>d.) Több fotóból új kép- új jelentés</p> <p>9. Kép a képben, torzítások, vetített képek modellre, fotózás, komponálás. Képatíratok, torzítások, deformálás, tartalom</p> <p>10. Torzítások tükörrel: tükörrel manipulált képek. Eltorzított valóság. Torzítás-tartalmi tényező</p> <p>11. Sziluett és áttűnés: árnyképek kiegészítése. a képek gondolatisága, érzelmek, hangulatok kifejezése. Képatíratok.</p> <p>12. Kiadványok szerkesztése, tipográfiai ismeretek (pl. helyi látnivalóról ismertető, szórólap készítése)</p>		
ALKOTÁSI GYAKORLATOK ALKALMAZOTT GRAFIKA			
KIÁLLÍTÁS RENDEZÉSE	13. Értékelés		

TÉMA	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY 1/2 ÓRA/ HÉT
2. TÉMAKÖR: AZ ANIMÁCIÓ ALAPJAI			
KÉPREGÉNY, ANIMÁCIÓ	14. Idő, folyamatok, változások. A képregény és az animáció kapcsolata. Az animáció műfaji sajátosságai, műalkotások (animációs filmek elemzése). A hagyományos animáció készítésének alapjainak megismerése	Informatika Technika, életvitel és gyakorlat Történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek (reneszánszig)	7/14 óra
KÉTDIMENZIÓS ANIMÁCIÓK, ANIMÁCIÓS GYAKORLATOK	15. Egyszerű animációs gyakorlatok. Rajzfilm, festmény-, kollázsanimáció – műalkotások megismerése. Rajzanimációs technika kipróbálása. 16. Festményanimáció (egy festmény animációs feldolgozása) 17. Sziluett-, árnyanimáció, árnyjáték 18. Homokanimáció	Hon és népismeret Magyar nyelv és irodalom Dráma és tánc	
HÁROMDIMENZIÓS ANIMÁCIÓ ANIMÁCIÓS GYAKORLATOK	19. Tárgyanimációs eljárások megismerése műalkotásokon keresztül. Tárgyanimációk készítése kövekkel, tárgyakkal. 20. Gyurmaanimáció, bábanimáció 21. Pixilláció (a filmet képkockáról képkockára rögzítjük.)		

TÉMA	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY 1/2 ÓRA/ HÉT
3. TÉMAKÖR: A FILMKÉSZÍTÉS ALAPJAI			
<i>FILM DOKUMENTUMFILM</i>	22-23. A dokumentumfilm legjellemzőbb tulajdonságai. Hogyan készül a dokumentumfilm, milyen fajtái vannak. Filmelemzések.	Informatika Technika, életvitel és gyakorlat	4/8 óra
<i>FILMALKOTÁSI GYAKORLATOK</i>	24-25. A kamera és egyéb eszközök: állvány, mikrofon kezelésének elemi elsajátítása. Videofelvételek készítése. Képkivágások. Irányított beszélgetések felvétele. Egyszerű filmszerkesztő program használata.	Történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek (reneszánszig) Hon és népismeret Magyar nyelv és irodalom Dráma és tánc	
<i>DOKUMENTUMFILM KÉSZÍTÉSE FORGATÓKÖNYV, FELVÉTELEK</i>	26-27. Személyes élmények, alapján választott műemlékekről felvételek készítése. Felvételek megadott szempontok szerinti rendszerezése, feldolgozása, felhasználása forgatókönyv kidolgozása		
<i>INTERJÚ</i>	28-29. Meghívott vendéggel (történésszel, muzeológussal, egyházi személlyel) interjú készítése		
<i>FILMSZERKESZTÉS</i>	30-31. A film vágása, narratíva, zene, listázás. Kiadványok szerkesztése, tipográfiai ismeretek (pl. helyi látnivalóról ismertető, szórólap készítése)		
<i>KIÁLLÍTÁS, FILMVETÍTÉS</i>	32-33. Kiállítás készítése, filmvetítéssel összekötve. Szülők, iskolaközösség meghívása. Beszámolók...		

TÉMA

IDŐ-
IGÉNY

FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAK

TEVÉKENYSÉG-
FORMÁK,
MÓDSZEREK

TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

1. TÉMAKÖR: TECHNIKAI KÉPALKOTÁS ALAPJAI: A FOTÓ

KÉPALKOTÁSI TECHNIKÁK

1 óra

A festő és a fényképész műtermé- ben:

A képalkotás technikája: manuális és géppel történő alkotás. Hasonlóságok különbségek megfigyeltetés, elemzése festmény/grafika - fotó

Mi a különbség egy festmény és egy fénykép megalkotása között? Hogyan készült?

Különbéle korok portréi. Szabadkézi eljárások (festmény)

Sokszorosítás (monotípiá, papírmetszet, nyomtatás)

Gép eljárások, analóg-digitális fotók

Festményhez tanuló (modell) beöltöztetése.

Festmény és élő modell összehasonlítása. Portrék, csoportképek készítése különféle technikákkal: rajzolás, festés, fotózás mobiltelefonnal, sokszorosító eljárások (monotípiá, papírmetszet)

Csoportmunka

Rajz, festés
monotípiá, papírdúc
fotózás mobiltelefon-
nal, digitális fényképe-
zőgéppel

Hf: családi fotók beho-
zása következő órára
Analóg fotók gyűjtése
órára

korai fekete-fehér
50-60-70-es évek
színezett korai fotók
színes 80-as évek
Szkennerezés

Római kori szoborportrék



Ismeretlen római,
Augustus
Via Labicana-i Augustus,
Kr. e. 12. Római Nemzeti
Múzeum



Van Gogh: Önarckép, 1889.
Van Gogh fotója

KÉPALKOTÁS GÉPPEL

1 óra

Az analóg fotózás története, technikája,
(fotódokumentáció, fotóművészet)

Hogyan készült?

Családi fotóalbum: nagymama, dédma-
ma korabeli képek gyűjtése, nézegetése.
Fényképalbumok

Analóg fotók rendszerezése időrendi
sorrendbe. Készítés technikája

(fekete-fehér, szépiabarna,
50-60-70-es évek színezett korai fotók,
színes 80-as évek

Szkennerezés

Filmrészletek megtekintése, amikor
camera obscurával készítették a családi
fotókat.

Elemző beszélgetés

Fotók időrendi sorrendbe
rendezése

Filmrészletek megtekinté-
se, hogyan készült a fotó
régén?

Családi fotóalbum készí-
tése

Szkennerezés megtanulása

Egyéni, páros munkák

Fényképek, fénymásola-
tok, nyomtatott képek,
kartonok, ragasztó, olló
grafikus eszközök, toll,
tus

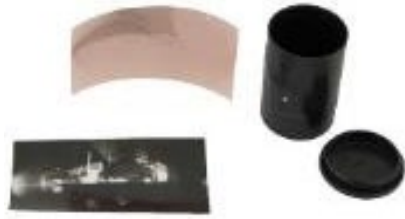





Régi német családi képek,
Sulinet



E. Degas: Danseuse,
fotó balerináról,
1895-96. Jan Arkesteijn

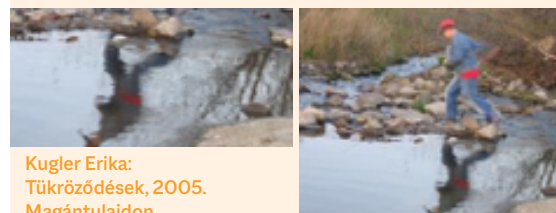
ANALÓG FOTÓZÁS

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉG-FORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
1. TÉMAKÖR: TECHNIKAI KÉPALKOTÁS ALAPJAI: A FOTÓ					
CAMERA OBSCURA	1 óra	A camera obscura, mint minden optikai elven működő kamera alapja.	Camera obscura készítése Fényérzékeny papírra fotó készítése. Fotogram	Fém ajándékdobozok, papír kávésdobozok (henger alakú, szögletes) fűrő, szög, olló, kalapács... Fényérzékeny papír Alternatíva: fényképész, fotóművész meghívása egy foglalkozásra	 Camera obscura, fényérzékeny papír, fotó
POZITÍV-NEGATÍV KÉP FOTOGRAM, KEMOGRAM	1 óra	Filmnegatívok és pozitívok nézegetése, elemzése Képkeltés pozitív-negatív formákkal Sziluett A fotogram és kemogram eljárások megismerése.	Természeti forma sziluettje Fűvott áttört képek készítése, kiegészítése képpé Fényérzékeny papíron nyomhagyás fénnel.	Fotókarton, olló, szóró festékek, fűvott festőtechnikák, grafikus technika Fényérzékeny papír	  William Hery Fox Talbot: Tölgyfa télen, 1842-43, British Library
KÉPALKOTÁS GÉPPEL DIGITÁLIS FOTÓZÁS	1 óra	Géppel történő képkeltési módok – analóg és digitális fotózás, fénymásolat, szkennel, számítógépes technikák Összehasonlító elemzések. Az analóg állóképek digitalizálása szkennel, fénymásolóval. Szelfi, portré.	fotózás, Szelfi, portré készítése mobiltelefonnal a következő órai montázshoz, digitális fényképezőgéppel Nyomtatás Csoportmunka	mobiltelefon, digitális fényképezőgép laptop, projektor, fénymásoló, szkennel, nyomtató	 Hanna Höch: Montázs
ALKOTÁSI GYAKORLATOK KOLLÁZS	1 óra	Kortárművészeti alkotások megismerése, elemzése Kollázs: Kép és szöveg Mit közvetít a kép? Milyen többletjelentést ad a kép és szöveg együtt?	Portré/önarckép szétvágása –szöveggel kiegészítése Egyéni munka	Fotók, fénymásolatok grafikus eszközök, olló, ragasztó	 Hans Kessler: Egy újságlap átalakítása 1931. in: Magdalena Droste: Bauhaus, 2003. Vince Kiadó Budapest

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉG-FORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
1. TÉMAKÖR: TECHNIKAI KÉPALKOTÁS ALAPJAI: A FOTÓ					
ALKOTÁSI GYAKORLATOK	1 óra	Képrészlet kiegészítése: Mi van a varázsgömbben?- Történet M. C. Escher művének átértelmezése	Fotomontázsok készítése Egyéni munka	Fénymásolatok az M.C. Escher képről (a hiányzó gömb részlet kiegészítése)	 <p>M.C. Escher: Hand with Reflecting Sphere, 1935</p>
KOLLÁZS, MONTÁZS					
ALKOTÁSI GYAKORLATOK	1 óra	Egy vagy több képből új kép – új jelentés Egy szétvágott fotó elemeinek újra rendezése – új jelentés, hatáselemzés. Gyúrt és tépelt képek-érzelmek kifejezése Két fotóból egy kép- új jelentés Több fotóból új kép- új jelentés	Fotomontázsok készítése Egyéni és páros munkák	fénymásolatok, újságvágások olló, ragasztó, kartonok	 <p>Hanna Höch: Modenschau, 1925-35. Berlinische Galerie – Landesmuseum für Moderne Kunst</p>  <p>Herbert Bayer: Lonely Metropolitan (Magányos város lakó) 1932. ©Sotheby's</p>
FOTOMONTÁZS					
ALKOTÁSI GYAKORLATOK	1 óra	Kép a képben Vetített képek modellre fotózás, komponálás. Képatíratok, torzítások, deformálás, tartalmi tényező.	Projektossal, diavetítővel vetített képek modellre (tárgyakra, élőmodellre) fotózás, komponálás. Készített képek letöltése, visszanézése, elemzése, korrekciója.	Régi diavetítő, diaképek projektor digitális képanyag, diaképek digitális fényképezőgép laptop mobiltelefonok Alternatíva: Diaképek készítése üvegfestéssel, tussal, egyéb két üveg közé szorítható tárgyakkal stb.	 <p>Kugler Erika: Alvó gyermek, 2003. Magántulajdon</p>  <p>Kugler Erika: Picasso-Gyermek galambbal átírat, 2003. Magántulajdon</p>
KÉP A KÉPBE					
TORZÍTÁSOK					

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉG-FORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK
1. TÉMAKÖR: TECHNIKAI KÉPALKOTÁS ALAPJAI: A FOTÓ				
TORZÍTÁSOK TÜKRÖRREL	1 óra	Kép a képben, torzítások, vetített képek modellre, fotózás, komponálás. Képatíratok, torzítások, deformálás, tartalom	Fotók készítése, tükröződő képek, felületek beépítéseivel	projektor digitális képanyag, diaképek digitális fényképezőgép laptop mobiltelefonok Tükör
ALKOTÁSI GYAKORLATOK KOLLÁZS	1 óra	Sziluettné és áttűnés: árnyképek kiegészítése. a képek gondolatisága, érzelmek, hangulatok kifejezése. Képatíratok	Kollázsok készítése Árnyképek fotóportrék sziluetttjeinek grafikus... szabadkézi technikával, vagy kollázzsal történő befejezése. Átíratok készítése	Fénymásolatok, újság-fotók festő, vagy grafikus technika, kollázs, ragasztás
ALKOTÁSI GYAKORLATOK ALKALMAZOTT GRAFIKA	1 óra	Kiadványok szerkesztése, tipográfiai ismeretek (pl. helyi látnivalóról ismertető, szórólap készítése) • Betűk gyűjtése újságkivágásokból-szövegkép alkotása • Képvess – „képszövegek” írása épületekről • A szöveg mint faktúra -grafikus rajzok telefonkönyvlapokra: épületrészletek kiegészítése.	Plakátok készítése az eddigi munkák kiállítására Az A/3, A/4-es manuális, digitális munkával készített plakátok szkennerezése, computer grafikus kivitelezése, nyomtatása.	Telefonkönyv, újságok fotói, fénymásolatok tus, festék, toll, ragasztó, ecsetek
KIÁLLÍTÁS	1 óra	Értékelés	Kiállításra szánt munkák prezentálása	

ALKOTÓK ÉS MŰVEK



Kugler Erika:
Tükröződések, 2005.
Magántulajdon



Áttűnések
sziluettnben




Hanna Höch:
1925

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉG-FORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ANYAGOK, ESZKÖZÖK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
2. TÉMAKÖR: AZ ANIMÁCIÓ ALAPJAI					
KÉPREGÉNY, ANIMÁCIÓ	1 óra	Idő, folyamatok, változások. A képregény és az animáció kapcsolata. Az animáció műfaji sajátosságainak megismerése műalkotások (animációs filmek megismerésével, elemzésével) A hagyományos animáció készítésének alapjainak megismerése	Filmek megtekintése, elemző beszélgetés Tervezés	Rajzeszközök, grafikus technika, rajzlap, mobiltelefon, digitális kamera, laptop, projektor	 <p>Rofusz Ferenc: A légy 1980 (Oscar-díjas animációs film)</p> <p>Diákmunka, Mesterprogram</p>
KÉTDIMENZIÓS ANIMÁCIÓK, RAJZ-ANIMÁCIÓ	1 óra	Egyszerű animációs gyakorlatok. Rajzfilm, festmény-, kollázsanimáció – műalkotások megismerése Rajzanimációs technika kipróbálása Egyszerű grafikus kép, jelek (ismétlődések, ritmus)	Egyéb tárgyak rajzzal történő kiegészítése,- Mozgásfázisok fotózása. Grafika tovább rajzolása, fotózása Rajz és tárgy mozgatása, fotózása Páros v. csoportmunka	Rajzlap, grafikus eszközök kamera, mobiltelefon laptop Giff program	 <p>Varga Csaba: A szél c. animáció, 1980</p>
FESTMÉNY-ANIMÁCIÓ	1 óra	Szintani kérdések (pl. absztrakt animáció) Egy absztrakt/figurális festmény, grafika mozgóképes feldolgozása Hang, zene kombinációval	Egy színes absztrakt kép mozgóképes feldolgozása Páros v. csoportmunka	Fénymásolatok, rajzlap, grafikus és festő eszközök kamera, mobiltelefon laptop Giff program	 <p>Rofusz Kinga: Etűd 1994 (Kandinszkij képre)</p>
ÁRNY-ANIMÁCIÓ	1 óra	Sziluett, csipke-, árnyanimáció, árnyjáték Csipkebáb Hang, zene	ízületekben mozgó bábok készítése tortacsipkeből vagy fotókartonból Középkori történet írása, kidolgozása Csoportmunka	Tortapapírok, fotókarton, olló, miltonkapocs Árnybáb paraván, lámpa kamera, kameraállvány	 <p>Michel Ocelot: Les Trois Inventeurs: A három feltaláló, 1980</p>

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉG-FORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ANYAGOK, ESZKÖZÖK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
2. TÉMAKÖR: AZ ANIMÁCIÓ ALAPJAI					
HOMOK-ANIMÁCIÓ	1 óra	Homokanimáció világított felületen (rövid mese, történet) Hang, zene kombinációval	Homokrajzok készítése ismert, vagy kitalált történethez Csoportmunka, osztálymunka	írásvetítő, üveglap, homok, kamera, kameraállvány	 <p>Cakó Ferenc: Ab ovo, 1987</p>
HÁROM-DIMENZIÓS ANIMÁCIÓ KŐANIMÁCIÓ	1 óra	Tárgyanimációs eljárások megismerése műalkotásokon keresztül. Tárgyanimációk készítése kövekkel, tárgyakkal	Kövek mozgatása, fotózása. Páros v. csoportmunka	Kövek, karton kamera, mobiltelefon laptop Giff program	 <p>Jan Svankmajer: A Game With Stones, 1965</p>
GYURMA-ANIMÁCIÓ	1 óra	Gyurmaanimáció bábianimáció	Gyurma alakításának fotózása. Páros v. csoportmunka	Gyurma, agyag kamera, mobiltelefon laptop Giff program	 <p>Háy Ágnes: Gyurma, animációs film, 1977</p>
PIXILLÁCIÓ	1 óra	Pixilláció -árnyjáték (a filmet képkockáról képkockára rögzítjük.)	A gyerekek saját árnyékkukkal előadnak egy rövid, kifejező jelenetet/egyéni ötletek.	lepedő, reflektor fényképezőgép	 <p>Árnyjáték</p>

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉG-FORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ANYAGOK, ESZKÖZÖK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
3. TÉMAKÖR: A FILMKÉSZÍTÉS ALAPJAI					
<i>FILM DOKUMENTUM-FILM</i>	2 óra	A dokumentumfilm legjellemzőbb tulajdonságai. Hogyan készül a dokumentumfilm, milyen fajtái vannak. Filmelemzések.	Dokumentumfilm elemzés Kísérletezés, próbafelvételek készítése	Projektor laptop	Gyerekekkel készített művészettörténeti film megtekintése A turai kastély
<i>FILM-ALKOTÁSI GYAKORLATOK</i>	2 óra	A kamera és egyéb eszközök: állvány, mikrofon kezelésének elemi elsajátítása. Videofelvételek készítése. Képkivágások. Irányított beszélgetések felvétele. Egyszerű filmszerkesztő program használata. Művészettörténeti tartalmak (pl. egy helyi műemlék feldolgozásánál alkalmazható digitális álló- és mozgókép alkalmazások) Térkérdések (pl. egy településrész, épület térbeli feltérképezése mozgókép segítségével) Városi séta, fotó és videó felvételek készítése a város műemlékeiről. Motivumok gyűjtése	Kamera működésének kipróbálása Városi séta, témakeresés, technika kipróbálása, felvételek visszazéne, korrekciója. Felvételek gyűjtése. Forgatókönyv tervezése	Kamera, mobiltelefon, laptop	  Ybl Projekt, filmforgatás a turai kastélyról 11-es tanítványaimmal, Kugler E.
<i>DOKUMENTUM-FILM FORGATÓ-KÖNYV FELVÉTELEI</i>	2 óra	Személyes élmények, alapján választott műemlékekről felvételek készítése. Felvételek megadott szempontok szerinti rendszerezése, feldolgozása, felhasználása forgatókönyv kidolgozása, új felvételek, interjúk készítése. Filmszerkesztő programban a film elkészítése.	Élményfotók, élményvideók A filmkészítés (pl. rövid jelenetek megírása, helyszínekre, jelenetekre, beállításokra, plánokra bontva, ezek leforgatása)	Kamera, mobiltelefon, laptop írásos tervezés fűzetbe	 Nagyboldogasszony főtemplom, Jászberény, 1782 Fotó: Kugler E.
<i>INTERJÚ</i>	2 óra	Meghívott vendéggel (történésszel, muzeológussal, egyházi személlyel) interjú készítése	Élményfotók, élményvideók Hangfelvétel	Kamerák mobiltelefonok mikrofon laptop	 Rozália kápolna, Jászberény, 1713-1840

TÉMA	IDŐ-IGÉNY	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉG-FORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ANYAGOK, ESZKÖZÖK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
3. TÉMAKÖR: A FILMKÉSZÍTÉS ALAPJAI					
FILM-SZERKESZTÉS	2 óra	Filmszerkesztési munkálatok A film vágása, narratíva, zene, listázás Kiadványok szerkesztése, tipográfiai ismeretek (pl. helyi látnivalóról ismertető, szórólap készítése)	Csoportmunkában koncepció, forgatókönyv írása, kivitelezése Kiadványok szerkesztése, tipográfiai ismeretek (pl. helyi látnivalóról ismertető, szórólap készítése)	Projektor Kamerák mobiltelefonok mikrofon laptop Filmszerkesztő program	 Kőképek, Jászberény
ÉVZÁRÓ MUNKÁK	2 óra	Kiállítás készítése, filmvetítéssel összekötve. szülők, iskolaközösség meghívása. Beszámolók...	Osztálymunka Kiállításra szánt alkotások prezentálása		

Tanulók értékelése vizuális kultúra órán

1. témakör: Technikai képképzés alapjai – a fotó

FEJLESZTENDŐ KÉPESSÉGEK, ATTITŰDÖK

1. Megismerő- és befogadóképesség
- 1.1. Közvetlen tapasztalás útján szerzett élmények feldolgozása
- 1.2. Ismeretszerzés, tanulás, térbeli tájékozódás
- 1.3. Kommunikációs képességek

ELSAJÁTÍTANDÓ ISMERETEK

- A képképzés technikája: manuális és géppel történő alkotás
- Hasonlóságok különbségek megfigyeltetés, elemzése festmény/grafika/fotó.
- A vizuális nyelv alapelemeinek, viszonyaikat leíró kifejező és közlő szerepének használatának tudatosítása, értelmezése.
- Vizuális minőségek megkülönböztetése különböztetése
- Színtani alapok megismerése, használata.
- Kiemelés és elhagyás alkalmazása a művészetben.
- A kifejezésnek megfelelő kompozíció megismerése és használata.
- A tér leképzési módjainak megismerése, alkalmazása
- Különböző grafikai és színes technika használata alkotótevékenység során festmény, grafika, kollázs, montázs fotózás.
- Géppel történő képképzési módok – analóg és digitális fotózás, fénymásolat, szkennelés, számítógépes technikák
- Az analóg fotózás története, technikája.
- A camera obscura, mint minden optikai elven működő kamera alapja. A fotogram és kemogram eljárások megismerése.
- A digitális fotózás. Összehasonlító elemzések: manuális, analóg- és digitális képek, fotók közötti különbség és összefüggések, hasonlóságok.
- Az analóg állóképek digitalizálása: szkennelés, fénymásolás.

- A fotózás szerepe életünkben: fotódokumentáció, fotóművészet
- Fotóval történő kifejezés – műelemzés –
- A vizuális közlés köznapi és művészi formáinak megkülönböztetése
- A képzőművészeti ágak: fotóművészet főbb jellemzőinek ismerete.
- A legjelentősebb művészettörténeti stíluskorszakok és irányzatok elemi ismerete a legjellemzőbb alkotókon és alkotásokon keresztül.
- A műalkotások, korstílusok vizsgálata az adott kor társadalmi jelenségeinek és a műalkotások megjelenését befolyásoló, koroktól független tényezők tükrében.
- Múzeumok (közgyűjtemények) látogatása; rendeltetésének, szerepének ismerete, fotók készítése (engedéllyel).
- 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

ÉRTÉKELÉSI MÓDSZEREK

- Formatív (segítő, formáló) szóbeli értékelés, tanári korrekció
- Közös szóbeli értékelés
- Tanulók, tanulócsoportok értékelik saját és társaik munkáit.
- Vizuális befogadás: Saját alkotások, műalkotások, vizuális közlések elemzése, értékelése (holland teszt)-1. verzió
- Vizuális befogadás: Saját alkotások, műalkotások, vizuális közlések elemzése, értékelése (holland teszt)-2. verzió
- Színpercepció, vizuális kommunikáció teszt
- Térszemlélet teszt
- Műalkotás felismerés
- Vizuális memória tesztek
- portfólió v. kiállítás
- jeggyel történő értékelés

- Szummatív értékelés tanév végén: bizonyítványban jegyek és szöveges értékelés a kreativitás, induktív és divergens gondolkodás, térszemlélet, vizuális kommunikáció és színlelmélet tesztek alapján.
- A szöveges értékelés célja: kutatóknak részletes értékelés; szülőknak, tanulóknak könnyen értelmezhető, a lényeges fejlődési jellemzőkről tájékoztatás pályaorientációs célzattal.

2. témakör: Az animáció alapjai

FEJLESZTENDŐ KÉPESSÉGEK, ATTITŰDÖK

1. Megismerő- és befogadóképesség
 - 1.1. Közvetlen tapasztalás útján szerzett élmények feldolgozása
 - 1.2. Ismeretszerzés, tanulás, térbeli tájékozódás
 - 1.3. Kommunikációs képességek

ELSAJÁTÍTANDÓ ISMERETEK

- A képregény és az animáció kapcsolata.
- Az animáció műfaji sajátosságainak megismerése műalkotások (animációs filmek megismerésével, elemzésével)
- Kétdimenziós animációs eljárások (rajzfilm, kollázsanimáció, sziluettanimáció, árnyanimáció, festményanimáció, homokanimáció) megismerése, kipróbálása
- Háromdimenziós animációs eljárások (tárgyanimációk, báb- és gyurmaanimáció, pixilláció) megismerése kipróbálása
- A hagyományos animáció készítésének alapjainak megismerése, egyszerű animációs gyakorlatok keretében.
- A vizuális nyelv alapelemeinek, valamint a viszonyaikat leíró kifejező és közlő szerep használatának megismerése, értelmezése.
- Vizuális minőségek megkülönböztetése.
- Színtani alapok megismerése, használata.

- Kiemelés és elhagyás alkalmazása a művészetben.
- A kifejezésnek megfelelő kompozíció megismerése, használata.
- A tér leképezési módjainak
- A vizuális közlés köznap és művészi formáinak megkülönböztető ismerete.
- A képzőművészeti ágak: mozgóképművészet főbb jellemzőinek ismerete.
- A legjelentősebb művészettörténeti stíluskorszakok és irányzatok elemi ismerete a legjellemzőbb alkotókon és alkotásokon keresztül. A műalkotások, korstílusok vizsgálata az adott kor társadalmi jelenségeinek és a műalkotások megjelenését befolyásoló, koroktól független tényezők tükrében.

ÉRTÉKELÉSI MÓDSZEREK

- Formatív (segítő, formáló) szóbeli értékelés, tanári korrektúra
- Közös szóbeli értékelés
- Tanulók, tanulócsoporthoz értékelik saját és társaik munkáit.
- Vizuális befogadás: Saját alkotások, műalkotások, vizuális közlések elemzése, értékelése (holland teszt)-1. verzió
- Vizuális befogadás: Saját alkotások, műalkotások, vizuális közlések elemzése, értékelése (holland teszt)-2. verzió
- Színpercepció, vizuális kommunikáció teszt
- Térszemlélet teszt
- Műalkotás felismerés
- Vizuális memória tesztek
- portfólió v. kiállítás
- jeggyel történő értékelés
- Szummatív értékelés tanév végén: bizonyítványban jegyek és szöveges értékelés a kreativitás, induktív és divergens gondolkodás, térszemlélet, vizuális kommunikáció és színlelmélet tesztek alapján.
- A szöveges értékelés célja: kutatóknak részletes értékelés; szülőknak, tanulóknak könnyen értelmezhető, a lényeges fejlődési jellemzőkről tájékoztatás pályaorientációs célzattal.

FEJLESZTENDŐ KÉPESSÉGEK, ATTITŰDÖK

2. Kreativitás

2.1. Alkotóképesség

2.2. Problémamegoldó képesség

ELSAJÁTÍTANDÓ ISMERETEK

- Animációs gyakorlatok kövekkel, festményekkel, homokanimáció, tárgyanimációk, báb- és gyurmaanimáció, rajzfilm, kollázsanimáció, sziluettnimáció, árnyanimáció, árnyjáték, festményanimáció,
- Irányított feladatokkal, bemutatott séma szerint/egyéni ötletek alapján kísérletezéssel, eredeti megoldásokkal.
- Tanult sémák flexibilis alkalmazása.
- Szabad asszociációs játékok. Személyes élmények, elképzelt történetek, érzelmek vizuális megjelenítése a mozgókép eszközeivel
- Reflektálás irodalmi, zenei, filmes élményekre saját, kifejező szándékú alkotásokban. Egyszerű tárgy létrehozása. Tervvázlatok készítése. Felületek dekoratív kialakítása. Rögtönzött eszközök készítése.
- Idő- és térbeli változások megjelenítése képsorozatokkal, animációval.
- Kép és szöveg, kép és hang együttes alkalmazása többféle céllal.
- Animációk készítése tárgy és környezetkultúránk elemeiből

ÉRTÉKELÉSI MÓDSZEREK

- Formatív (segítő, formáló) szóbeli értékelés
- Közös szóbeli értékelés
- Tanulók, tanulócsoportok értékelik saját és társaik munkáit
- Vizuális Alkotás, holland teszt- 1. verzió
- Vizuális Alkotás, tervezés- megvalósítás-használat, holland teszt- 2. verzió
- Kreativitás, induktív és divergens gondolkodás teszt
- portfólió v. kiállítás

- jeggyel történő értékelés
- Szummatív értékelés tanév végén: szöveges értékelés a kreativitás, induktív és divergens gondolkodás tesztek alapján.
- A szöveges értékelés célja: kutatóknak részletes értékelés; szülőknak, tanulóknak könnyen értelmezhető, a lényeges fejlődési jellemzőkről tájékoztatás pályaorientációs céllal.

3. Témakör: A filmkészítés alapjai

FEJLESZTENDŐ KÉPESSÉGEK, ATTITŰDÖK

1. Megismerő- és befogadóképeség

- 1.1. Közvetlen tapasztalás útján szerzett élmények feldolgozása
- 1.2. Ismeretszerzés, tanulás, térbeli tájékozódás
- 1.3. Kommunikációs képességek

ELSAJÁTÍTANDÓ ISMERETEK

- 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.
- Egyszerű filmszerkesztő program használata.
- Mozgóképi kifejezőeszközök vizuális értelmezése.
- Vizuális minőségek megkülönböztetése.
- Színtani alapok megismerése, használata.
- Kiemelés és elhagyás alkalmazása a művészetben.
- A kifejezésnek megfelelő kompozíció megismerése, használata.
- A tér leképezési módjai.
- A technikák legfontosabb jegyeinek felismerése: mozgókép.
- Hang és kép viszonyának megtapasztalása az álló- és mozgóképes művészetben.

- A vizuális közlés köznapi és művészi formáinak megkülönböztetése.
- A legjelentősebb művészettörténeti stíluskorszakok és irányzatok elemi ismerete a legjellemzőbb alkotókon és alkotásokon és keresztül.
- A műalkotások, korstílusok vizsgálata az adott kor társadalmi jelenségeinek és a műalkotások megjelenését befolyásoló, koroktól független tényezők tükrében.
- Múzeumok (közgyűjtemények) látogatása; rendeltetésének, szerepének ismerete
- Történeti korok, európai és Európán kívüli társadalmak tárgyi környezetének leírása, elemzése példák alapján.
- Lakóhelyhez közeli néprajzi tájegység építészeti jellegzetességeinek, viseletének és kézműves tevékenységének elemzése.

ÉRTÉKELÉSI MÓDSZEREK

- Formatív (segítő, formáló) szóbeli értékelés, tanári korrektúra
- Közös szóbeli értékelés
- Tanulók, tanulócsoporthoz értékelik saját és társaik munkáit.
- Vizuális befogadás: Saját alkotások, műalkotások, vizuális közlések elemzése, értékelése (holland teszt)-1. verzió
- Vizuális befogadás: Saját alkotások, műalkotások, vizuális közlések elemzése, értékelése (holland teszt)-2. verzió
- Színpercepció, vizuális kommunikáció teszt
- Térszemlélet teszt
- Műalkotás felismerés
- Vizuális memória tesztek
- portfólió v. kiállítás
- jeggyel történő értékelés
- Szummatív értékelés tanév végén: bizonyítványban jegyek és szöveges értékelés a kreativitás, induktív és divergens gondolkodás, térszemlélet, vizuális kommunikáció és színlemélet tesztek alapján.
- A szöveges értékelés célja: kutatóknak részletes értékelés; szülőknak, tanulóknak könnyen értelmezhető, a lényeges fejlődési jellemzőkről tájékoztatás pályaorientációs céllal.

FEJLESZTENDŐ KÉPESSÉGEK, ATTITŰDŐK

2. Kreativitás

2.1. Alkotóképesség

2.2. Problémamegoldó képesség

ELSAJÁTÍTANDÓ ISMERETEK

- Vizuális kommunikációt szolgáló megjelenések tervezése.
- Idő- és térbeli változások megjelenítése mozgóképpel.
- Egyszerű dokumentumfilm tervezése, kivitelezése
- Személyes élmények, történetek, érzelmek, szabad asszociációk vizuális megjelenítése mozgóképes eszközökkel
- Kép és szöveg, kép és hang együttes alkalmazása
- Reflektálás irodalmi, zenei, filmes élményekre saját, kifejező szándékú alkotásokban.
- Modellek térbeli helyzetének, arányainak, plaszticitásának és színviszonyainak megfigyelése és ábrázolása videón.
- Művészettörténeti témákban, pl. helyi értéket képviselő épületekről, tárgyakról, megadott szempontok alapján, interjúalanyokkal
- digitális kamerával felvételek készítése, (gyűjtőmunka)
- Felvételek megadott szempontok szerinti rendszerezése, feldolgozása, felhasználása forgatókönyv kidolgozása, új felvételek, interjúk készítése.
- Filmszerkesztő programban a film elkészítése.

ÉRTÉKELÉSI MÓDSZEREK

- Formatív (segítő, formáló) szóbeli értékelés
- Közös szóbeli értékelés
- Tanulók, tanulócsoporthoz értékelik saját és társaik munkáit
- Vizuális Alkotás, holland teszt- 1. verzió
- Vizuális Alkotás, tervezés- megvalósítás-használat, holland teszt- 2. verzió
- Kreativitás, induktív és divergens gondolkodás teszt
- portfólió v. kiállítás
- jeggyel történő értékelés

- Szummatív értékelés tanév végén: szöveges értékelés a kreativitás, induktív és divergens gondolkodás tesztek alapján.
- A szöveges értékelés célja: kutatóknak részletes értékelés; szülőknak, tanulóknak könnyen értelmezhető, a lényeges fejlődési jellemzőkről tájékoztatás pályaorientációs cézzal.

Önismeret, önértékelés, önszabályozás

ELSAJÁTÍTANDÓ ISMERETEK

- Személyes preferenciák tudatosítása.
- Saját képességek számbavétele.
- Motiváltság/kíváncsiság/inspiráció (belülről/külső hatásra)
- kitartás,
- önállóság/tanári útmutatással, támogatással,
- tudatos tervezés, szervezés képessége,
- felszabadultság/önfegyelem.
- Saját és mások munkájának összehasonlítása, értékelése tanári segítséggel, páros munkák.
- együttműködés
- Saját ötlet kivitelezése egyénileg, vagy társak segítségével.
- Mások ötletének kivitelezésben való együttműködés, munkamegosztás, saját szerep tisztázása a feladatban.
- Saját/közös munka képviselése.
- Saját és mások munkájának összehasonlítása, értékelése tanári segítséggel.
- Önképe reális/alul/túlértékeli önmagát.

ÉRTÉKELÉSI MÓDSZEREK

- Formatív (segítő, formáló) szóbeli értékelés
- Közös szóbeli értékelés
- Tanulók, tanulócsoporthok értékelik saját és társaik munkáit
- A tanuló saját magát értékeli
- Vizuális Alkotás, holland teszt - 1. verzió

- Vizuális Alkotás, tervezés- megvalósítás-használat, holland teszt -2 verzió
- Vizuális befogadás: Saját alkotások, műalkotások, vizuális közlések elemzése, értékelése (holland teszt)
- Kreativitás, induktív és divergens gondolkodás teszt
- Színpercepció, vizuális kommunikáció teszt
- Térszemlélet teszt
- portfólió v. kiállítás
- jeggyel történő értékelés
- Szummatív értékelés tanév végén: bizonyítványban jegyek és szöveges értékelés a kreativitás, induktív és divergens gondolkodás, térszemlélet, vizuális kommunikáció és színelmélet tesztek alapján.

A SZÖVEGES ÉRTÉKELÉS CÉLJA:

Kutatóknak részletes értékelés; szülőknak, tanulóknak könnyen értelmezhető, a lényeges fejlődési jellemzőkről tájékoztatás pályaorientációs cézzal.

Minta az év végi szöveges értékelésre

1. Térszemlélet

- Tananyagban megjelölt térábrázolási rendszerek ismerete, alkalmazása: *kiváló- megfelelő-gyenge*
- Térbeli helyzet érzékelése, térbeli tájékozódás: *kiváló -megfelelő -gyenge*
- Térbeli szerkezetek, struktúrák értelmezése: *kiváló -megfelelő - gyenge*
- Tárgy rekonstruálása térben: *kiváló - megfelelő.*

2. Vizuális kommunikációs képesség:

Tisztában van a képek információ közvetítő szerepével és tudatosan alkalmazza őket.

Felismeri a képek informatív szerepét, és tanári segítséggel alkalmazza őket.

- Színpercepció
- Színérzék: *érzékeny, differenciált - kevésbé érzékeny*

3. Vizuális befogadóképesség, műelemző képesség

- Képi kifejezőeszközök felismerése, leírása: *kiváló- megfelelő -gyenge*
- Kíváncsiság nyitottság: *nagyon érdeklődő - érdeklődő - kevésbé érdeklődő.*

Önálló vélemény:

- Mindig van önálló véleménye és igénye annak kifejezésére.
- Van véleménye, és a tanári kérdések segítségével kifejti.
- Nincsen önálló véleménye.

4. Vizuális alkotóképesség: problémamegoldó gondolkodás, kreativitás

A vizuális probléma iránti érzékenység, nyitottság:

- *Könnyedén* érzékeli és nyitott a vizuális problémákra.
- Tanári segítséggel érzékeli a vizuális problémát.

- Tanári segítséggel sem érzékeli a vizuális problémát.

Probléma megoldásának útjai:

- Újszerű, kreatív megoldásai vannak a probléma megoldására.
- Hagyományos, jól bejáratott utakat választ a vizuális probléma megoldására.
- Nagyfokú tanári útmutatással oldja meg a vizuális problémát.
- A gondolkodás könnyedsége, rugalmassága, új helyzetekhez való alkalmazkodás, megoldások célszerű variálása: *kiváló - megfelelő - rugalmatlan.*
- A gondolkodás eredetisége, a szokatlan megoldások képessége: *kiváló - megfelelő - sablonos.*

5. Manuális képességek (rajzolás, cselekvés képességei)

- Rajztudása kiemelkedő, melyet magabiztosan alkalmaz, elképzeléseit képes a gyakorlatban megvalósítani.
- Rajztudása korának megfelelő, kevés segítséggel képes elképzeléseit a gyakorlatban megvalósítani.
- Rajztudása bizonytalan, csak folyamatos segítséggel képes elképzeléseit a gyakorlatban megvalósítani.

6. A tanuló motiváltsága, önállósága a munkavégzésre

- Belülről motivált, feladatait önállóan képes elvégezni.
- Kevés motivációval képes feladatait elvégzésére, kevés tanári segítséget igényel.
- Folyamatos tanári motivációt igényel, feladatait folyamatos tanári támogatással, odafigyeléssel képes elvégezni

7. A tanuló önértékelése

- *Reális, valós* önkép.
- *Bizonytalan - reális* önkép megerősítése javasolt.
- Alul értékeli önmagát, mert: önbizalom hiányos/igényes a munkavégzésre- reális önkép megerősítése javasolt.
- Túlértékeli önmagát - reális önkép kialakítása javasolt.

A MTA és az ELTE Vizuális Kultúra Szakmódszertani Kutatócsoportja „Moholy-Nagy Vizuális Modulok – a 21. század képi nyelvének tanítása”

TANTERVI INNOVÁCIÓS PROJEKT

TANULÓ NEVE

5. B osztályos tanuló szöveges értékelése

Tájékoztatom Önöket a projektben résztvevő tanuló fejlettségi szintjéről a tanév során elvégzett munka és a tanuló által elvégzett képességmérő tesztek eredményei alapján.

1. **Térszemlélet teszt -%**
2. **Színpercepció, vizuális kommunikáció teszt - ... %**
3. **Kombinatív és divergens gondolkodás teszt - ...%**

A vizuális probléma iránti érzékenység, nyitottság:

- Könnyedén érzékeli és nyitott a vizuális problémákra.
- Tanári segítséggel érzékeli a vizuális problémákat.
- Tanári segítséggel sem érzékeli a vizuális problémát.

Probléma megoldásának útjai:

- Újszerű, kreatív megoldásai vannak a probléma megoldására.
- Hagyományos, jól bejáratott utakat választ a vizuális probléma megoldására.
- Nagyfokú tanári útmutatással oldja meg a vizuális problémát.
- A gondolkodás könnyedsége, rugalmassága, új helyzetekhez való alkalmazkodás, megoldások célszerű variálása: *kiváló - megfelelő - rugalmatlan.*
- A gondolkodás eredetisége, a szokatlan megoldások képessége: *kiváló - megfelelő - sablonos.*

4. Vizuális befogadóképesség, műelemző képesség

- Képi kifejezőeszközök felismerése, leírása: *kiváló - megfelelő - gyenge*
- Kíváncsiság nyitottság: *nagyon érdeklődő - érdeklődő - kevésbé érdeklődő.*

Önálló vélemény:

- Mindig van önálló véleménye és igénye annak kifejezésére.
- Van véleménye, és a tanári kérdések segítségével kifejti.
- Nincsen önálló véleménye.

5. Manuális képességek (rajzolás, cselekvés képességei)

- Rajztudása kiemelkedő, melyet magabiztosan alkalmaz, elképzeléseit képes a gyakorlatban megvalósítani.
- Rajztudása korának megfelelő, kevés segítséggel képes elképzeléseit a gyakorlatban megvalósítani.
- Rajztudása bizonytalan, csak folyamatos segítséggel képes elképzeléseit a gyakorlatban megvalósítani.

6. A tanuló motiváltsága a munkavégzésre

- Belülről motivált feladatai elvégzésére.
- Kevés motivációval képes feladatai elvégzésére.
- Folyamatos tanári motivációt igényel.

7. Önálló munkavégzés

- Feladatait önállóan képes elvégezni.
- Feladatait kevés tanári segítséggel képes elvégezni.
- Feladatait folyamatos tanári támogatással, odafigyeléssel képes elvégezni.

8. A tanuló önértékelése

- reális, valós önkép
- bizonytalan - reális önkép megerősítése javasolt
- alulértékeli önmagát, mert: önbizalom hiányos/igényes a munkavégzésre- reális önkép megerősítése javasolt
- túlértékeli önmagát - reális önkép kialakítása javasolt.

(A tanuló fejlettségi szintje aláhúzással jelölve.)



A média modulban a történelmileg már kialakult művészettörténeti korszakok a műalkotások és a hagyományok képzőművészeti eljárások megismerése, alkalmazása mellett, a kortárs képzőművészet is jelentős teret kap. Ez a tanóra alapozó jellegű. Még kapcsolódik a hagyományos képalkotási eljárásokhoz. A tanulók számára tudatosítja a képalkotási technikák fajtáit, jellegzetességeit a szobrászattól a festészetten át a fotóig. A „fotórealisztikus” ábrázolások és a fotó alapja, hogy a „kép” hasonlít a modellre. Kezdetek óta a képalkotás egyik fontos szerepe volt a dokumentáció. De míg a szobor, festmény elkészítésének ideje hosszú folyamat, a fotó készítése egy pillanat műve volt, sőt a technológia fejlődésével egyre inkább rövidült. A fotó (és a film) idővel átvette a dokumentáció szerepét. A kép mint művészi alkotás alapja nemcsak a hasonlóság (ábrázolás), hanem a kifejezés, vagyis az alkotó és a mű lélektani háttere, amely a kép minden részletében benne rejlik. A fotó tehát ezen a tanórán mint képmás (ábrázolás) értelmezhető. A fotó mint új képi-lélektani valóság (kifejezés) a következő órákon a „fotómontázs” feladatsorban válik értelmezhetővé a gyermekek számára. A fotó mint képmás kezdetekben (az 1800-as években) közelebb állt a portréfestészethez, mint ma. A korai fotókat inkább jellemzi a festményekhez hasonlóan a kötött kompozíció, a megkonstruáltság. Az expozíciós idő is hosszabb volt, a modelleknek tovább kellett modellet állni. A fotó is végig megy azokon a stációkon, amelyen a festészet: kivonulás a műteremből a plein airbe; előtérbe kerül a szabadabb kompozíció; nemcsak reprezentatív szerepe lesz a képnek, hanem az élmény kifejezése is előtérbe kerül...

Óravázlat

Az óra témája

A festő és a fényképész műtermében A képkészítés technikája: manuális és géppel történő alkotás. Műalkotások: szobrok, festmények, fotók elemzése, hasonlóságok - különbségek megfigyeltetése; képkészítés, portrék készítése fényképezőgéppel (mobiltelefonnal) és manuálisan. A fényképek patinázása, összehasonlítása, a régi fotókkal. Arcképek rajzolása, festése.

Az órai tevékenység

Festményhez tanuló (modell) beöltöztetése. Festmény és élő modell összehasonlítása. Portrék, csoportképek készítése különféle technikákkal: rajzolás, festés, fotózás mobiltelefonnal, sokszorosító eljárások (monotípiá, papírmetszet)

Munkaforma: Csoportmunka

Az óra céljai

a tanulók számára tudatosítani a képkészítési eljárások hasonlóságait és különbségeit, és értelmezni mindezek eredményeit, a művet.

Kulcsfogalmak

portré, festmény, szoborportré, fotóportré, szelfi, dokumentáció, fotózás, expozíció, exponálás, kompozíció.

Szemléltetés, műalkotások

Raffaello: II. Gyula papa (1511-12), Önarckép (1506),
Baldassare Castiglione(1514-15)
Leonardo: Hermelines hölgy (1489-90); Mona Lisa (1503-19)
Botticelli: Simonetta Vespucci (1476; 1480)
Hans Memling, Rogier van der Weyden: Apácák arcképei
Ókori római szoborportrék: Nero (618), Claudius, Caligula, Marcus Aurelius
Nadar: Sarah Bernhardt, 1864
Eszterházy Péter portréja 2015

Anyagok, eszközök

Rajz, festés monotípiá, papírdúc
fotózás mobiltelefonnal, digitális fényképezőgéppel,
Kendők ruhafélék a modellöltöztetéshez

Házi feladat

családi fotók analóg fotók gyűjtése órára, korai fekete-fehér, 50-60-70-es évek színezett korai fotók, színes 80-as évek, szkennerezés.

A felkészüléshez használt információs források

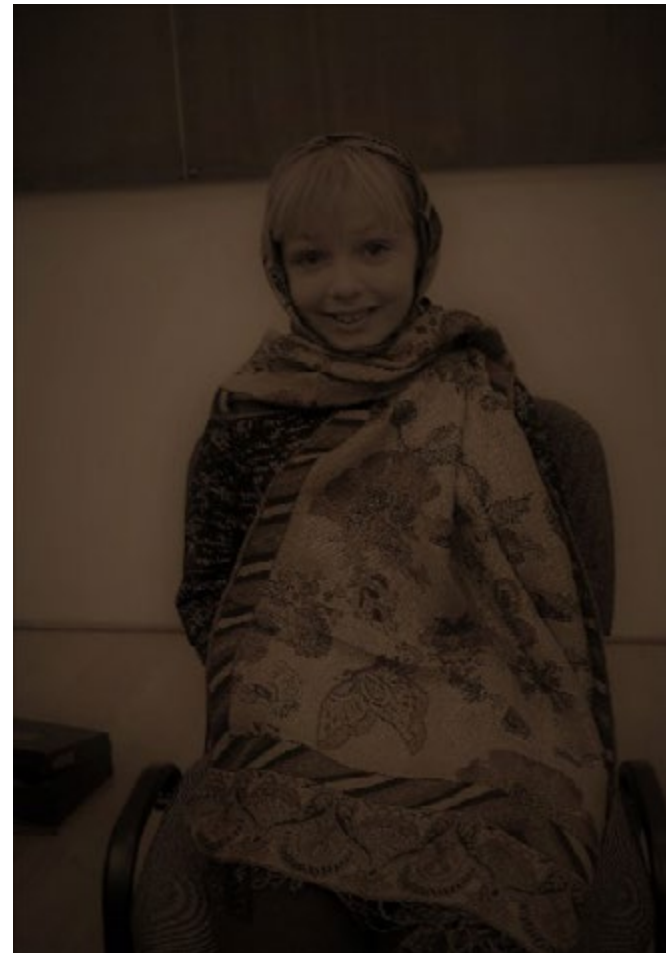
Fotótörténet

<http://fototortenet.blogspot.hu/2013/10/nadar-portrei.html>

Fotók forrásai:

<http://drot.eu/article/ha-tudni-akarod-ki-vagy-csanyi-vilmos-ime-az-ember>

<http://www.nlcafe.hu/eletmod/20151012/esterhazy-peter-interju/>

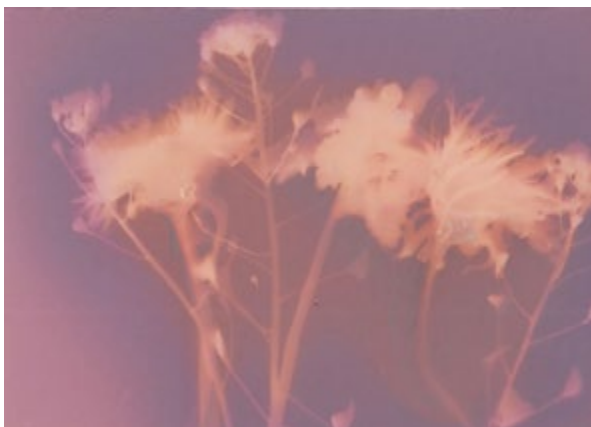
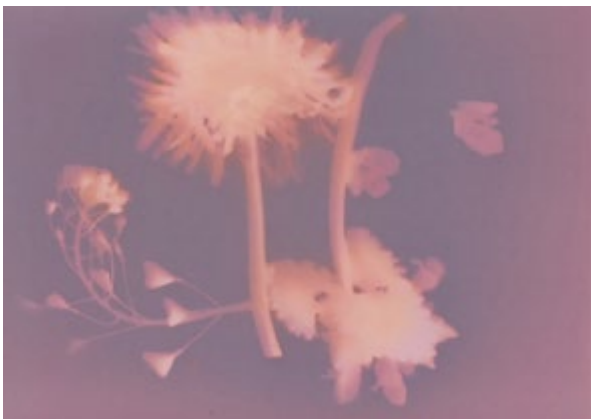




A téma célja, hogy a tanulók megismerjék a technikai képképzés alapjait, az analóg fotózást. A camera obscura elvének felfedezése a középkorba nyúlik vissza, de technikai megvalósítása az 1800-as években realizálódik. A sötétkamrába beáramló fény a szemközti falon fordított képet eredményez, de a kép rögzítéséhez fényérzékeny anyag szükséges. A fényképezés története és az elvek megismerése után egy nagyon egyszerű módszert próbáltunk ki a gyermekekkel, a gép nélküli fotózást, a fotogram készítését. A kísérletezést szabadban végeztük napsütéses időszakban. Néhány kinyíló tavaszi virágot, apró növényt helyeztünk egyszerű komponálással fotópapírra, és lepréseltük üveglappal, hogy szépen rásimuljanak a felületre. Körülbelül 10 percig exponáltuk a képeket. A fotópapír rózsaszínre, majd sötétebb lilára színeződését figyeltük, végül 10 perc után eltávolítottuk a képekről a növényeket. A végeredmény nemcsak egyszerű növény sziluett lett, ahogy vártuk. A nap átvilágította a növények szirmait, leveleit, és a virágok érzékeny formái mellett a színek is halványan megjelent. Fotólabor és fixáló oldat híján sötét kartonba csomagoltuk az elszíneződött fotópapírokat, hogy ne tűnjenek el a keletkezett képek az erős napfény hatására. Szkennerrel digitalizáltuk a fotókat majd grafikai programmal átdolgoztuk különféle színekkel, kontrasztokkal. A gyerekek otthon házi feladatként még több színes változatot készítettek.

Óravázlat

Az óra témája: Az analóg és a digitális fotózás különbsége; az analóg fotózás története, technikája, a camera obscura elve; filmnegatívok és pozitívok elemzése. Hogyan készül a fénykép? Fotózás géppel és gép nélkül; a fotogram eljárás megismerése.



Tanórai tevékenység

Természeti forma sziluettje, fényérzékeny papíron nyomhagyás fénnel, „analóg fotózás” gép nélkül

Munkaforma

Téma feldolgozása csoportmunkában
Fotogramok - egyéni munka

Kulcsfogalmak

camera obscura, analóg fotózás, digitális fotózás, pixel, pozitív-negatív kép, sziluett, fotogram, expozíciós idő.

Szemléltetés, műalkotások:

William Hery Fox Talbot: Tölgyfa télen, 1842-43, British Library

Moholy- Nagy László: Fotogramok 1922-1943

Anyagok, eszközök: Analóg fényképezőgép, filmnegatívok, régi fotók, digitális fényképezőgép, fényérzékeny papír, üveglapok, fotogramhoz fotópapír.

A felkészüléshez használt információs források

<http://tudasbazis.sulinet.hu/hu/termesztudomanyok/fizika/fizika-8-evfolyam/a-feny/camera-obscura>

<http://kozgame.szikszu.hu/index.php?menu=olvasas&id=30>

<http://hirmagazin.sulinet.hu/hu/tudomany/a-fotozas-kemiaja-1-resz>

<http://hirmagazin.sulinet.hu/hu/pedagogia/a-fotozas-kemiaja-2-resz>

<http://tudasbazis.sulinet.hu/hu/termesztudomanyok/fizika/fizika-8-evfolyam/optikai-eszkozok/a-fenykepezogep>

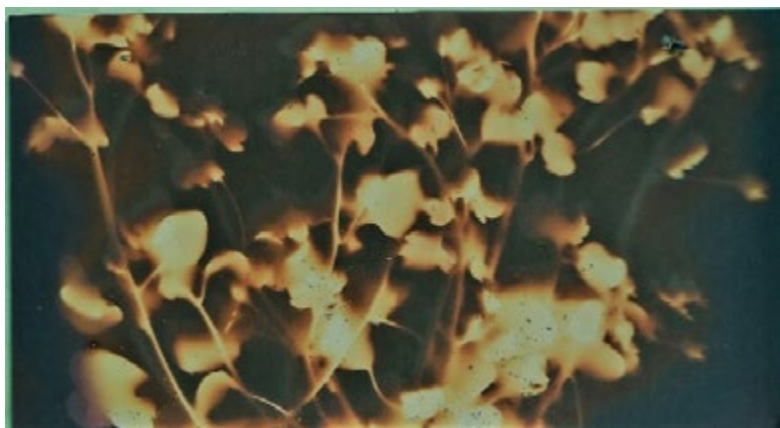
<http://tudasbazis.sulinet.hu/hu/muveszetek/muveszettortenet/muveszettortenet-12-evfolyam/moholy-nagy-laszlo-muveszetenek-be-mutatasa/muveszi-kibontakozasa-a-bauhausban>

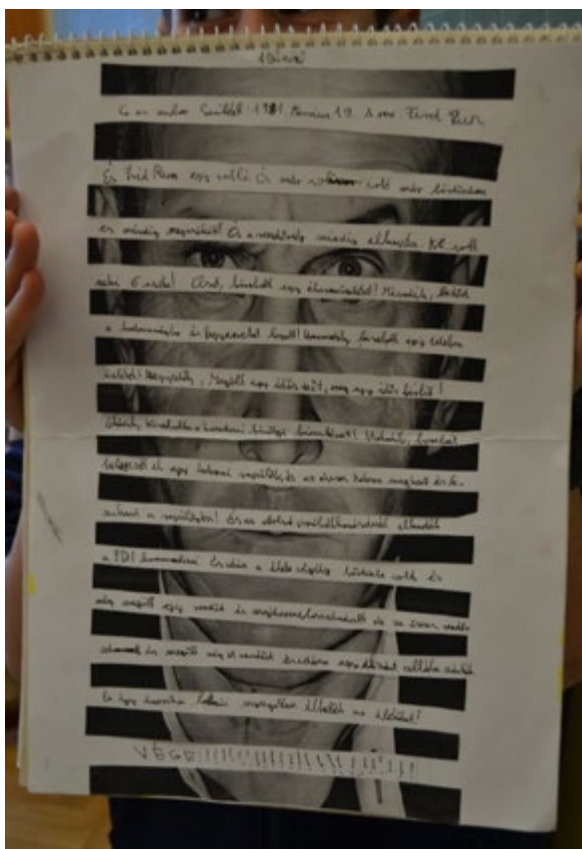
<http://metal.elte.hu/~phexp/doc/geo/h2s2.htm>

<https://pefotokor.wordpress.com/2011/09/15/camera-obscura/ü>

http://www.irodalmiradio.hu/femis/muveszetek/4muveszek/m_menu/moholy/13moholy.htm

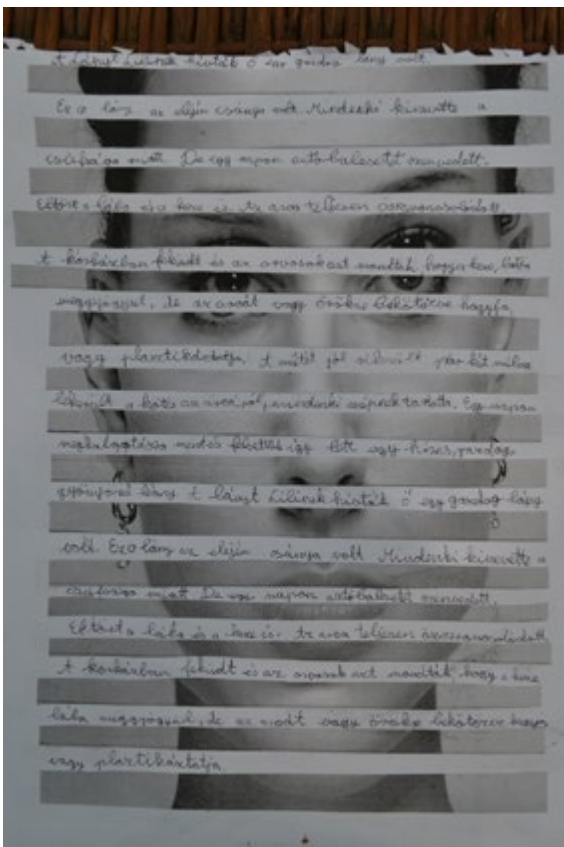
<http://www.fotoeloadasok.hu/fotogram/>





Az óra témája szorosan kapcsolódik a média modulhoz: a technika segítségével alkotott kép, vagyis a fotó újra alkotása. A tanulók megtapasztalhatják, milyen új lehetőségeket nyújt a fotó a művészetben, illetve a hétköznapok vizuális kommunikációja számára. A fotók szétvágásával, újra illesztésével, szöveggel kombinálásával (montázs technika) új jelentésrtegek nyílnak meg. Egy vagy több fotó elemeinek újra rendezésével új tartalmat kap a kép. Az órablokk célja, hogy a tanulók is képesek legyenek az új technika alkotó felhasználására, újszerű tartalmak közvetítésére. A feladatok kapcsán betekintést kapnak az avantgárd művészetekbe is.

A kép befogadása szubjektív. Tanárként kíváncsisággal tölt el, vajon hogyan értelmez egy fotót egy gyermek? Ugyanaz a fotó mindenki számára ugyanazt jelenti? Hasonló dolgokra gondolhatunk, de elképzelhető, hogy teljesen mást jelent nekünk, mint a másik ember számára. A szemünkkel végig pásztázzuk a képet, de arra a képelemre figyelünk, ami a saját gondolatainkkal találkozik. Ezért ugyanazt a képet minden ember más aspektusból értelmezi. Az első feladat erre a kérdésre keresi a választ. Mit lát a gyermek a képen? Hans Kessler a Bauhaus iskola tanára alapozó stúdiómain végeztette ezt a feladatot, amelyet kipróbáltam én is tanítványaimmal: képes szöveges kollázs kapcsán diákjaimnak egy portrét kellett vizuálisan értelmezniük és szöveggel bővíteniük a jelentéstartományt. Mit mond neked egy arc? Ha csak fogalmazást, szöveget alkotnak a gyermekek a képről, megmarad a távolság a kép által fotorealisztikusan ábrázolt személy és a róla írt szöveg között. A kép és a szöveg viszonya illusztratív marad. Mivel Hans Kessler darabokra vágta az arcképet, ezáltal megfosztotta bálvány mivoltától (hogy a kép ne csak az legyen, akit ábrázol). A hétköznapi ember sem vágja, tépi szét családtagja, szerettei, kedvenc színésze fotóját, csak, ha negatív érzelmi töltettel bír, ha el akarja távolítani magától. Mert a mindennapi ember



gondolkodásában a kép még mindig „bálvány”, azonos azzal, akit ábrázol.

A gyermekeknek azt a feladatot adtam, hogy vágják fel csíkokra a képet, de nem ártó szándékkal, hanem hogy megfosszuk a szép képbálványt valóságos mivoltától, és belelássunk, belelássunk másokat a lelkébe, elméjébe, emlékeibe... Vagyis alkossák meg a képzeletük alapján azt az új személyt, aki az arc mögött van. Természetesen a fotókon ábrázolt személy jelleme befolyásolja a szemlélőt, de a belelátott történet érzékeny alkotófolyamatra ad lehetőséget, amelyben a gyermek saját személyisége is megmutatkozik (projekció). A szöveggel kombinált feladat első lépés a szöveges információ és a képi információ elkülönítésére. Ebben a feladatban kombinálni kell a szöveget a képpel, de a többi feladatban már nyilvánvaló a gyermekek számára, hogy a kép önállóan is egy információs csatorna. A többi feladatvariációnak mindezek tudatosítása a célja. A következő feladat, egy kép szétvágása és újra rendezése, amely új tartalmat közvetít. Vagyis fotómontázsok készítése, ami a kollázs egy fajtája. Hasonló elv szerint két, majd több kép montírozásával szintén egy új képet kell alkotni, mely új információkat hordoz. A feladatokat órablokkokban végeztük. A hasonló típusú feladatokat elemző órán előkészítettük, majd a tanulók egyéni tempójukban mindig új feladatverziót kaptak. Tapasztalataim szerint a gyermekek nagy része nagyon szórakoztatónak találta, és nagy élvezettel végezte a montázkészítést, várták a következő feladatvariánst, és igényelték, hogy beszélhessenek munkáikról szóban is. Az első feladról videofelvételeket is készítettem, amelyen a gyermekek felolvasták az arcképek sugallta történeteket. A történetekben megmutatkoztak érzelmeik, problémáik, fantáziájuk, médiaélményeik...



Óravázlat

Az óra témája

Új képalkotási technikák, a fotó újra alkotása - A kollázs és a montázs, kép és szöveg Mit közvetít a kép? Milyen több-letjelentést ad a kép és a szöveg együtt? Kortárművészeti alkotások megismerése, elemzése

Tanórai tevékenység

1. Portré/önarckép szétvágása -szöveggel kiegészítése, 2. kollázsok alkotása Egy vagy több képből új kép -új jelentés
 - a.) Egy szétvágott fotó elemeinek újra rendezése - új jelentés, hatáselemzés.
 - b.) Gyűrt és tépett képek-érzelmeik kifejezése
 - c.) Két fotóból egy kép- új jelentés
 - d.) Több fotóból új kép- új jelentés

Munkaforma

egyéni

Kulcsfogalmak

kollázs, fotomontázs, montírozás, kontextus, beleérzés-empátia

Szemléltetés, műalkotások

Hans Kessler: Egy újságlap átalakítása 1931. in: Magdalena Droste: Bauhaus, 2003. Vince Kiadó Budapest;

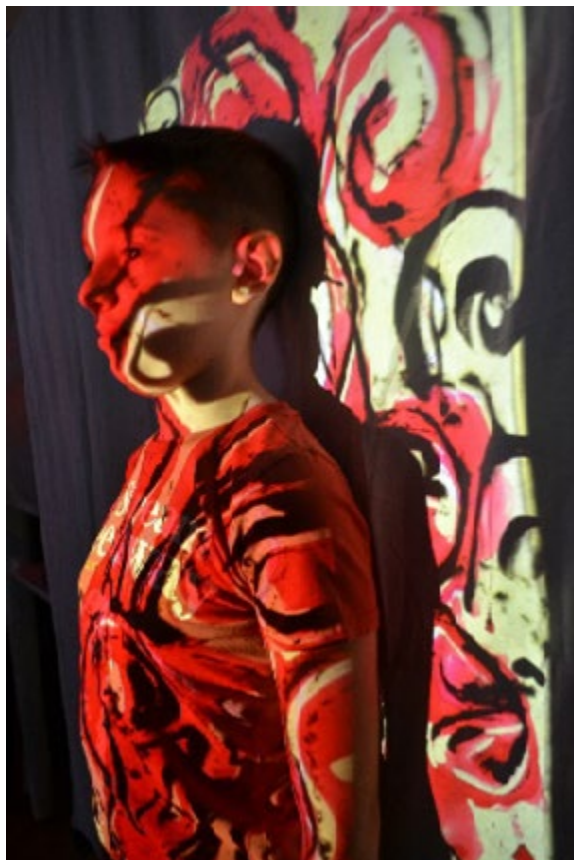
Vajda Lajos: Párduc és liliom, 1930-33; Vajda Lajos Emlékmúzeum, Szentendre;

Hanna Höch: Modenschau, 1925-35. Berlinische Galerie – Landesmuseum für Moderne Kunst

Herbert Bayer: Lonely Metropolitan (Magányos városlakó) 1932. ©Sotheby's
https://ludwigmuseum.blog.hu/2012/12/17/moholy_nagy_laszlo_mu_a_top_10_ben







A témakör alkotó módon közelíti meg a média modul koncepcióját. Ötvöződnek benne a múlt technikai eszközei, és a ma kortárművészetének szemlélete. A fény minden korban misztikus jelenség, a mai művész számára is. A fény nemcsak láthatóvá tesz, de maga a fény a kép. Gondoljunk a gótikus építészetre, amelyben a fényt bekomponálták a belső térbe. A színes üveglablakok szinte vetítő szerepet töltek be, a rajta áthatoló fehér fény az egész templombelsőt festőivé varázsolta. A nagy reneszánsz polihisztorok az 1400-as években feltalálták a laterna magicát, (vagy a bűvös lámpást), ami a diavetítő elődje. Sok kisdíák még soha nem látott diavetítőt. Nagy érdeklődést keltett, amikor bemutattam hogyan működik, milyen diapozitívok kelljenek hozzá. Szerették volna azonnal kipróbálni. Az alkotási gyakorlat elkezdése előtt megnéztünk néhány saját kísérleti munkámat, amelyek tárgyra fotózott műalkotások digitális fotói. Izgalmas volt hallgatni, mit látnak bele a gyermekek, milyen jelentésrétegeit értik meg, tárják fel a fotóknak. Nagyon érzékeny, elemző beszélgetés folyt, amelyben megfogalmazták gondolataikat, miben különböznek ezek a fotók az eredeti képektől? Amikor a síkkép plasztikus tárgyakra vetül, a tárgy és az árnyéka is belejátszik az eredeti festmény jelentésébe, árnyalja, bővíti, aktualizálja az értelmezést, új kontextusba helyezi a régi klasszikus művet. Csoportmunkában minden gyermek kipróbálhatta a technikát. A kompozícióik, a nézőpontváltások, a látásmódjuk, a szemléletük nagyon eredetinek bizonyult. A problémát a mobiltelefonok képfelbontása okozta. Emiatt csak azoknak a tanulónak sikerült jó képeket készíteni, akiknek megfelelő minőségű telefonja volt. A feladatot több órán át végeztük. A feladat záró órán közösen visszaneztük és értékeltük az alkotásokat.

**Az óra témája:**

Alkotási gyakorlatok: *Fény-kép; Kép a képben*; Régi és mai technikák; Vetített képek modellre, digitális fotózás, komponálás; Képátiratok, torzítások, deformálás, tartalmak kifejezése, módosítása.

Tanórai tevékenység:

Projektorral, diavetítővel vetített képek modellre (tárgyakra, élőmodellre) fotózás, komponálás. Készített képek letöltése, visszanezése, elemzése, korrekciója.

Az óra céljai:

A tanulók megismerjék a régi és mai vetítési és fotózási technikákat; új, kreatív látásmódot sajátítsanak el a képlátás, képértés, képalkotás, képalkalmazás terén.

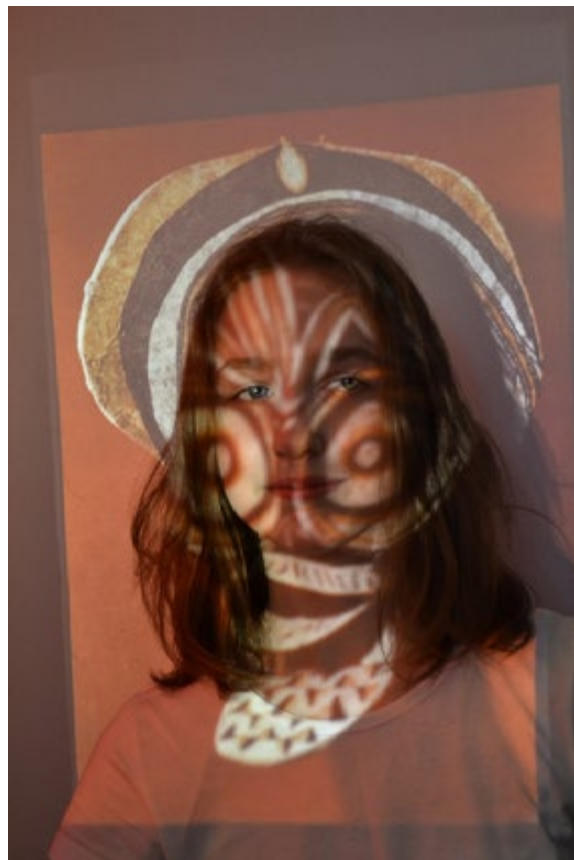
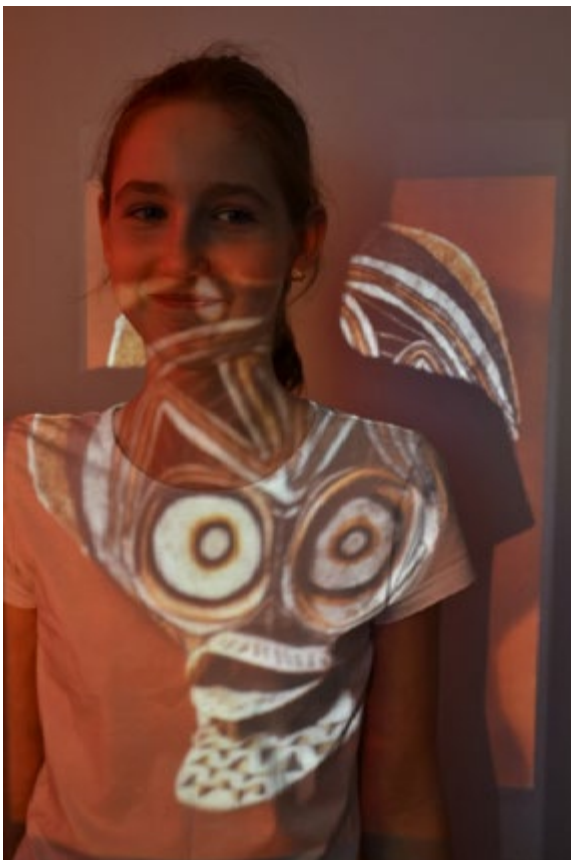
Kulcsfogalmak:

fényművészet, diakép, diavetítő, kompozíció, torzítás, deformáció, képátirat, kontextus.

Anyagok, eszközök, technika:

Régi diavetítő, diaképek, projektor, digitális képanyag, diaképek, digitális fényképezőgép, laptop, mobiltelefonok

Alternatíva: Diaképek készítése üvegfestékkel, tussal, egyéb két üveg közé szorítható tárgyakkal stb.



Szemléltetés, műalkotások

Laterna magica

Mária a gyermek Jézussal és angyalokkal, gótikus üvegablak, Notre-Dame, Chartres

Kepes György: Torzulás, ezüstnyomat, 1942

Csáji Attila: Mitikus fénytér, lézereenvironment, 2015

Kugler Erika: Gyermek galambbal (Picasso után); Páholy (Renoir után), 2003.

A felkészüléshez használt információs források:

<http://laterna-magica.gportal.hu/gindex.php?pg=36408999>

<http://www.1fmediaproject.net/2010/09/02/the-pleasure-of-light-gyorgy-kepes-and-frank-j-malina-ludwig-museum-budapest/jbkzkepesfotogram/>

http://mrfoster.blog.hu/2016/01/04/magyar_fenymuveszek_a_nagyvilagban

<http://eifert.hu/blog/?p=22191>



Az óra témája a média modul egyik lényeges része: a mozgókép. Az animáció alapjainak megismerése előtt ráhangolás céljából egy animációs film megtekintése kapcsán találkoztak a tanulók a problémakörrel. A filmélmény az anyag és technika hordozta tartalomból bontakozik ki. A film technikailag homokanimáció, így a gyermekek a sokféle animációs technika közül ennek hatásait, működését próbálhatták ki ezen az órán. Írásvetítő segítségével megvilágított, üveglapra szórt homokba rajzolhattak, amelyet ha kivetítünk a falra, fekete-fehér árnyképeket kapunk; ha a megvilágított üveg felületén szemléltük, színes, izgalmas homokképeket, felületek láthattunk. Az átvilágított homok és a rajz „mozgásba hozását” nem egyszerű megoldani a tanulóknak. Első élményként a technika adta látvány, a rácsodálkozás elragadja őket. Hosszú történeteket szerettek volna készíteni, de egy-egy rövid elkészült animáció után rájöttek, hogy „ugrál a kép”, a mozgásfolyamatok akadoznak, a képregény nem, vagy szinte alig értelmezhető. A következő lépés, hogy tudatosítsuk, mitől fog folyamatosan mozogni a kép, hogyan történik a homokkép átváltozása, átalakulása egy másik képpé. Fontos letisztult feladatként megfogalmazni számukra az átmenetek mozgásfázisainak rögzítését, kicsi elmozdulások mindig ugyanabból a nézőpontból történő fotózását (kameraállványra rögzített kamerával), a mozgásfázis megfelelő mennyiségű képkockával rögzítését, hogy folyamatosság hatását keltse a kép. Nem egész történetben kell gondolkodni, hanem rövid mozgásfolyamatokban, jelenségek átalakulásában... Ezt mind hosszabb, kitartó kísérletezéssel, tapasztalatszerzéssel, akár több órán át is érdemes gyakoroltatni a gyermekekkel, hogy eredményes legyen az alkotómunka, megszülessen az animáció. Mi is ezt tettük.

Az óra témája

Az animáció műfaji sajátosságainak megismerése animációs film elemzésével, az animáció készítésének alapjai: idő, folyamatok, mozgásváltozások. Egyszerű animációs gyakorlatok.

Tevékenység

Animációs film megtekintése, elemző beszélgetés; homokanimáció: homokrajzok készítése világított felületen; egyszerű mozgássorok, fázisok fotózása; képek összefűzése; zenei inspiráció, tervezés.

Munkaforma

csoportmunka, páros munka

Kulcsfogalmak

animáció, kétdimenziós animáció, állókép, mozgókép, mozgásérzet, mozgásfázisok, fázisfotók.

Szemléltetés, műalkotások

Cakó Ferenc: Ab ovo, 1987

Anyagok eszközök

Laptop, projektor, írásvetítő, üveglap, homok, digitális kamera, kameraállvány, mobiltelefon.

A felkészüléshez használt információs források

https://hu.wikipedia.org/wiki/Anim%C3%A1ci%C3%B3s_film

http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0010_m_toth_eva_mozgokeptortenet_1/ch01.html

<http://oktel.hu/szolgalatas/kamerarendszer/a-kepalkotas-alp-jai/a-mozgokep-kialakulasa/>



3. TANÍTÁSI TANULÁSI PROGRAMOK 6. OSZTÁLY

*A vizuális médiakommunikáció modul
pedagógiai koncepciójának
megvalósításhoz*

GÁL ANDRÁS 6. OSZTÁLYOS TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJA

Település és iskola ahol a program megvalósul:

*SZENT MIKLÓS GÖRÖGKATOLIKUS ÁLTALÁNOS
ISKOLA, ÓVODA ÉS ALAPFOKÚ MŰVÉSZETI ISKOLA,
EDELÉNY*

Kipróbálás:

2018/19. TANÉV,

a megvalósítás kezdete:

6. C: heti 1 órában - 18 tanóra

Ebből a kísérleti tananyag: 10 óra/félév.

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
I. <i>FOTÓ</i>	1. Fototechnikai kísérletek Tárgyak megjelenítése, megvilágítása – fotogram kemogram alkalmazása. A jellemző nézet.	Történelem, művészettörténet, magyar nyelv és irodalom, informatika, hon és népismeret, természetismeret, fizika, kémia.	1 óra
	2. Történetmesélés fotóval Folyamatok, állapotváltozások, fejlődés, átalakulás lépéseinek fotózása. Történetmesélés – jelenet írása, beállítások fotózása.		1 óra
	3. A fény szerepe (alapfogalmak) Fény és plaszticitás, fény és jelentés. Gyűjtemény készítése fotózással különböző fényviszonyokban tárgyak, épületek és ezek részletei.		1 óra
	4. Világítási gyakorlatok A világítás szakkifejezéseinek megismerése (főfény, ellenfény, derítés, sűrűfény, direkt fény, szórt fény, színhőmérséklet, stb.).		1 óra
II. <i>ANIMÁCIÓ</i>	1. A forgatókönyv A storyboard jelentősége az animációs film elkészítésében. A forgatókönyv és a képregény összehasonlítása. Az animatík.	Magyar nyelv és irodalom, művészettörténet, informatika.	1 óra
	2. Képregény készítése fényképezőgéppel		2 óra
	3. Elképzelt (saját) történet animációra alkalmazása Saját élmények, elképzelt történet, mese animációs filmre átírás, dramaturgiai adaptálása.		1 óra

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
III. <i>A FILMKÉSZÍTÉS ALAP- JAI</i>	1. A kiemelés és elhagyás Kiemelés és elhagyás, a rész és egész viszonya. Egy foglalkozás bemutatása csak képekkel. Forgatási terv készítése. Filmfesztéves szakkifejezések alkalmazása: helyszín, jelenet, beállítás, plánok, kameraállítás, kameramozgás, a film ritmusa, tempója, montázs dramaturgia.	Művészettörténet, magyar irodalom, informatika.	1 óra
	2. Montázs, dramaturgia A téma tanulmányozása fotózással, majd videofelvétel készítése. A nyersanyag megvágásai.		1 óra

Miről szólt ez a félév?

A félév három nagy témakör köré épült: fotó, animáció és a filmkészítés alapjai. A félév során 10 órát terveztem a három témakörre. Az időkeret előrevetítette, hogy leginkább a kreatív gyakorlatok, feladatok segítségével fogom tudni átadni a tanulási-tanítási programban eltervezett tartalmakat.

A témakörök főbb hívószavai voltak: fototechnikai kísérletek, fény, világítás, történetmesélés, forgatókönyv, dramaturgia. Azaz: technikai eszköz segítségével milyen folyamaton keresztül jutunk el egy gondolattól, ötlettől a álló- vagy mozgókép-készítés szándékával egy elkészült munkáig, legyen az kísérleti kép, fotó vagy mozgókép.

A hatodikos korosztály - az előző félévi „beavatásnak”, de a saját, hozott tapasztalataiknak köszönhetően is már gyakorlott képhasználó. A szabadidejük nagy részét valamilyen konzol, IKT platform előtt töltik, a virtuális térben zajlik a tanórán kívüli életük jelentős része. Ezekre a tapasztalatokra jól tudtam támaszkodni a féléves munka során.

A modul tanulási tanítási programját - ebben a félévben is - úgy próbáltam összeállítani, hogy egy „átlagos”, heti 1x45 perces rajz és vizuális kultúra órába beleférjen a feldolgozandó tartalom. A kítűzött célt jó arányban sikerült megvalósítani, bár a legnagyobb kihívást idén is számomra az időkeret jelentette.

A félév során - iskolai liturgikus rendezvények miatt - elmaradt két óra, ill. az első és a második témakörből két alkalommal a tervezett egy-egy tanítási óra helyett kettő-kettőt volt szükséges felhasználni, ezért az utolsó témára (a filmkészítés alapjaira) sajnos nem maradt idő, ezt tervezem behozni a második félévben.

Az ismeretátadás tekintetében a „legproduktívabb” munkamódszernek a csoportmunka bizonyult. A modulkoncepció átgondoltsága, a tanórákon alkalmazott kollaboratív munka hátránykompenzáló és „húzóereje”, valamint az élményszerűség egy könnyed, fluens órai légkört eredményezett, ami-ben mind a diákok, mind magam jól éreztük magunkat.

Tapasztalatom szerint sokat jelentett, hogy a tanulói munkák mindig megtalálták a közönségüket: rögtönzött kiállítás, vagy valamilyen tárgyiasult produktumok készültek belőlük (szórólap, képeslap, animáció, stb.).

Iskolánkban - a kutatásba bevont évfolyamon - heti egy tanítási óra jut a vizuális kultúra oktatására. Úgy gondolom, az új tartalmak még érdekesebbé tették a féléves kurzust. A gyerekek várták ezeket az órákat és szívesen dolgoztak a témákon.

Idén is, szinte minden órát rövid (1-2 perces) média-műveltségi kérdés játékos feldolgozásával kezdtünk, aminek a jutalma valamilyen tárgy (ceruza, képeslap, galéria-katalógus) vagy hasonló apróságok.

A modul-konceptióban a személyiségfejlesztés jó lehetőségét látom. A tartalmak mai, aktuális élethelyzetekre adaptálhatóak, a relevanciájuk időtálló. Legfontosabb feladatomnak azt tekintetem, hogy az adott tartalom - időkeret - munkamódszer hármas egységet érdekes feladatokkal támogassam, ami a mellékelt tanulói munkák és értékelések alapján - úgy érzem - sikerült is.

1. TÉMAKÖR: A FOTÓ

1. Fototechnikai kísérletek: tárgyak megjelenítése, megvilágítása - fotogram, kemogram alkalmazása. A jellemző nézet.
2. Történetmesélés fotóval: folyamatok, állapotváltozások, fejlődés, átalakulás lépéseinek fotózása. Történetmesélés - jelenet írása, beállítások fotózása.
3. A fény szerepe (alapfogalmak): fény és plaszticitás, fény és jelentés. Gyűjtemény készítése fotózással különböző fényviszonyokban tárgyak, épületek és ezek részletei.
4. Világítási gyakorlatok: a világítás szakkifejezéseinek ismerése (főfény, ellenfény, derítés, sűrölőfény, direkt fény, szórt fény, színhőmérséklet, stb.).

1. téma: Fotótechnikai kísérletek

Képes óravázlat 1

Az óra témája:

Tárgyak megjelenítése, megvilágítása - fotogram, kemogram alkalmazása. A jellemző nézet.

Az óra céljai:

Az első óra főszereplője (a tanulók után) idén is a fénymásoló volt. Az előző tanévhez hasonlóan, azt szerettem volna elérni, hogy a gyerekek a képi kifejezés egy lehetőségét lássák benne. Azt kértem a tanulóktól, hogy a környezetükben található apró tárgyakból (maximum 5 db) készítsenek rögtönzött kompozíciót, amelyet úgy állítsanak össze, hogy egy képalakító szoftver segítségével inverzben lesz látható a végső formája.

Kulcsfogalmak:

Sziluett, fotogram, kemogram, szerialitás.

Fejlesztendő képességek:

Kreativitás, problémamegoldó képesség, kifejezőképesség.

Fejlesztendő attitűdök:

A művészi kifejezés sokfélesége iránti nyitottság. Az azonosságok és különbözőségek tudatosítása az érzékelhető tulajdonságok alapján.

Tantárgyi kapcsolatok:

Művészettörténet, magyar nyelv és irodalom, informatika, fizika, kémia.

A felkészüléshez használt információs források:

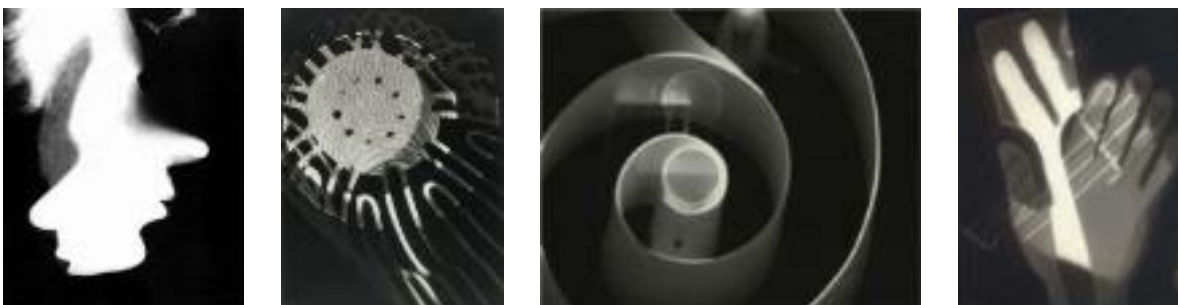
Moholy-Nagy László alkotásai (reprodukciók), talált képek (pinterest.com).

Az óra menete:

Ráhangelés - 1 perces feladat: „Sorolj fel minél több olyan filmcímet, amelyben tulajdonnév van!”

Motiváció az óra elején:

19-20. század fordulóján készült műtermi portrék, ill. egészalakos képek, majd az avantgárd néhány fotó-kísérletének prezentálása (utalva a két alkotói szemlélet közötti különbségre).



1. kép:
Moholy-Nagy László:
Fotogramok



2. kép:
Kemogrammok.
Forrás: http://inphoto.blog.hu/2012/10/30/fotogram_kemogram



3. kép:
Látencia,
<http://www.eperjesi.hu/group/betuszedes?id=145>
1997-2014.
60 db fekete-fehér fotó, kemogram,
80 × 190 cm ©Eperjesi Ágnes



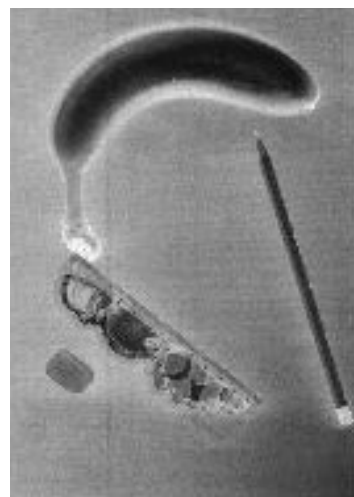
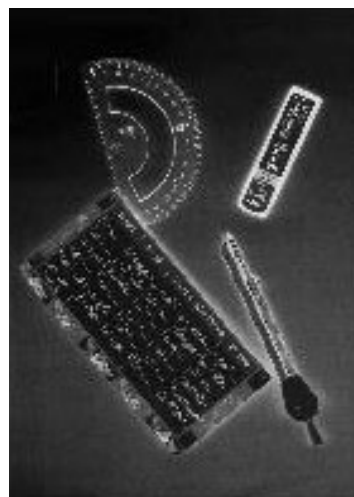
Az előző évi tanulói munkák

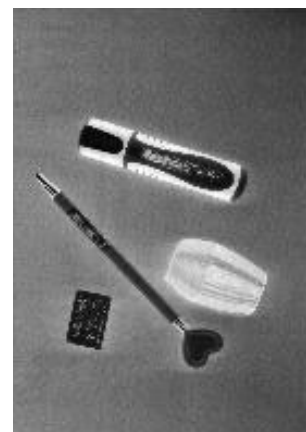
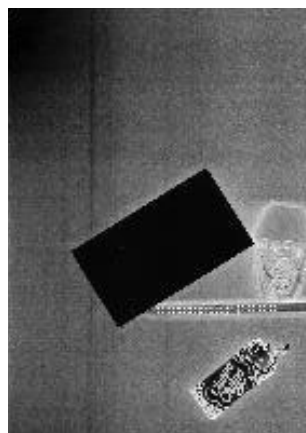
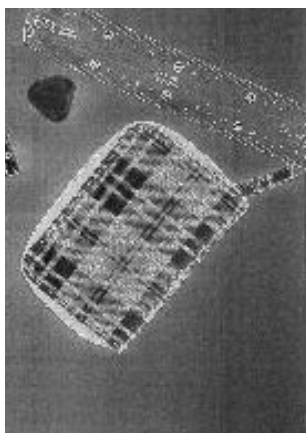
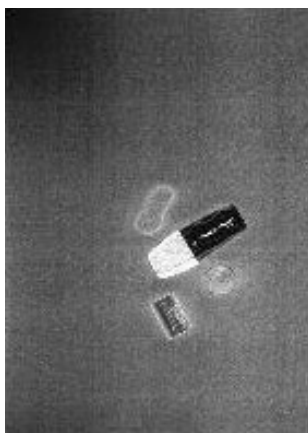
**Feladat:****Páros munka - Pseudo fotogram készítése**

Filmnegatívok és pozitívok nézegetése, elemzése. Képkalkotás pozitív-negatív formákkal. Sziluett készítése. A múlt évben megismert fotogram és kemogram eljárások alkalmazása, elmélyítése. A tanulók párokban dolgoznak. A levilágító-lámpa és a laboreszközök, fotópapír megismerése után fénymásolóval levillantanak olyan tárgyakat, amelyeket otthonról hoztak (majd valamilyen szoftver segítségével átfordítják negatívra).

Reflexió:

Egy színes A3-as lézermásoló került be az órára. Motivációként egy diasoron levetítettem a modul-konceptió műtárgyjegyzékéből kiszemezgetett fotogramokat, kemogramokat. Ezek után párosával szerveződve különféle elrendezésben, komponálási módokban kezeket, arcokat apró tárgyakat másoltunk, mintha digitális eszközökkel a gyerekek is fotogramokat készítenének. Igazi műhelyhangulata volt az órának. Az elkészült munkákból a következő órára mindenki, a csoportja által fénymásolt anyagból egy képeslapot kapott, amin az alkotócsoport tagjainak neve és a modul neve szerepelt. Ezt a feladatot vizuális kultúra órán, a vizuális kommunikáció tanításakor is fel lehet használni.





2. téma: Történetmesélés fotóval

Motiváció:



1. kép:
Cindy Sherman: Untitled
Films Stills 1977-1980



2. kép:
Martin Munkácsi fotói



Képes óravázlat 2.

Az óra céljai:

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

Kulcsfogalmak:

drámaiság-dramaturgia, beállítás, jelenet

Fejlesztendő képességek:

Kreativitás, kifejezőképesség, lényegkiemelő képesség, összefüggések felismerése, társas kompetenciák fejlesztése.

Fejlesztendő attitűdök:

Empátia, más nézőpontba helyeződés, jelenségek más szemszögből való érzékelése, érzékeltetése.

Tantárgyi kapcsolatok:

Fizika, művészettörténet, technika és életvitel

A felkészüléshez használt információs források:

Modulkonceptió műtárgyjavaslatai, korábbi tanulói munkák

Az óra menete:

Ráhangelés - 1 perces feladat:

Sorold fel minél több olyan film címét, amely 2000 előtt készült!

Tanórai képek



Feladat:

4-5 fős csoportmunka. Maximum 6 fotóból álló sorozat készítése, amely valamilyen dramaturgia szál mentén felfűzhető. A tanulók, csoportonként olyan történetet találjanak ki, ami alkalmas arra, hogy folyamatot, állapotváltozást, átalakulást, változást mutasson be. Az így elkészített fotósorozathoz aztán írnak egy szinopszist vagy egy konkrét dramaturgiai-lag koherens leírást, szöveget.

A feladat része, hogy a munka végén a tanulók prezentálják egymásnak az elkészült munkákat.

Reflexió:

Nehezen megértett feladat volt. A prezentált motivációs képek jók voltak, de a tanulók nehezen tudtak állóképek sorával történetet mesélni. Nehezen használták a különféle plánokat, képkivágásokat, a képi kiemelés eszközeit. A szöveg dimenzió inkább kijelentések sorozata lett a legtöbb esetben, mint olvasmányélmény. Talán legközelebb több időt kell szentelnem a motivációra, előzetes magyarázatra. Kicsit kötött minket a 45 perces időkorlát, amibe bele kellett férni minden csoportnak.

Történetmesélés fotóval



Hanna betörté az ablakot, miközben éppen Beni és Sebi beszélgettek és mindketten hatátra rémültek. Végül nagyot röhögtek rajta, hogy megjedtek.

1. csoport:
Vécsi Benedek
Malinkó Sebestyén
Kiss Szolima
Gehay Hanna

MTA-ÉLTÉ Vizuális Kultúra Szakmódszertani Kutatócsoport

MÓDOLT-NAGY VIZUÁLIS MÓDULOK - 4. ZT. 423246 8931 NYELVÉNEK TANÍTÁSA
VIZUÁLIS MÉDIA

Történetmesélés fotóval



Dani játszik a telefonnal és kikapott a játékban. Dani a telefont ledobta mérgében az asztalra és rá akart csapni. De Tamás nem engedte, hogy rácsapjon és elvette a telefont. Dani nagyon megharagudott Tamásra és azt mondta, hogy többé nem lesz a barátja. De végül Dani megbékélt Tamással. Tamás visszaadta a telefont. Végül kezét fogták és újra barátok lettek és dolgoztak együtt tovább.

2. csoport:
Szaez Tamás
Herkei Levente
Kacsvinszki Dániel
Flaskó Adám
Orvos Dániel

MTA-ÉLTÉ Vizuális Kultúra Szakmódszertani Kutatócsoport

MÓDOLT-NAGY VIZUÁLIS MÓDULOK - 4. ZT. 423246 8931 NYELVÉNEK TANÍTÁSA
VIZUÁLIS MÉDIA

Történetmesélés fotóval



Hanna előveszi az M&M's-ét. Eszik belőle egyet. Mi pedig elkezdünk tőle kéregetni. Eközben Hannának már csak 2 db maradt.

3. csoport:
Kiss Virág
Szobonya Korinna
Bialkó Boglárka
Novák Hanna
Juhász Réka

MTA-ÉLTÉ Vizuális Kultúra Szakmódszertani Kutatócsoport

MÓDOLT-NAGY VIZUÁLIS MÓDULOK - 4. ZT. 423246 8931 NYELVÉNEK TANÍTÁSA
VIZUÁLIS MÉDIA



3. téma: Fény és plaszticitás, fény és jelentés

Képes óravázlat 3

Az óra céljai:

Gyűjtemény/sorozat készítése fotózással különböző fényviszonyokban tárgyak, épületek vagy/és ezek részletei.

Kulcsfogalmak:

Fény, fényfajták, plaszticitás, kifejezés.

Fejlesztendő képességek:

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése.

Fejlesztendő attitűdök:

Más nézőpontba helyeződés, jelenségek más szemszögből való érzékelésének erősítése.

Tantárgyi kapcsolatok:

Művészettörténet, irodalom, technika és életvitel.

A felkészüléshez használt információs források:

Monet: A rouen-i katedrális különféle napszakokban (csak inspirációnak, motiválásnak).

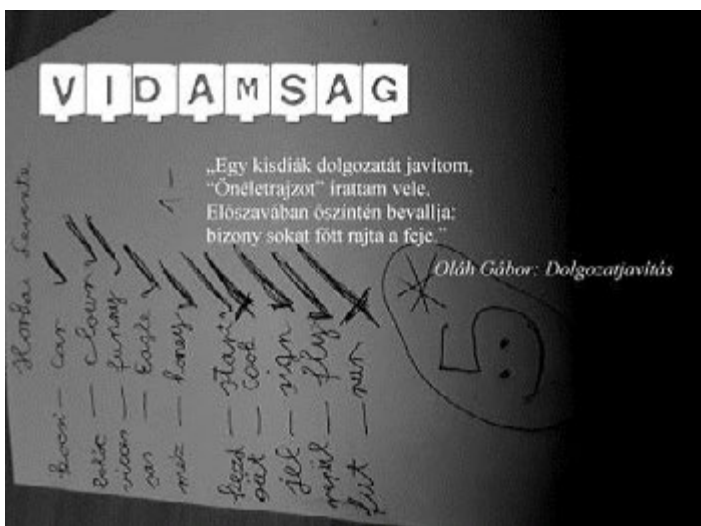


Feladat:

4-5 fős csoportmunka. A csoportok a tantermi környezetben található tárgyak egyikéről fényképet készítenek úgy, hogy előtte egy dobozból egy fogalmat húznak. A tárgy fotózása során törekedniük kell arra, hogy a fogalomhoz jól illeszkedő beállításban és fényviszonyok mellett készítsék a felvételt. Az egyes képekhez aztán valamilyen jelentést erősítő (érzelmet, hangulatot, szöveget pl. versrészletet, vagy bármely, a képpel illusztrálható) nem képi médiumot kell társítani. A tanóra feladata, hogy ezeket a képeket a tanulók prezentálják, vagy előkészítsék egy rögtönzött kiállításra. A felhasznált fogalmak: harag, jókedv, derű, vidámság, melankólia, szomorúság.

Reflexió:

A 6. évfolyamos tanulók esetében már elő elővillan annak az absztrakt gondolkodásnak a csírája, amitől egy kép lírává válik. Ez ebben az évben egy határmezsgye, amit nem lép át mindenki. A feladatokra adott megoldások is igen sokrétűek lettek. Volt csoport, amely nehezen értette meg a fény jelentéshordozó, kifejező szerepét, egyszerűen csak láttatni szeretne volna a kiválasztott tárgyakat. De volt olyan tanulócsoporthoz is, amely bátran mert kísérletezni akár a fény hiányával is. Megengedett volt a tableten szoftveres filter használata.



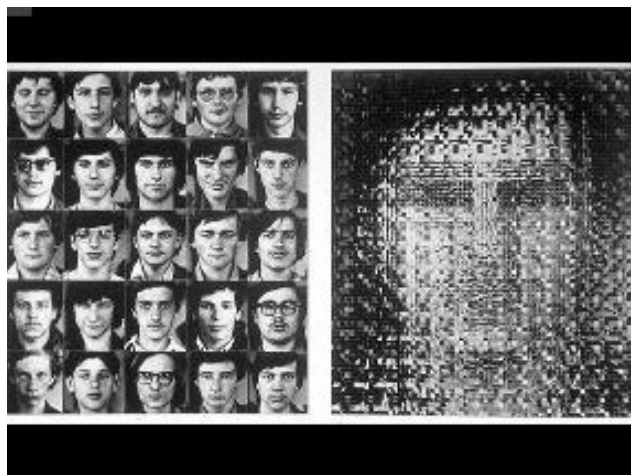


3. kép:
Sherrie Levine:
„Walker Evans” után



4. kép:
Vik Muniz:
The Sugar Children

5. kép:
Türk Péter:
Osztályátlag



Az óra célja:

a világítás szakkifejezéseinek megismerése.

Kulcsfogalmak:

fény, fényfajták, plaszticitás, kifejezés, főfény, ellenfény, derítés, sűrölófény, direkt fény, szórt fény, színhőmérséklet, stb.

Fejlesztendő képességek:

kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése.

Fejlesztendő attitűdök:

a csoportban tevékenykedésből eredő munkamorál, időhöz viszonyuló fegyelem. A vizuális nyelv alapelemeinek, valamint a viszonyaikat leíró kifejező és közlő szerep használatának megismerése, értelmezése.

Tantárgyi kapcsolatok:

művészettörténet, irodalom, fizika, technika és életvitel.

A felkészüléshez használt információs források:

Sherrie Levine: „Walker Evans” után, valamint bármely, a téma szempontjából releváns kortárs vagy posztmodern arckép, portré

Vik Muniz: The Sugar Children

Az óra menete:

Ráhangelés - 1 perces feladat: Sorolj fel minél több európai filmcímet!

Motiváció:

a majdnem teljesen besötétített tanteremben, az egyik tanuló segítségével bemutatni a fényfajtákat, világítási szakkifejezéseket. Néhány posztmodern és kortárs fotó (fotóművész) bemutatása a munkáin keresztül.



Feladat:

Páros feladatmegoldás. A tanulók készítsenek egymásról – a megismert fényfajták alkalmazása mellett – portrét. Próbálják ki, milyen a kép fekete-fehérben. Az elkészített portrékat begyűjtjük, majd a következő órára képeslapokat készíteni belőlük.

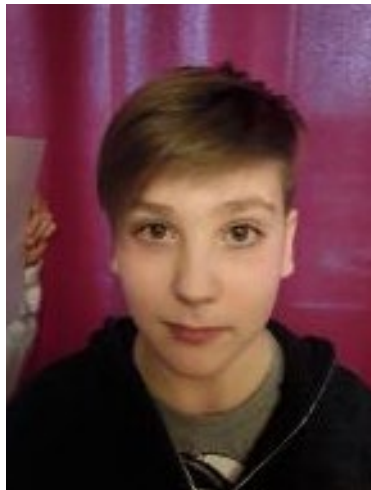
Reflexió:

Alternatív megoldásként készült egy portrészorozat Türk Péter munkája nyomán. Ehhez az kellett, hogy a tanulókkal egy külön órán egy informatika-terembe vonultunk, ahol mindenki a saját portréját szoftveresen egy sémához igazodva átalakította. Így az IKT kompetenciák is fejlesztésre kerültek. Az átalakított és begyűjtött portrékból aztán készült egy „tiszteletkép” Türk Péter nyomán.

A fotózás jól ment, a tanulók az iskolai tableteket használták.

A képek átalakítása sem okozott gondot, de a képen belüli levágások, színezet/telítettség/fény arányainak eltalálása megkövetelt nagyobb arányú utólagos tanári beavatkozást.





Tanulók fotóiból
összeállított tabló
(képeslap vagy plakát
lehet belőle)



1. A forgatókönyv: a storyboard jelentősége az animációs film elkészítésében; A forgatókönyv és a képregény összehasonlítása; Az animatíka
2. Képregény készítése fényképezőgéppel (2 óra)
3. Elképzelt (saját) történet animációra alkalmazása
4. Saját élmények, elképzelt történet, mese animációs filmre átírás, dramaturgiai adaptálása



5. téma: A forgatókönyv

Képes óravázlat 4

Az óra célja:

a storyboard jelentőségének feltárása az animációs film elkészítésében. Az animatík megismerése.

Kulcsfogalmak:

plán, snitt, hossz, jelenet, vágás, animatík, storyboard

Fejlesztendő képességek:

kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése. A vizuális összefüggések, lényegkiemelés, kompozíciós készség, ritmus, szokásostól eltérő nézőpontok felismerése, alkalmazása, kreativitás.

Fejlesztendő attitűdök:

A tevékenykedésből eredő munkamorál, időhöz viszonyuló fegyelem.

Tantárgyi kapcsolatok:

művészettörténet, irodalom.

A felkészüléshez használt információs források:

Képes forgatókönyv a Vukról (Fotó: Horváth Péter Gyula).

Forrás: <http://nullahategy.hu>

Az óra menete:

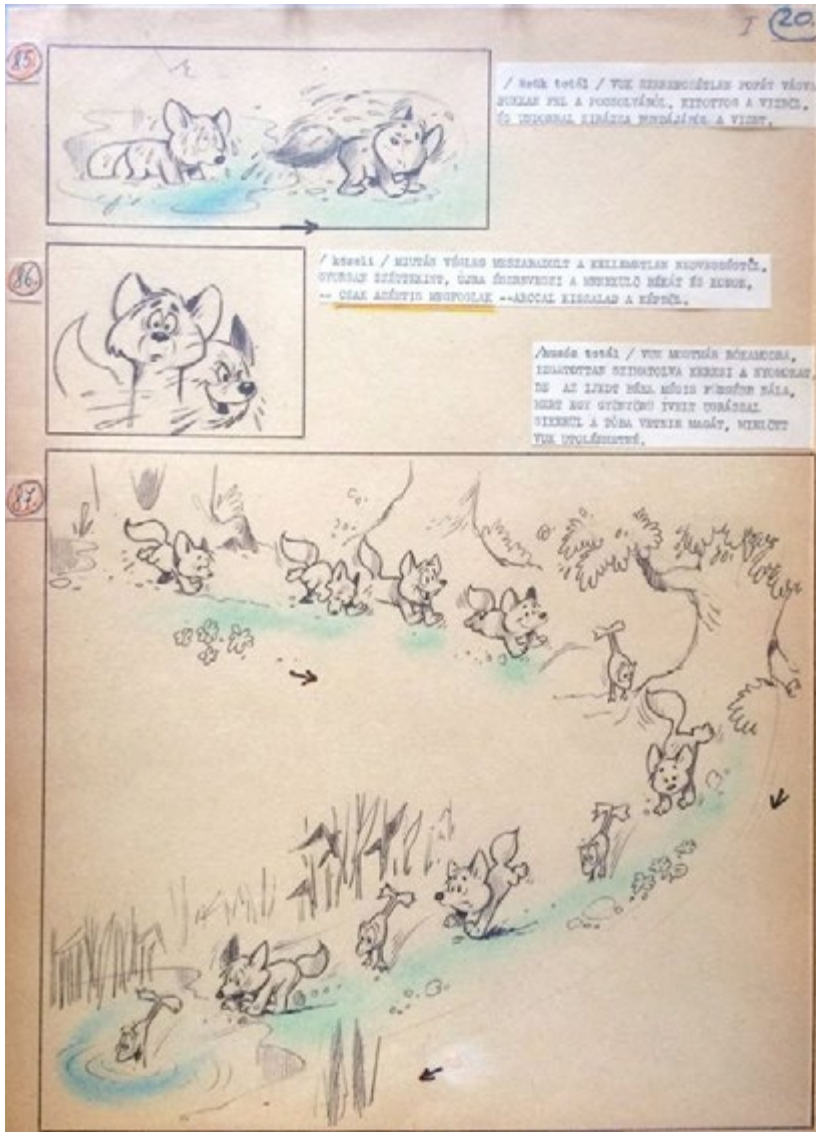
Ráhangolás - 1 perces feladat: gyűjtsetek egy perc alatt minél több egyszavas filmcímet (a jutalom egy képeslap, vagy aktuális múzeumi szóróanyag).

Motiváció:

Vuk - forgatókönyv-részlet Forrás: rajzfilmhitek.hu

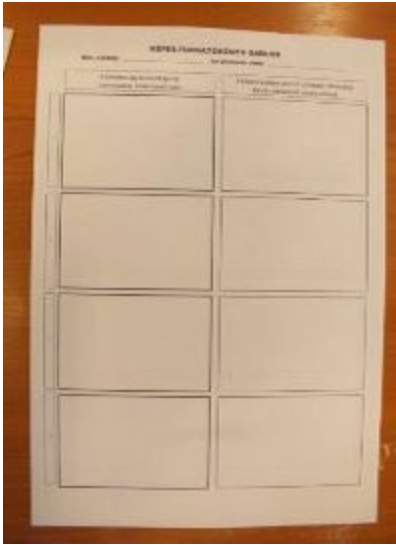


6. kép:
Képes forgatókönyv a Vukról
(Fotó: Horváth Péter Gyula).
Forrás: <http://nullahategy.hu>



6. kép:
Képes forgatókönyv a Vukról
(Fotó: Horváth Péter Gyula).
Forrás: <http://nullahategy.hu>

Tanórai képek



Feladat:

Idézzük fel a korábbi foglalkozáson tanult fogalmakat (ötlet, szinopszis, dramaturgia, csattanó, stb.)! Néhány mozgóképi műfajnak soroljuk az általános jellemzőit (western, akció, krimi, kaland, stb.)!

Készíts nyolc képkockából álló képes forgatókönyvet a megadott műfaj szerint, a következő kritériumok figyelembe vételével (használd a kapott forgatókönyv sablont):

- a forgatókönyv egy, a jövőben elkészítendő animáció rajzos vázlatra legyen,
- a képsor legyen kihegyezve egy képi vagy dramaturgiai csattanóra (poén, geg, tetőpont),
- az egyes képkockák eltérő képkivágásával fokozd a történet képi dinamikáját (a jelenet ritmusa - snittek, hosszok váltakozását - határozza meg az egyes beállítások hosszával, s jelöld azt az időszámban!)
- készíts szereplőlistát (maximum 4 fő),
- írd le a dialógusokat, és ha szükséges, fűzz megjegyzést a képek mellé (ügyelj arra, hogy a majdani animáció nem tartalmazhat hosszú leíró szövegeket),
- törekedj arra, hogy a történet rövid (akár néhány másodpercnyi) időt dolgozzon fel!

Világítsunk rá, milyen jelentősége van az ilyen gyakorlatnak abban, hogy a későbbiekben könnyebben boldoguljanak az animációk létrehozásában.

A történet egy képkockájának (kamerális, képkivágási) rajza	A képkockához tartozó szöveges információk írás: cselekmény, szereplő személy
	<p>Eszemél...</p>

Reflexió:

Ilyen feladattal az előző tanévben már találkoztak a gyerekek. A „történetmesélés rajzban” jelenség a 6. évfolyamon érdekes fordulatot kezd venni. Ez az az évfolyam, melyben a korábbi színes, kifejező gyerekrajzok kissé szürkévé, befordulóvá válnak. A gyerekek – ahogy serdülnek – egyre kevésbé szívesen fejezik ki magukat rajzban. Ez a munkákon is meglátszott, bár volt több elég szépen sikerült megoldás.



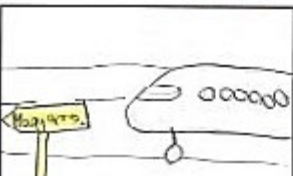

Nehezen tudtak még mozgóképes szemmel gondolkodni.

Nehezen alkalmazták a plán-váltásokban, képkivágás-változásokban rejlő ritmusteremtő erőt, ezt a későbbiekben fokozottabban tudatosra kell tenni bennük, ill. úgy gondolom, valamilyen konkrét megoldandó mozgóképi feladat lesz alkalmas arra, hogy ez a fajta jártasság készséggé váljon náluk.

KÉPES-FORGATÓKÖNYV SABLON

Név, osztály: Benke Dániel 6. Az animáció címe: Az utazás előkészítése

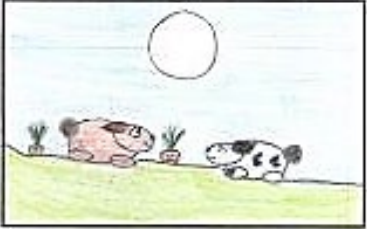

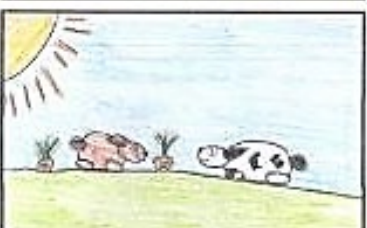

A történet egy képkockájának leírása (szóval, képlettel) rajz	A képkockájához tartozó szöveges információk (leírás, időpontok, egyéb szöveg)
	Egy fiatal tanári ember dolgozik számítógépen.
	Számolt, de az eredmény nem lett.
	Újra megnézte a képkockákat megtalálta a hibát.
	Már a képkockák között a hibát találta meg.

A történet egy képkockájának leírása (szóval, képlettel) rajz	A képkockájához tartozó szöveges információk (leírás, időpontok, egyéb szöveg)
	Marta úgy gondolta, hogy a kedvező árán felégy biztonságos repülőre, és fészült egy repülőre és elrepült Máscikába.
	Sok volt a hó Máscikában szépen fejtett hőmérséklet és megfagyott sídűni is.
	Három nap múlva újra utazott, de most wai- hara Magyarországra.
	A sok utazás után kegyetlenesen meg- fáradt el a forrásban.

KÉPES-FORGATÓKÖNYV SABLON


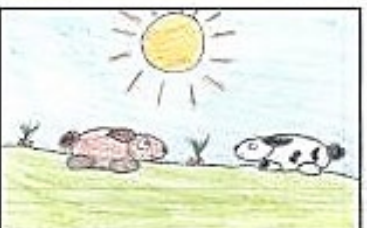
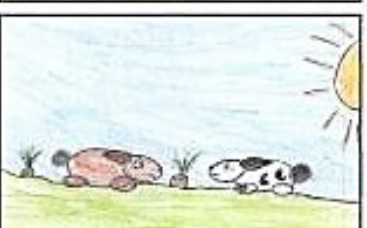
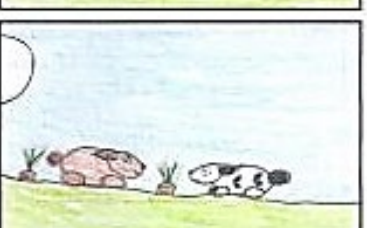
Név, osztály: Juhász Tibor 6. Az animáció címe: Az utazás

A történet egy képkockájának leírása (szóval, képlettel) rajz	A képkockájához tartozó szöveges információk (leírás, időpontok, egyéb szöveg)
	Magyarországon él egy bolygó a bolygók világ- ban. Mivel a csillag- októl, hogy elvessék az utazást a bolygón.
	Időnként elvessék a bolygók és a bolygók. Még mindig az a világ és az a világ, hogy ne hagyja elutazni.
	Másnap felszállt a bolygó teremtő repülőre egy Hawaii- indító járatra.
	Mikor odaért belelépett egy függőágyba és gyorsan elaludt a csillag fényében.

A történet egy képkockájának (kamerázás, közeledési ráta)	A képkockához tartozó szöveges információ (téma, párbeszéd, egyéb szöveg)
	<p>Már este van.</p>
	<p>A hold már kezd lenni de még mindig nincs semmi.</p>
	<p>A nap már megvilágítja a nyusziakat. A foltos nyuszi megint lát valamit a barna nyuszi mögött, mintha egy másik répa lenne és tovább közeledik az előtte lévő répat.</p>
	<p>Legyen csak megint lát a foltos nyuszi. -Ténymögöttél egy másik répa. - de tudja te megint látok a répat maguk között akkor is veszélyesnek kellene a répaikat, ha látnak fordított a répaikat és elment. De nem várta meg a barna nyuszi válaszát aki azt válaszolta: - akkor együtt a led a másik az erdőben.</p>

KÉPES-FORGATÓKÖNYV SABLON

Név, osztály: Agostoni Károly 5/1 Az animáció címe: A nyuszi

A történet egy képkockájának (kamerázás, közeledési ráta)	A képkockához tartozó szöveges információ (téma, párbeszéd, egyéb szöveg)
	<p>Legyen egy barna nyuszi balról egy répa előtt répat.</p>
	<p>De egy másik nyuszi is meglátta. Mivel a betűk csak kimultak a répat, így abbahagyta elhárítani, hogy hie legyen a répa előtt répa.</p>
	<p>A nap már kezd lenni, de még mindig a répat nézik. Szoros a kérdélen a két nyuszi között. A foltos nyuszi mintha valamit látna a barna nyuszi mögött, de nem tudja mi az.</p>
	<p>A hold már feljövöben van de még egyikőjük sem mosdott meg.</p>

Tanulói munkák



Piszkos Terry és a nagy titok



Piszkos Terry és a nagy titok



6. téma: Képregény készítése fényképezőgéppel

Képes óravázlat 5-6

Az óra célja:

Annak felismertetése, hogy a képregény az animáció rokon műfaja, ami alapjául szolgálhat későbbi mozgóképes munkáknak.

Kulcsfogalmak:

Plán, jelenet, vágás, animatik, storyboard

Fejlesztendő képességek:

A vizuális összefüggések, lényegkiemelés, kompozíciós készség, ritmus, szokásostól eltérő nézőpontok felismerése, alkalmazása, kreativitás fejlesztése.

Fejlesztendő attitűdök:

A tevékenykedésből eredő munkamorál, időhöz viszonyuló fegyelem, szociális érzékenység, csoportmunkából eredő kompromisszumra való törekvés.

Tantárgyi kapcsolatok:

Művészettörténet, irodalom, informatika, történelem.

A felkészüléshez használt információs források:

Korábbi tanulói munkák, eredeti képregények.



Az óra menete:

Fontos, hogy a téma 2. órájában megszervezhető legyen egy közös informatika termi munka, ahol az elkészült fotósorozat valamilyen szerkesztő programban (Word, Publisher) végső - képregény - formába hozható.

Ráhangelés - 1 perces feladat:

Gyűjtsetek egy perc alatt minél több képregény karaktert!

Motiváció:

Korábbi tanulói munkák, eredeti képregények bemutatása (lehet tanulói is jutalom ötösért).

Feladat:

Idézzük fel a korábbi foglalkozáson tanult fogalmakat (képkivágás, plán, nézőpont, kameraszög)! Néhány mozgóképi műfajnak soroljuk az általános jellemzőit (western, akció, krimi, kaland, stb.)! Határozza meg közösen a plán fogalmát! 4-5 fős csoportmunka.

A legpontosabb időbeosztást igénylő feladat, melynek kivitelezése a tervezéstől a végeredményig két tanítási órát igényelt. Érdekes a pontos időbeosztásra felhívni a figyelmet. Egy előzetesen elkészített forgatókönyv alapján készítetek fotó-képregényt, amiben ti magatok játsszátok el a szerepeket!



Nézzünk át néhány képregényt, a kedvenceik közül! Legyen közöttük olyan is, melyeket a kortárs ifjúsági magazinok hasábjain, valódi szereplők játszanak! Néhány gondolatban foglaljátok össze, milyen eszközöket használ a képregény szerkesztője, hogy a történetvezetés fordulatos, ugyanakkor látványos legyen! Milyen kötelező kellékei vannak a képregénynek, amik nélkül nem lenne képregény a képregény? A stáb üljön össze, s rögtönözzön olyan jelenetet, amely 8 képkockából álló fotósorral rövid képregénnyé alakítható! Megbeszélés közben osszátok ki a stábon belüli szerepeket! Beszéljétek meg az egyes képkivágásokat, kameraállásokat, taglejtést, gesztust, mimikát! Majd a szereplők játsszák el a sztorit kockánként, s közben a fotós vegye fel az egyes jeleneteket! Közben mások dolgozhatnak a szöveges rész megírásán!

Az elkészült munkák bemutatása a házi feladat befejezése után, a következő alkalommal lehetséges, hiszen a feladat számítógépes utómunkát igényel!

Reflexió:

Az egyik legmozgalmasabb óra volt talán a kurzus alatt. A legnagyobb kihívást az jelentette, hogyan hangoljuk össze öt csoport munkáját, hiszen párhuzamosan kellett haladniuk. A gyerekek jól megértették a feladatot, és örömmel dolgoztak a megoldásán.

A feladat 2 tanítási órát igényelt, hiszen az elkészült fotósorozatokból számítógépek segítségével össze kellett állítani a képregényeket. Ez kisebb kihívást jelentett egy-egy csoportnál. Gyorsan kiderült ugyanis, hogy az IKT jártasságuk megreked a szociális háló applikációjánál. Előre elkészített sablonba kellett dolgozniuk (Ms Publisher szoftverrel), ami némi könnyebbséget okozott. Az 5 csapatban született nagyon jó megoldás de gyengébb is.



A 6. osztály 2. félévi programjának áttekintése

152

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
I. ANIMÁCIÓ Elképzelt (saját) történet animációra alkalmazása - projektfeladat Saját élmények, elképzelt történet, mese animációs filmre átírás, dramaturgiai adaptálása	1. A projekt-megvalósítás eszközeinek megismerése A rendelkezésre álló eszközök, technikák feltárása, projekt-csoportok kialakítása	Magyar nyelv és irodalom, művészettörténet, informatika, vizuális kultúra, történelem	1 óra
	2. Szinopszis, történetvázlat, forgatókönyv elkészítése csoportonként A történet részekre bontás, részfeladatok áttekintése		1 óra
	3-7. Kreatív gyakorlatok A szinopszis szerint elkészített forgatókönyv alapján az animáció forgatása Filmes szakkifejezések alkalmazása: helyszín, jelenet, beállítás, plánok, kameraállás, kameramozgás, a film ritmusa, tempója, montázs dramaturgia.		5 óra
II. A FILMKÉSZÍTÉS ALAPJAI Elképzelt (saját) történet alapján elkészített animáció vágása, hangosítása, utómunkái	1. Az utómunka eszközeinek megismerése A rendelkezésre álló eszközök, technikák feltárása, utómunka szoftverek ismertetése, utómunka-terv összeállítása csoportonként	Magyar nyelv és irodalom, művészettörténet, informatika, vizuális kultúra,	1 óra
	2. Animáció vágása A nyersanyag megvágása, Az elkészült animáció bemutatása		2 óra

Miről szólt ez a félév?

A félév az animáció köré épült. Ezt rövid (egy tanítási óra bevezető után) folyamatosan kreatív gyakorlatok megoldásával teljesítettük. Az előző félév utolsó témaköréből az animáció és a filmkészítés alapjai témákra jutott kevés idő, ezért úgy gondoltam, ezt a félévet teljes egészében az élményszerű ismeretátadásra szánom. A féléves témakörök főbb hívószavai voltak: történetmesélés, forgatókönyv, dramaturgia, animáció, stop-motion.

A modul tanulási tanítási programját – ebben a félévben is – úgy próbáltam összeállítani, hogy egy „átlagos”, heti 1x45 perces *rajz és vizuális kultúra* órába beleférjen a feldolgozandó tartalom. A kitűzött célt jó arányban sikerült megvalósítani, bár a legnagyobb kihívást ebben a félévben is az időkeret jelentette. De úgy gondoltam, hogy egy olyan tanítási struktúrában (a pedagógiai programunk szerintiben), amelyik egy erősen tanóra-centrikus filozófiát valósít meg, a kereteket tiszteletben tartva próbálom a tartalmakat úgy elrendezni, hogy a félév korrekt módon abszolválható legyen mind a tanulók mind pedig számomra.

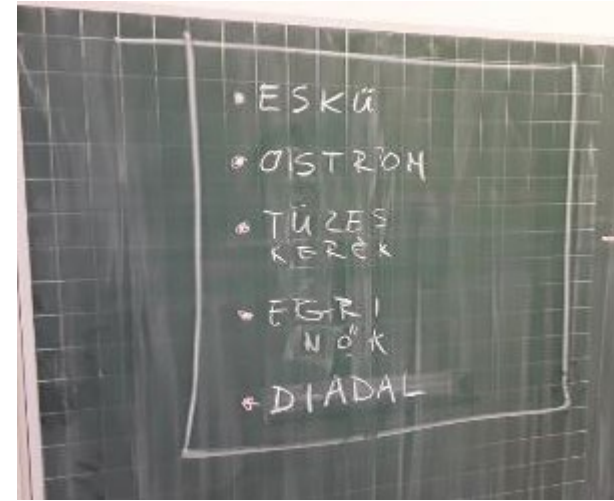
Az ismeretátadás tekintetében a „legproduktívabb” munkamódszernek a csoportmunka bizonyult ebben a félévben is. A tanórákon alkalmazott kollaboratív munka „húzóereje”, az élményszerűség könnyed („görcsmentes”) órai légkört eredményezett, amiben mind a diákok, mind magam jól éreztük magunkat.

A modulkoncepció tartalma lehetővé tette egy sor új eszköz kipróbálását. Iskolánk élen jár az innovatív pedagógiai módszerek alkalmazásában. A vizuális kultúra szempontjából kiválóan hasznosítható volt a félében az intézmény új, Samsung Smart School tantermének tablet-parkja, ill. a már közel 3 éves múltra visszatekintő LEGO Education készletei. Ezeket az eszközöket nagyon jól tudtuk a gyerekekkel (akik gyakorlott Smart School terem-használók) az animációk elkészítésénél használni.

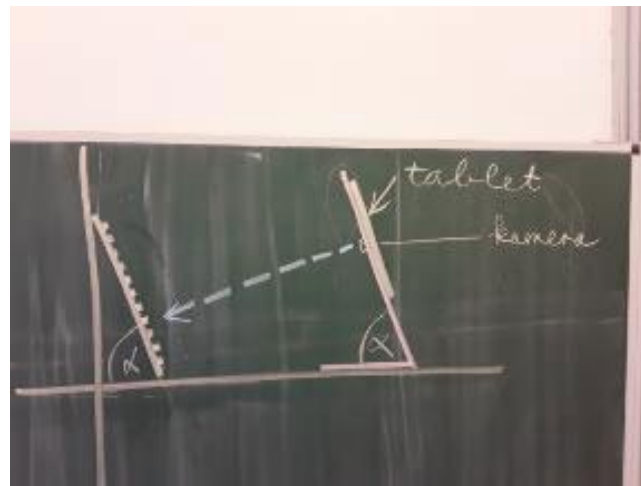
FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	REFLEXIÓK
I. ANIMÁCIÓ (7 ÓRA)				
1. A projekt-megvalósítás eszközeinek megismerése (1 óra)				
Kreativitás, probléma- megoldó képesség, kifejezőképesség, társas kompetencia fejlesztése	A rendelkezésre álló eszközök, technikák feltárása, projekt- csoportok kialakítása	4-5 fős csoportmunka Az osztály tagjait 4-5 fős csoportokba szervezzük, akik a projekt során végig együtt fognak dolgozni egy közös célon: az osztály készít egy közös animációt, amelyet a csoportok száma szerinti részekre bontunk. Minden alkotócsoport egy-egy jelenetet fog rögzíteni stop- motion technikával. Iskolánk helyi „specialitása”, hogy alsó tagozattól kezdődően a nevelő-oktató munkát innovatív eszközökkel támo- gatjuk. Ennek egyik szegmense a LEGO készletekkel történő oktatás. A vizuá- lis kultúra órán alkalmazható a LEGO Education egy különleges válogatása - a StoryStarter -, amely a különféle közvet- len nyelvi vagy vizuális kommunikációt igénylő tevékenységeket támogatja. Ennek a készletnek a segítségével fogjuk majd rögzíteni az animációkat. Az első animációs foglalkozás a kész- let megismerésével kezdődik. Majd a csoportonként kiosztott tableteken található stop-motion szoftvert tanulják meg használni a tanulók.	tablet, tablet állvány, LEGO StoryStarter készletek	Reflexió: A második félévben olyan összefüggő kreatív gyakorlat-sorozatot terveztem, amely egy animációs projekt köré szerveződik. A hatodik évfolyamon kötelező Egri csillagok olvasmányt készültünk a kutatásba bevont osztállyal - rövidített formában - elkészíteni. A projektet 5 csoportban valósítottuk meg. A regény 5 jellegzetes (a várostromhoz kap- csolódó) mozzanatát kiragadva, stop-motion technikával készítettünk rövid animációt. Az előkészítő óra arra volt jó, hogy a stop- motion technikát átismételjük, ill. a rendelkezésre álló LEGO készleteket átnézzük, kialakítsuk a csoportokat, megbeszéljük ebben az animációs technikában rejlő lehetőségeket, korlátokat. Továbbá a tanulók megismerkedtek azokkal a tabletekkel és az azokra telepített szoftverek- kel, amelyeket a forgatási órákon a későbbiek- ben használtak. Feladatuk volt olyan egyszerű hurok-animáció készítése stop-motion technikával, amelyet a környezetükben fellelhető egyszerű tárgyak (toll, radír, iskolai eszköz) segítségével készí- tenek el.



FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	REFLEXIÓK
I. ANIMÁCIÓ (7 ÓRA)				
2. Szinopszis, történetvázlat, forgatókönyv készítése csoportmunkában (1 óra)				
Kreativitás, kifejezőképesség, lényegkiemelő képesség, összefüggések felismerése, társas kompetenciák fejlesztése.	A történet részekre bontás, részfeladatok áttekintése	<p>Az osztály egy, közös történeten dolgozik (<i>Egri csillagok</i>). Ennek az órának az a feladata, hogy szülessen meg egy olyan forgatókönyv, ami alapján az animáció rögzítését a tanulók el tudják végezni csoportonként. Ennek alapja egy mozgóképi ötlet, történetvázlat, szinopszis.</p> <p>Az elkészült forgatókönyvet alkalmassá kell tenni arra, hogy öt csoport, hozzávetőlegesen azonos órai terhelés mellett, azonos időráfordítással rögzíteni tudja az animációját. Ki kell térni csoportonként azokra a részfeladatokra, hangsúlyokra, amik csak arra a csoportra jellemzőek.</p> <p>Továbbá, a félév második nagy témaköre (A filmkészítés alapjai) kapcsán készül egy werkfilm, aminek a stábjához csoportonként egy-egy fő csatlakozik, akik a projekt ideje alatt a werkfilm részleteivel is foglalkoznak.</p>	toll, ceruza, papír, tablet, videokamera, tablet állvány, kameraállvány	<p>Reflexió:</p> <p>A forgatókönyv elkészítésére szántuk ezt az órát. Nem született a szó legszorosabb értelmében forgatókönyv, inkább olyan technikai részletek átbeszélése történt meg, amely lehetővé tette a későbbi forgatási órákon való hatékony munkát.</p> <p>Kihívás volt, hogy a jelenetek mekkora regény-időt öleljenek fel (nyilván a mozgalmasság miatt le kellett egyszerűsíteni minden csoportnál a jelenetet az eredeti szövegben leírtakhoz képest). Az elhagyás, lényegkiemelés fontos szerepet kapott ezen az órán. A végeredmény (10 másodpercnyi hasznos animáció) elérése érdekében le kellett mondani olyan hosszú beállításról, amit pl. a regény alapján készült film vagy a regény leíró részei megengedtek.</p> <p>Ennek az órának volt továbbá feladata, hogy a werkfilm készítő stáb megalakuljon és kialakítsa azt a munkastratégiát, amely alapján a forgatási órákon rövid riportokat készítenek a gyerekekkel.</p>



FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	REFLEXIÓK
I. ANIMÁCIÓ (7 ÓRA)				
3-7. Kreatív gyakorlatok (5 óra): an animáció elkészítése				
A csoportban tevékenykedésből eredő munkamorál, időhöz viszonyuló fegyelem. .	A szinopszis szerint elkészített forgatókönyv alapján az animáció forgatása Filmes szakkifejezések alkalmazása: helyszín, jelenet, beállítás, plánok, kameraállás, kameramozgás, a film ritmusa, tempója, montázs dramaturgia.	4-5 fős csoportmunka Az animációk fázisonkénti rögzítése a legmunkaigényesebb feladat. A precíz, szép átmeneteket igénylő animáció megköveteli, hogy kellő időt szánjunk a forgatásra, rögzítésre. A másodpercenként 8-12 fázissal számolt stop-motion animáció több ezer állóképből fog állni, így csoportonként is több száz felvétellel kell számolnunk. Ahhoz, hogy az öt jelenetre bontott film egységes, koherens legyen fényben, színhőmérsékletben, dinamikus legyen plánok, plán-váltások tekintetében is, elengedhetetlen, hogy a külön dolgozó csoportok gyakran konzultáljanak egymással. Ehhez szükséges az öt tanítási óra.	tablet, tablet állvány, LEGO StoryStarter készletek, forgatókönyv	Reflexió: A legnagyobb erőfeszítéseket igénylő órák voltak a forgatási órák. 5x45 percre bontottuk a rendelkezésre álló időt. Fő probléma az volt, miként tudunk úgy az egyik óra végére „produkálni” valami hasznos „anyagot”, hogy a következő órán onnan folytatódjon a munka, ahol előzőleg abbamaradt. Különbféle technikai ötletek is a forgatási órák alatt születtek. Pl.: hogyan lehet rögzíteni a tablet-állványt, hogyan lehet a szoftver segítségével beigazítani a LEGO jeleneteket az előző órán abbahagyotthoz igazodóan (onion skin technika). Ügyelni kellett, hogy - többé-kevésbé - azonos fényviszonyokat tudjunk az egyes órákon produkálni. Ki kellett alakítani azt a „begyűjtési” módszert, amivel a tabletekről a hasznos állományok egy számítógépre kerültek. Ezt egy, az órára behozott laptop segítségével oldottuk meg.





FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMAK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	REFLEXIÓK
-------------------	----------------------------------	------------------------------	------------------------------	-----------

II. A FILMKÉSZÍTÉS ALAPJAI (3 ÓRA)

1. Az utómunka eszközeinek megismerése (1 óra)

Kreativitás, problémamegoldó képesség, kifejezőképesség, társas kompetencia fejlesztése

A rendelkezésre álló eszközök, technikák feltárása, utómunka szoftverek ismertetése, utómunka-terv összeállítása csoportonként

4-5 fős csoportmunka

A tanulócsoporthal informatika terembe vonulunk, ahol a tabletekről „begyűjtjük” a rögzített animációs szekvenciákat.

Az egy tanóra arra lesz még elég, hogy a gyerekek megismerkedjenek egy egyszerű vágószoftverrel

Nagy fegyelmet és pontos munkaszervezést igénylő tevékenység, erre fel kell hívunk a gyerekek figyelmét!

tablet, tablet állvány, laptopok vagy asztali számítógépek, forgatókönyv, projektor



Egy lehetséges szoftver: a Windows Movie Maker

Reflexió:

Az előkészítő óra fontos volt abból a szempontból is, hogy a tabletekről a „maradék” állományokat (werkfilm jelenetei, órai képek, használható szekvenciák) le tudjuk gyűjteni. Emellett alkalom nyílt arra, hogy frontális módszerrel betekintést nyerhessenek a tanulók a vágás, utómunka, hangosítás folyamatába.

Mivel 1x45 perc állt rendelkezésre, sok múlt azon, hogy milyen fegyelmekkel sikerül az óra egyes mozzanatait megszervezni. A forgatóórák könnyedségéhez képest itt igenis volt jelentősége a fegyelemnek. Legnagyobb kihívást az okozta, hogy az 5 alkotócsoport az óra teljes hosszában valamilyen releváns tevékenységgel legyen „lekötve” amíg társaik a saját állományaikkal foglalkoztak.

FEJLESZTÉSI
CÉLOK

FEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMAK,
TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREK

TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

REFLEXIÓK

II. A FILMKÉSZÍTÉS ALAPJAI (3 ÓRA)

2-3. Animáció vágása (2 óra)

A mozgóképi vizuális nyelv alapelemeinek, valamint a viszonyokat leíró kifejező és közlő szerep használatának megismerése, értelmezése

Elképzelte (saját) történet alapján elkészített animáció vágása, hangosítása, utómunkái

Az elkészített szekvenciák végső formába hozásához – amennyiben azt iskolai keretek között szeretnénk megvalósítani – szükséges informatika szakterem, a megfelelő szoftveres háttérrel (vágószoftver).

Ennek hiányában – alternatív megoldásként – a stábok otthon is vághatnak. Mivel a mozgóképek rögzítése is – stábonként – önállóan történik, a vágást is rá lehet bízni a tanulókra. Érdekes szétnézni azonban, hogy az egyes felvett eszközök platformjaira, milyen vágószoftverek állnak rendelkezésre, ill. azokat a kb. 12 éves korosztály tudja-e használni. Akár egyszerű, kamerába vágott videó is készülhet.

tablet, tablet állvány, laptopok vagy asztali számítógépek, forgatókönyv, projektor

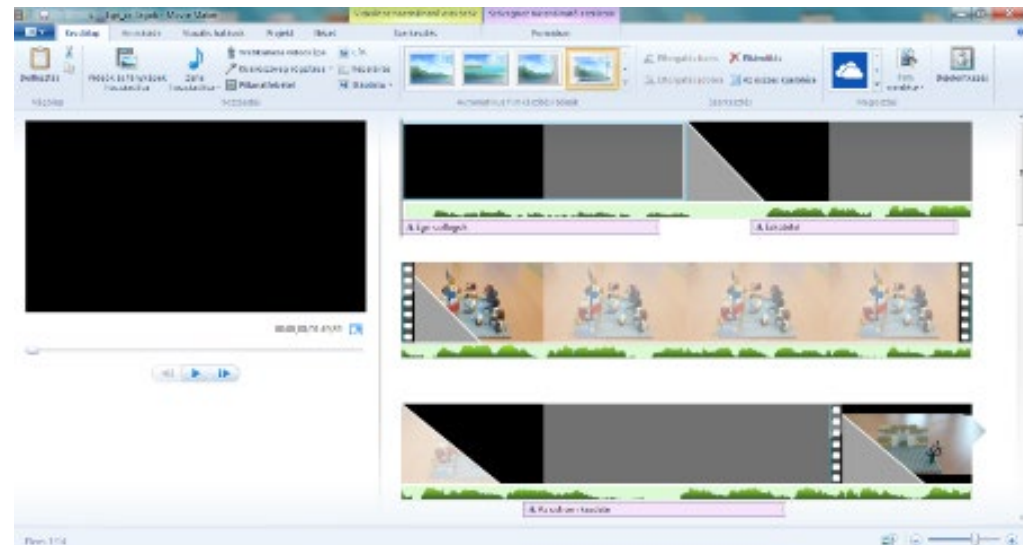
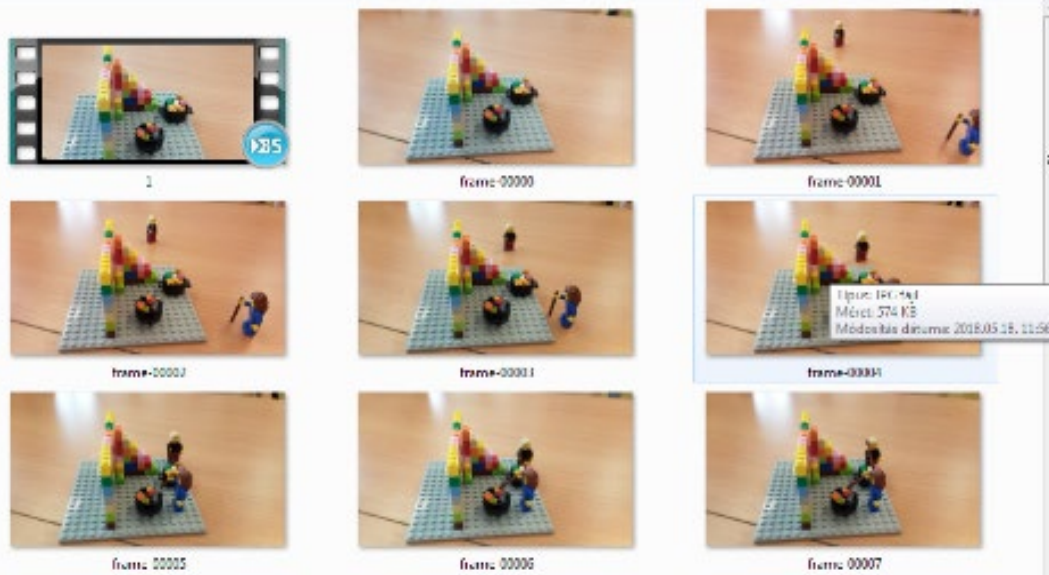
Reflexió:

A hasznosítható rögzített szekvenciák rövidege miatt (hiszen egyik sem volt 10-15 másodpercnél hosszabb), egy bemutatószerű órát szerveztem, amelyen frontális módszerrel átvettük a vágás néhány mozzanatát. A két tanítási óra egyike liturgikus esemény miatt elmaradt, így még indokoltabb volt, hogy ezt a munkamódszert kövessem.

Az alkalmazott szoftver a Windows Movie Maker-e volt, ami (ugyan nem egy profi vágószoftver) de abból a szempontból jó választás volt, hogy iskolai környezetben szinte mindenhol fellelhető, könnyen beszerezhető, telepíthető.

Ehhez a feladathoz tanárként ismerni kell a szükséges szoftvereket, informatikai környezetet. A tanulók hamar belejönnek a vágásba, de tájékoztatni kell őket a lehetőségekről. Külön stáb kell, hogy elkészítse az animációs projekt werkfilmjét. Ez a csoport abból a tanulókból fog állni, akiket az egyes jeleneteket rögzítő csoportok delegáltak a forgatás elején.

Az elkészült animáció megtekintése, megosztása közösségi portálokon.



Itt láthatók az elkészült filmek:
[Egri csillagok egybefűzve](#)
[Werkfilm – Egri csillagok](#)
[LEGO animáció](#)

KUGLER ERIKA 6. OSZTÁLYOS
TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJA
AZ 1. FÉLÉVRE

Település és iskola ahol a program megvalósul:

*SZENT ISTVÁN SPORT ÁLTALÁNOS ISKOLA
ÉS GIMNÁZIUM,
JÁSZBERÉNY*

Kipróbálás:

*2017/18. TANÉV
2017. OKTÓBERTŐL-DECEMBERIG*

6. A: *heti 1 órában - 15 óra*

6. B: *heti 1 órában - 15 óra*


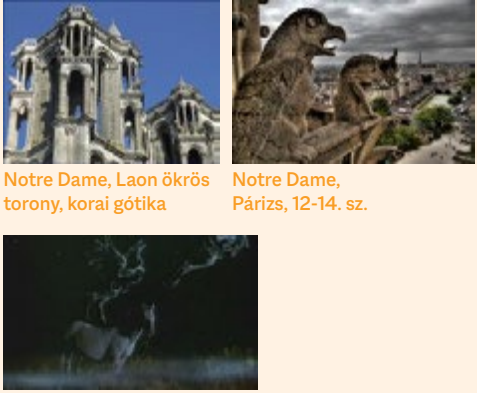
TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
<i>KÉPALKOTÁSI TECHNIKÁK SZABADKÉZZEL</i>	A képalkotás technikája: manuális és géppel történő alkotás Hasonlóságok különbségek megfigyeltetése, elemzése festmény/grafika - fotó	Informatika Történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek Magyar nyelv és irodalom	1 óra
<i>KÉPALKOTÁSI TECHNIKÁK SZABADKÉZZEL, SZÁMÍTÓGÉPPLEL</i>	A képalkotás technikája: manuális és géppel történő alkotás Képregény	Magyar nyelv és irodalom	1 óra
<i>KÉPALKOTÁSI TECHNIKÁK: KOLLÁZS MOZGÓKÉP: ANIMÁ- CIÓ, PIXELIZÁCIÓ</i>	Ablakok: Kitekintés-betekintés Mit láatsz, ha kinézel az ablakon? Ablak kollázsok, animációk Géppel készített képek újra alkotása szabadkézzel, kamerával, számítógéppel animáció	Magyar nyelv és irodalom Informatika Ének-zene	2 óra
<i>KÉPALKOTÁSI TECHNIKÁK: KOLLÁZS MOZGÓKÉP: ANIMÁCIÓ</i>	Tornyokon ülő különös szoborlányok megfigyelése az ablakból Gótika, épületszobrászat Animáció Géppel készített képek újraalkotása szabadkézzel, kamerával, számítógéppel animáció	Történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek Ének-zene	2 óra

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
<i>ALKOTÁSI GYAKORLATOK: MAKETT ANIMÁCIÓ (3D)</i>	Ablakból figyelt történetek animációk téri fotómakettekben	Magyar nyelv és irodalom Informatika Ének-zene	2 óra
<i>ALKOTÁSI GYAKORLATOK ANIMÁCIÓ (2D)</i>	Ablakok: betekintés-kitekintés „Hangulatképek” festése zenére Képkalkítás fázisaiból animációk készítés	Ének-zene	2 óra
<i>TÁRGYALKOTÁS ANIMÁCIÓ (3D), PIXELIZÁCIÓ VIDEOFELVÉTELEK</i>	Tárgyba zárt világ Titokzatos tárgyak, ereklyék, legendák. Pandora szelencéje? Titkok ládája? Mi a te titkos tárgyad? Mi a története? Tárgytervezés tárgy leírással és kivitelezés Mozgóképi animációk, vagy videók készítése a tárgy bemutatásáról, tanulói narratívával.	Magyar nyelv és irodalom Informatika Ének-zene	3 óra
<i>ALKOTÁSI GYAKORLATOK ANIMÁCIÓ MOZGÓKÉPI SZÖVEG</i>	Listázás, feliratok készítése fotókollázs technikával. Az előző órai film szöveges betétéinek (cím, listázás) elkészítése, szabadkézzel, kamerával, számítógéppel. Animáció	Magyar nyelv és irodalom Informatika Ének-zene	2 óra

A 6. ÉVFOLYAM 2. TANÉV 1. FÉLÉVI RÉSZLETES TERVE REFLEXIÓKKAL

IDŐ-TARTAM, ÓRASZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMAK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓK
1. ANIMÁCIÓS FELADATOK (10 ÓRA)						
Ablakok, Kitekintő-betekintő						
1.	KÉPALKOTÁSI TECHNIKÁK SZABADKÉZZEL, SZÁMÍTÓ-GÉPPEL	Fotórealizmus Fotónaturalizmus A képköltés technikája: manuális és géppel történő alkotás. Hasonlóságok különbségek megfigyeltetése, elemzése festmény/grafika – fotó.	Fekete –fehér tájat, várost ábrázoló fotók megfigyelése, tónus, fény-árnyék viszonyok faktúrával, raszterrel, vonalhálóval történő megoldása grafikus eszközökkel. Természeti, városi tájról, épületekről grafikák készítése. A digitalizált rajzok számítógépes grafikus változtatása. Egyéni munka	Fénymásolatok; tollrajzok, fekete grafikus eszközök (tűfilc, golyóstoll, zselés toll, töltőtoll).	 Baráth Benjámin, Város grafikusan, 2017. okt.  Csiki Aliz: Táj grafikusan, 2017. okt.	A tavalyi év alkotásaiból kiállítással nyitottuk a tanévet, melyet 2018. október 6-án Kárpáti Andrea professzor nyitott meg. A filmes dokumentáció linkje a tanulói munkáknál található. A grafikákat felhasználtuk az ablakos feladathoz.
2.	KÉPALKOTÁSI TECHNIKÁK SZABADKÉZZEL, SZÁMÍTÓ-GÉPPEL	Képregény A képköltés technikája: manuális és géppel történő alkotás	Mi történik a képben? Képregény készítése: A városi, természeti tájban történő titokzatos események. A grafikus rajzok tovább gondolása (történet, szereplők, helyszínek, kulcsképek a néző számára). A digitalizált rajzok számítógépes grafikus változtatása. Egyéni munka	Fénymásolatok; tollrajzok, fekete grafikus eszközök (tűfilc, golyóstoll, zselés toll, töltőtoll).	 Gál Emília, Képregény, 2017. okt.	

A 6. ÉVFOLYAM 2. TANÉV 1. FÉLÉVI RÉSZLETES TERVE REFLEXIÓKKAL

IDŐ-TARTAM, ÓRASZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMAK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓK
1. ANIMÁCIÓS FELADATOK (10 ÓRA)						
Ablakok, Kitekintő-betekintő						
3-4.	KÉPALKOTÁSI TECHNIKÁK: KOLLÁZS MOZGÓKÉP: ANIMÁCIÓ, PIXELIZÁCIÓ	Ablak előtt elmerengve Mit látsz, ha kinézel? Ablak kollázsok, animációk Géppel készített képek újraalkotása szabadkézzel, kamerával, számítógéppel, Animáció	Ablakból figyelt pillanatképek, változékony jelenségek, mozgások, mozgásfázisok megjelenítése. Előző órákon készített grafikák, fotók felhasználásával az ablakból megfigyelhető pillanatképek, jelenségek manuális és digitális technikával történő megjelenítése. Egyéni és páros munka	Projektor; fénymásolatok nyitott, zárt ablakokról; tanulók előző órákon készített grafikái; érdekes fotók; olló, ragasztó kamera (digitális fényképezőgép, tablet, mobiltelefon).		Hosszabb időt (kb. 4 tanóra) töltöttünk a feladattal. A gyermekek számára nagyon inspiráló volt, néhányan több témavariációt, ötletet is kidolgoztak.
5-6.	KÉPALKOTÁSI TECHNIKÁK: KOLLÁZS MOZGÓKÉP: ANIMÁCIÓ	Gótikus lényecskek Tornyokon ülő különös szoborlények megfigyelése az ablakból Gótika, épületszobrászat Géppel készített képek újraalkotása szabadkézzel, kamerával, számítógéppel Animáció	A gótikus építmények épületszobrai életre kelnek, és megmozdulnak... Hogyan képzeled el? Mozgásfázisok megjelenítése különféle megoldásokkal: fotó, fotókollázs és grafikus megoldások Konkrét és absztrakt a mozgóképben Zene választása	Projektor; filmrészlet bejátszása; fénymásolatok katedrálisok épületszobrairól; tollrajzok, fekete grafikus eszközök (tűfilc, golyóstoll, zselés toll, töltőtoll); zenei részletek; kamera, kameraállvány.	 Notre Dame, Laon ökrös torony, korai gótika Notre Dame, Párizs, 12-14. sz. Tage Danielsson: Picasso kalandjai c. film, 1972	Az előző feladattal párhuzamban egyéni ütemben végezték a feladatot a tanulók, 2-3 tanórát vett igénybe.

A 6. ÉVFOLYAM 2. TANÉV 1. FÉLÉVI RÉSZLETES TERVE REFLEXIÓKKAL

IDŐ-TARTAM, ÓRASZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓK
1. ANIMÁCIÓS FELADATOK (10 ÓRA)						
Ablakok, Kitekintő-betekintő						
7-8.	ALKOTÁSI GYAKORLATOK: MAKETT ANIMÁCIÓ (3D), PIXELIZÁCIÓ	Ablakból figyelt történetek Animáció téri fotó-makettekben	Városrészletről dobozok felhasználásával fotómakettek készítése fotómontázs, fotókollázs technika alkalmazásával Egy-két szereplős, rövid mozgás-sorból álló animáció készítése (fázisfotók) Zene választása	Dobozok; fotók (városi táj, épületek, emberek, állatok, szobrok); olló, ragasztó; festő és grafikus eszközök; zenei részletek.	 Tóth Imre: Lámpaoltás c film, 2009.  New York fotója	Ez volt a felév legösszetettebb projektje, a makett elkészítése, az összes tanuló anyagának fotózása animálása 6-7 tanórát át is igénybe vett. A film elkészítése a 2. félévre csúszott.
Ablakok, Betekintés-kitekintés						
9-10.	ALKOTÁSI GYAKORLATOK ANIMÁCIÓ (2D)	Hangulatképek Zenére „hangulatképek festése”- expresszív, nyugodt, diszharmonikus Képkalkotás fázisaiból animációk készítése	Kép alakítása vízfestékkel, temperával Festés fázisainak rögzítése fotóval Folyamatképek, animációk készítése szerkesztőprogrammal.	Vízfesték, tempera, kamera, kamera-állvány, választott zenék.		Ez a feladat ebben a formában kimaradt, inkább a többi nagy projektre helyeztem a hangsúlyt, amelyek egyértelműen az önismeret, önreflexió témához kapcsolódnak. A következő tanmenetben viszont szeretném kidolgozottan megvalósítani.

A 6. ÉVFOLYAM 2. TANÉV 1. FÉLÉVI RÉSZLETES TERVE REFLEXIÓKKAL

IDŐ-TARTAM, ÓRASZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMAK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓK
2. FILMKÉSZÍTÉS						
Tárgyba zárt világ						

11-13.

**TÁRGYALKOTÁS
ANIMÁCIÓ (3D),
PIXELIZÁCIÓ
VIDEO-
FELVÉTELEK**

Tárgyba zárt világ
Mi van odabenn?
Belső világ
Titokzatos tárgyak,
ereklyék legendák.
Pandora szelencéje?
Titkok ládája?
Mi a te titkos
tárgyad? Mi a története?
Tárgytervezés
és kivitelezés
Mozgóképi animációk,
vagy videók készítése a tárgy bemutatásáról tanulói narratívával

1. Titkos tárgy tervezése,
munkanapló készítése
2. Tárgy kivitelezése
3. Tárgy bemutatása pixelizációval,
vagy videofelvétellel.
Kivitelezés egyénileg,
animáció párokban.

Egyéni ötletek alapján (ládikó,
dobozok, szelencék... palack,
táska, bőrönd...);
kamera, kameraállvány,
mikrofon
számítógép,
projektor,
zenei részletek.



John William Waterhouse: [Talált képek pinterest](#)
Pandóra szelencéje, 1896.
Magántulajdon



Ez a feladat egy nagyon izgalmas,
inspiráló ötletnek bizonyult.
Több tanórát vett igénybe
(4 óra, a 2. félévben is átnyúlt).



Colin Davidson: [Napló, pinterest](#)

A 6. ÉVFOLYAM 2. TANÉV 1. FÉLÉVI RÉSZLETES TERVE REFLEXIÓKKAL

IDŐ-TARTAM, ÓRASZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓK
2. FILMKÉSZÍTÉS						
Tárgyba zárt világ						
14-15.	ALKOTÁSI GYAKORLATOK ANIMÁCIÓ MOZGÓKÉPI SZÖVEG	Listázás, feliratok elkészítése fotókollázs technikával Az előző órai film szöveges betéinek (cím, listázás) elkészítése kollázs technikával, animáció	Újságból kivágott feliratok, betűtípusok felhasználásával az előző órai film szöveges betéinek (cím, listázás) elkészítése csoportmunkában A szövegek fázisfotózása (animálása)	Újságok, olló, ragasztó, kamera, kameraállvány, számítógép; zene, filmszerkesztő program.		Pótfeladat lett. Néhány tanuló elkészítette.

Nagy Zopán fotóművész kiállítási plakátja

1. TÉMAKÖR: Animációs gyakorlatok

1. feladat: *Ablak előtt merengve*
2. feladat: *Gótikus szoborlények*
3. feladat: *Ablakból figyelt történetek, fotómakett*

Ez a témakör meglehetősen időigényes, több órát felölelő projekt. Az óra témája a média modul egyik lényeges része: a mozgókép, ezen belül az animáció. Az animáció alapjainak megismerése előtt ráhangolás céljából egy-egy animációs film megtekintése kapcsán találkoztak a tanulók a problémakörrel. A filmélmény az anyag és technika hordozta tartalomtól bontakozott ki. A film technikailag kollázsanimáció. A gyermekekkel a film megtekintése után beszélgetést folytattunk a témáról és a technikáról is. Az előző év animációs tapasztalataira építve az első feladat nem tűnt nehéznek. Az *Ablak előtt elmerengve* című téma pillanatnyi benyomások rögzítése, kitekintés a városi vagy természeti tájra, múltó, röpké mozgások, elmozdulások, nézőpontváltások, amelyek akár művészi kifejezésre is lehetőséget adnak. Technikai kivitelezés szempontjából a pixelizáció szabadságot nyújt a gyermek számára, nem nagy probléma, ha nem teljesen folyamatos a képi mozgás, sőt ez a humor forrása. A gyermekek munkáin megfigyelhető a spontán kísérletezés, a játékosság. Néhányan egészen tudatosan tervezték meg a látvány folyását. Érzékenyebben összpontosítottak a rövid mozgásokra, változásokra, már nem hosszú történetekben, képregényben gondolkodtak, mint tavaly, amikor először találkoztak az animációs technikával. Továbbra is kisebb problémát okozott, hogy „ugrál a kép”, de a kameraállvány fixálásával rögzíteni tudtuk a nézőpontot, hogy a kép a mozgásfázisok fotózása közben a tervezett irányba mozduljon. A legtöbb gyermek türelmesen foglalkozott a feladattal, kérte, hogy nézzük vissza a fázisfotókat, korrigáljuk a hibákat újra fotózással. Néhányan elvesztették türelmüket, és

megelégedtek az első megoldással. Segíti az animációs feladatok kivitelezését egy képrögzítő állvány, amely a képet és a kamerát is fixálja, kivéve a mozgásra kijelölt képi elemet.

A második feladat, egy gótikus szoborlény mozgatása volt, amely még nagyobb odafigyelést, több rajzolást igénylő feladat. A megoldást pauszpapír használatával is lehetett gyorsítani, a szobrok fő formáit átmásolhatták, a fénymásolatokat szétvághatták, használhattak miltonkapcsot, de egyéni megoldásokat is kitalálhattak, hogyan mozgassák a képelemeket. Ennél a feladatnál még fontosabb volt a figyelemösszpontosítás a kicsi elmozdulásokra, megfelelő nézőpontból, megfelelő számú mozgásfázis rögzítésére, hogy folyamatosság hatását keltse a kép. A képmezőben történő tájékozódás is nagy odafigyelést igényelt, a képmezőben maradás, vagy a „képmezőből kiesés” is része a „filmnek”. A mobiltelefonnal dolgozó diákok számára fontos volt tudatosítani, hogy vízszintes formátumú legyen a kép a fázisfotók készítésénél. Többen ötletkezdeménynek tekintették a feladatokat, és várták, hogy folytathassák az elkészült kis „animációs filmbetétet”. Akik hamar elkészültek a feladatokkal, egyéni ötleteket is animálhattak, néhányan otthon is foglalkoztak a témával és e-mail-ben küldték a kis animációs produktumaikat.

A harmadik feladat talán a legizgalmasabbnak bizonyult, amelyet kiscsoportokban végezhetek a tanulók. Egy-két emberalak mozgatásával 3D-s *téri animációt* kellett készíteniük. A feladatot egy makett elkészítésével kezdtük. A modellezett tér lehetett külső és belső tér egyaránt, pl. város, utca, sikátor, ház- vagy lakásbelső, amelyet közösen terveztek és kiviteleztek. A csoportokkal folyamatos beszélgetést folytattam, fontosnak tartottam, hogy ne tévesszék szem elől, ez a makett egy animáció, egy történet, mozgás helyszíne, amelyben emberalakok mozgását kamerával megfelelő nézőpontból rögzítünk. Gondolkodjanak azon, mi a rövid mozgássor vagy történet, és milyen irányból veszi a kamera a szereplőket! Mindezek ellenére készültek gyönyörű épület makettek szép anyagokból, fenyőfából, nádból, sok szobával, több emelettel felülnézetből, de a szereplők mozgatása

szinte kivitelezhetetlen volt, mert a rés nélküli szűk belső terek a kamerának, kameraszemnek nem engedtek bemenetet, az alakoknak mozgásteret. Akik hamar elkészültek a feladattal, osztályszinten kooperálhattak más csoportokkal, kombinálhatták a maketteket és az emberalakokkal közösen újabb történéseket mozgássorokat tervezhettek, fotózhattak. Hatalmas képanyag gyűlt össze, amelyet animálni kellett, talán a legmunkaigényesebb feladatok egyike, viszont az animációs film készítésében nagy előrelépés.

Óravázlatok

Az óra témája: Az animáció műfaji sajátosságainak megismerése animációs film elemzésével; az animáció készítésének alapjai: idő, folyamatok, mozgásváltozások; egyszerű animációs gyakorlatok: kollázs technikával, fotókollázs, fotó, szabadkézi rajzok animálása.

- 1. feladat:** *Ablakból figyelt pillanatképek*, változékony jelenségek, mozgások, mozgásfázisok megjelenítése; előző órákon készített grafikák, fotók felhasználásával az ablakból megfigyelhető pillanatképek, jelenségek, mozgássorok fázisfotózása, animálása.
- 2. feladat:** *Tornyokon ülő különös szoborlények* megfigyelése az ablakból: a gótikus építmények épületszobrai életre kelnek, és megmozdulnak... Hogyan képzeled el? Fotó kollázsok készítése (fotó és grafikus megoldások; konkrét és absztrakt a mozgóképen); szoborlények testrészeinek mozgatása különféle megoldásokkal, fázisfotózás, animálás.
- 3. feladat:** *Ablakból figyelt történetek* fotómakettekben, animációk külső-belső térben; Városrészletről, lakásbelsőről dobozok, fotók felhasználásával fotómakettek készítése fotómontázs, fotókollázs technika alkalmazásával; egy-két szereplős, rövid mozgássorból álló téri animáció készítése (fázisfotók).

Munkaforma: Egyéni, páros, csoportmunka

Eszközök:

- 1. feladathoz:** projektor, hangfal, film, fénymásolatok nyitott, zárt ablakokról, tanulók előző órákon készített grafikái, érdekes fotók, olló, ragasztó, kamera (digitális fényképezőgép, tablet, mobiltelefon), szoftver az animáláshoz, filmvágáshoz.
- 2. feladathoz:** projektor, hangfal, filmrészlet bejátszása, fénymásolatok katedrálisok épületszobrairól; tollrajzok, fekete grafikus eszközök (tűfilc, golyóstoll, zselés toll, töltőtoll), pauszpapír, zenei részletek, kamera, kameraállvány, szoftver (animáció, filmszerkesztés).
- 3. feladathoz:** Projektor, hangfal, filmrészlet bejátszása; dobozok, érdekes fotók, olló, tapéta, tapétaragasztó, kamera (digitális fényképezőgép, tablet, mobiltelefon), szoftver az animáláshoz, filmvágáshoz.

Az órák célja: A tanulók megismerjék az animáció műfaji sajátosságainak létrehozásának alapjait síkban és térben; élményszerű tapasztalatot szerezzenek műélmény kapcsán és kísérletezéssel, játékosan; alkotói szemmel értelmezzék az új technika nyújtotta lehetőségeket, úgy tekintsenek rá, mint új eszközre az alkotómunkához.

Kulcsfogalmak: animáció, két dimenziós animáció, három dimenziós animáció, állókép, mozgókép, mozgásérzet, mozgásfázisok, fázisfotók, a mozgás folyamatossága, fotókollázs, nézőpont, képmező, a kép formátuma, képfelbontás.

Fejlesztendő képességek:

Vizuális kompetenciák: figyelem; vizuális befogadó készség, látványértelmezés; vizuális kifejezőkészség, rajzkészség, tervezői ismeret, jel és szimbólumalkotás; a síkbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használata; térszemlélet, formaérzék, anyagalakítás, eszközhasználat

Kreativitás, probléma érzékenység, problémamegoldó képesség, fantázia

Digitális kompetenciák: média írás, olvasás; média használat
Önismeret, önszabályozás: Ítéloképesség; önállóság, autonómia

Fejlesztendő attitűdök: alkotói, értékorientált, szociális, kulturális

Tantárgyi kapcsolatok: Természetismeret, Informatika, Technika, életvitel és gyakorlat, Magyar nyelv és irodalom; Történelem, társadalmi ismeretek

Szemléltetés, műalkotások:

Varga Csaba: Ablak (Miró emlékére), 2011.
 Játék motívumokkal - Tóth Zsuzsanna- Dr. Tóth Tibor tanítványainak animációs anyaga
 Notre Dame, ökrös torony Laon, Franciaország
 Notre Dame, Párizs, Franciaország,
 Picasso kalandjai c. film

A felkészüléshez használt információs források:

Animáció témáról:

[https://hu.wikipedia.org/wiki/](https://hu.wikipedia.org/wiki/Anim%C3%A1ci%C3%B3s_film)

[Anim%C3%A1ci%C3%B3s_film](#)

http://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0010_m_toth_eva_mozgokeptortenet_1/ch01.html

<http://oktel.hu/szolgalatas/kamerarendszer/a-kepalkotas-alapjai/a-mozgokep-kialakulasa/>

Segédlet az 1. feladathoz:

https://www.google.hu/search?q=Ablakok&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=OahUKEwihhdGHgK_YAhVKLFAK-Hfd6BRwQ_AUICigB&biw=1366&bih=662

https://www.google.hu/search?q=nagyv%C3%A1ros&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=OahUKEwjh7tffgK_YAhXSYIAKHWAECRcQ_AUICigB&biw=1366&bih=662

Segédlet a 2. feladathoz:

<https://www.youtube.com/watch?v=QnMIJHAH5EEú>

<https://www.youtube.com/watch?v=FYKZif9ooxs>



1. témakör, 1. feladat: Ablak előtt merengve

Bevezetés

Varga Csaba: *Ablak és a Játék motívumokkal* c. rövidfilmek megtekintése

Műelemző beszélgetés

- Milyen technikával készült az animációs film?
- Miben különböznek hatásukban a kollázs filmek a gyurma, kő vagy egyéb technikákkal készített animációs filmekről?
- Miről szól a film?
- Milyen szimbólumok hordozzák a mondanivalót?

Feladat előkészítése

- Mit jelent az „animáció” kifejezés?

Az elnevezés a latin anima (lélek), illetve animare (életre kelteni) kifejezésekből ered.

Animáció: megelevenítés; élettelen rajzok, tárgyak különféle technikai eljárásokkal megelevenítése.

- Hogyan lehet egy rajzot mozgóképpé alakítani?

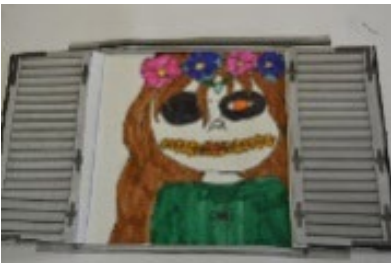
Az animáció, mint minden mozgókép, állóképek sorozata. Ha sok képet, amelyek egy mozgás apró fáziseltolódásait ábrázolják, megfelelő sebességgel villantjuk fel, akkor a szemünkben összeolvadnak és folyamatos mozgás érzetét keltik. Hosszas kísérletezés után megállapították, hogy 14 kép/sec sebességnél már folytonosság alakul ki, 24 kép/sec sebességnél csaknem tökéletes, darabosság nélküli a mozgás, míg 50 kép/sec esetén a képváltás során keletkező villogás teljes mértékben megszűnik.

Munkaforma: Minden tanuló készít ablakos animációt, de párokban segítenek egymásnak a képelemek mozgatásában, a fázisfotók elkészítésében.

Minden tanuló választhat egy fénymásolatot ablakokról, ajtókról.

- Készítsetek az ablakot vagy ajtót ábrázoló fénymásolatokból nyitható, csukható ablakkollázst! Átalakíthatjátok grafikusan

Tanulói munkák



Gál Emília 6. B

a fénymásolatot, bele is rajzolhattok a képbe. Az ablak üveges részét vágjátok ki ollóval!

- Ha készen vagytok, válasszatok képeket, amelyek feltűnnek az ablakban, eltűnnek, megállnak, továbbmennek.... Korábbi rajzokat is fel lehet használni. A képet mozgathatjuk az ablak mögött, mintha mi változtatnánk a nézőpontunkat. Terveztétek meg a kép mozgatásának irányát, ívét!
- Aki elkészült, a kamera asztalnál lefotózzuk a mozgásfázisokat a terveik alapján.
- Akinek van tabletje, mobiltelefonja, használhatja. Fontos, hogy a kamera, telefon ne mozduljon el (állványra szerelve a legjobb)!

A készített fázisfotókat, kész animációkat átküldik az e-mail címemre!

Saját telefonos szerkesztőprogrammal is dolgozhatnak

A tanulók egyéni tempóban dolgoznak. Aki készen van a fázisfotókkal, készítheti a 2. feladatot (miközben a többi tanuló terveit fotózzuk).

Tanulói munkákból készült filmek

MTA Szakmódszertani pályázat; 2. modul, Ablakok, Kitekin-
tő-betekintő, 2018.07.20. Kugler E.

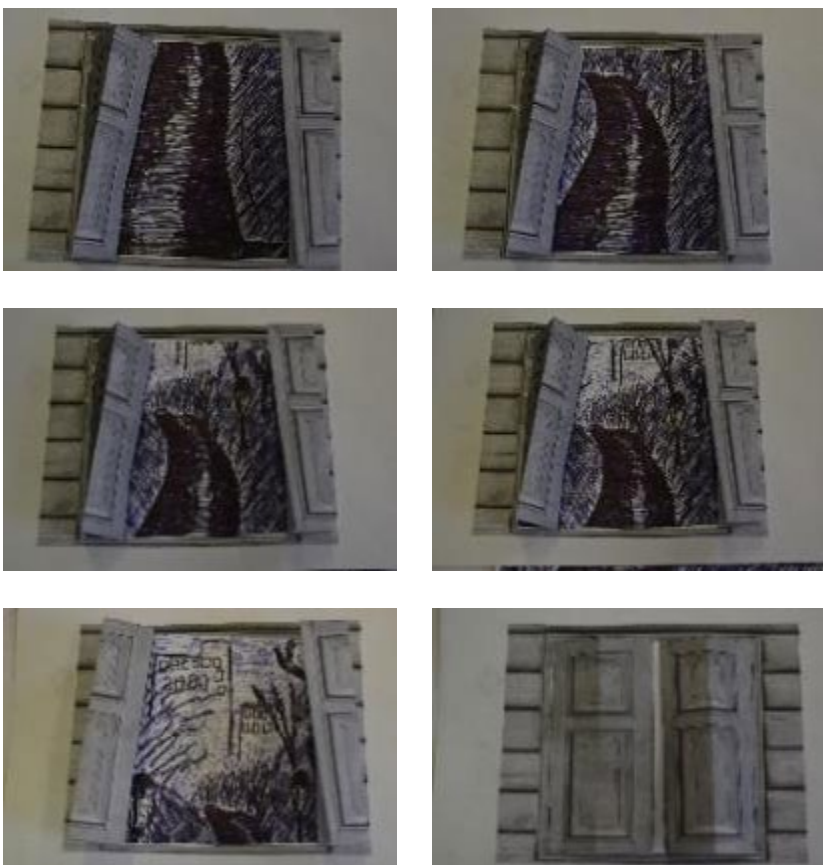
<https://www.youtube.com/watch?v=sYPJNNCJjig>

MTA Szakmódszertani pályázat, 2. modul, Animációs gyakorla-
tok, 2018. 01. Kugler E.

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

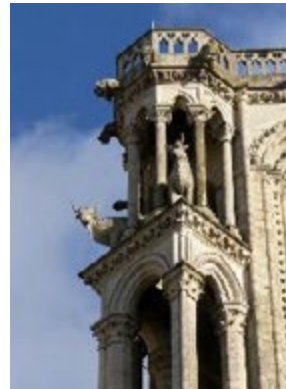
MTA Szakmódszertani program és Mesterprogram kiállításmeg-
nyitó filmje (röv.) 2017.10.06. Kugler E.

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



Szűcs Gábor 6. B

1. témakör, 2. feladat: Gótikus szoborlények



1-5. kép:
A párizsi Notre Dame székesegyház részletei
6. kép, 3. sorban jobbra:
A Picasso kalandjai c. film egy részlete

Képzeljünk el, hogy ablakunk egy francia városka katedrálisára néz! A templom minden apró részlete izgalmas szobordíszektől nyüzsög. Érdekes szobor lényecskéket fedezhetünk fel, akik az oszlopok közül figyelik a várost a magasból. Ha élénk a fantáziánk, meg is mozdulnak ezek a különös teremtmények, jobbra, balra tekingetnek, kilépnek a toronyból, elrepülnek nagy szárnycsapásokkal...

Feladat: Válassz egy fénymásolatot, amely egy gótikus épület-szobrot ábrázol! Tervezd meg a szobor mozgását! Pausz-papír segítségével fázisrajzok készítésével, vagy szabadon választott megoldással valamilyen egyszerű mozgást végezz a szoborlény! Legalább egy testrésze mozduljon meg ismétlődő mozgással!

Aki elkészült, a kamera asztalnál lefotózzuk a mozgásfázisokat a terveik alapján. Akinek van tabletje, mobiltelefonja, használhatja.

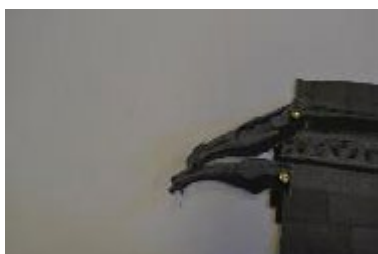
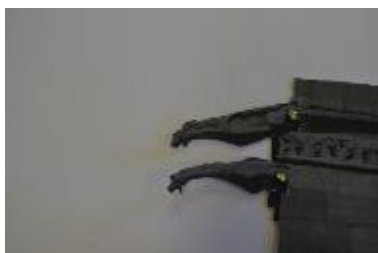
Fontos: Az első és az utolsó kép közötti átváltozás fázisainak száma legalább 14 képkocka legyen! Így látjuk folyamatosnak a képet.

Fontos: A nézőpontok rögzítése. A kamera, telefon ne mozduljon el (állványra szerelve a legjobb)!

A készített fázisfotókat átküldik az e-mail címemre! Saját telefonos szerkesztőprogrammal is dolgozhatnak.

Tanulói munkákból készült film

MTA Szakmódszertani pályázat, 2. modul, Gótikus szoborlányok, 2018. 07.20. Kugler E. <https://www.youtube.com/watch?v=R1eNuZw4uQo>



Madarász Fruzsina 6. B

Szécsi Anna 6. B



Taczman Hunor 6. B

1. témakör, 3. feladat: Ablakból figyelt történetek, fotómakett, Külső-belső tér, animáció 3D-ben

Megtekintjük a tanulókkal a filmet.

Műelemző beszélgetés

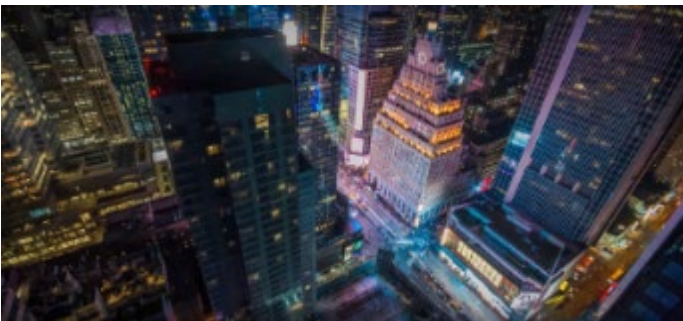
- Milyen anyagokból milyen technikával készült az animációs film? (téri makettben fotókollázs szereplő)
- Miben különbözik hatásában más technikákkal készített animációs filmekről?
- Miről szól az animációs film?
- Hol játszódik, mi a helyszíne? (nagyvárosi utca, síkátor)

Feladat közlése (szempontok megbeszélése)

- A feladatunk címe: Ablakból figyelt történetek. Készítsetek kiscsoportokban, párokban téri makettet! A makett megjeleníthet belső vagy külső teret egyaránt. Lehet egy épület belseje, de egy utca, síkátor is... Hoztam városrészleteket ábrázoló fotókat. Válasszatok és építsétek bele a makettbe a fotóelemeket is! Többen gondolkodhattok városrészletben is, amelyben az egyes makettek kapcsolódnak egymáshoz. Használhattok dobozokat, különféle anyagokat.
- Legyenek a maketten ablakok, nyílások, amelyen át kamerával figyelhetjük, mi történik kint vagy bent! Tervezzétek meg a kamera nézőpontját!
- Fénymásoltam nektek embereket ábrázoló fotókat különféle méretben, amelyek a makett szereplői lehetnek. Válasszatok közülük, és készítsétek el a történet szereplőit!
- Ha elkészült a makett, egy-két (néhány) szereplős, rövid mozgássorból álló fotósorozatot készítsétek telefonnal, vagy kamerával a szereplők makettben történő mozgásáról!
- Ha kész a fotósorozat, a csoportok össze is dolgozhatnak, és a szereplők meglátogathatják egymást más makettekben... Ezekről is lehet készíteni fotósorozatot.



3. kép:
Tóth Imre: Lámpaoltás
c film, 2009.



4. kép:
New York

Utómunkálatok

- Készített fázisfotók letöltése.
- Fotók animálása grafikai programban.

Ha készen van az osztály a fázisfotókkal, az animációkat megszerkesztik lehetőség szerint pl. órán informatikateremben, mobiltelefonon, tableten, vagy házi feladatként otthon. Az egységes formátum fontos a további felhasználás szempontjából.

Ellenőrzés, értékelés

A feladatok több órát is igénybe vesznek. Az egyes részfeladatok külön-külön is értékelhetők. Egy-egy óra végén részértékelést végezhetünk pl. a félig elkészült maketttről. Vajon kellően nyitott a tér a kamerafelvételhez? Készíthetünk próbafelvételeket, és módosíthatjuk a makettet... A szereplők mozgásáról is kell ellenőrző képsort. Egy-egy kiválasztott képsort végigpörgetünk akár szerkesztés nélkül is képnézegető programmal, és már látjuk, hogy mit kell javítani, a következő órákon, hogy sikeresebb legyen az alkotás. (De a következő órára is áttehető egy-egy részértékelés. Ha elemzéssel kezdődik a következő heti óra, a tapasztalatok felhasználásával korrigálhatják a hibákat friss élmények alapján.)

A feladatsor végén, amikor minden tanulói munka elkészült egy egész órás értékelést végzünk, amikor újra végignézzük a kész animációkat elemző beszélgetéssel.

Szempontok:

- Mennyire folyamatos a mozgás?
- Megfelelő a képfelbontás?
- Mennyire ötletes a munka? Melyik munka a legeredetibb?
- Mennyire kifejezőek az alkotások? Mit fejeznek ki?
- Inspirál az animációs részlet egy további kisfilm készítésére? Inspirál a mű egy további feladatot?
- Melyik feladat tetszett jobban? Miért?

Értékelés eszköze: a holland *Vizuális alkotás Tervezés-Megvalósítás-Használat* című értékelőlap. Az értékelés végén először a tanulók végeznek önértékelést a saját munkájukról, alkotásukról majd a tanár is. A kettőből áll össze a tanulói munka értékelése.

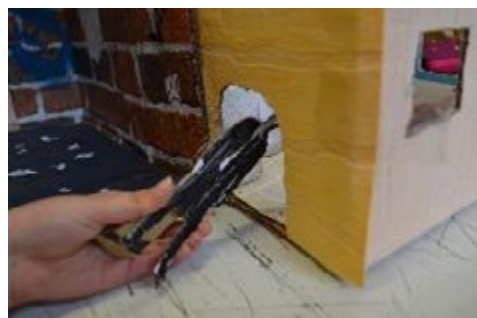
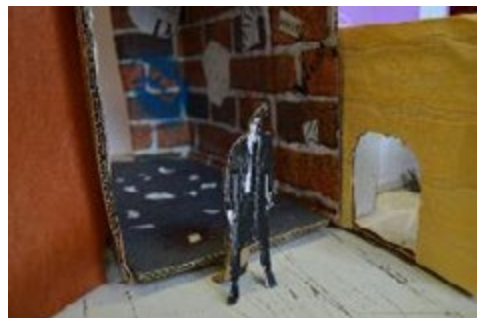
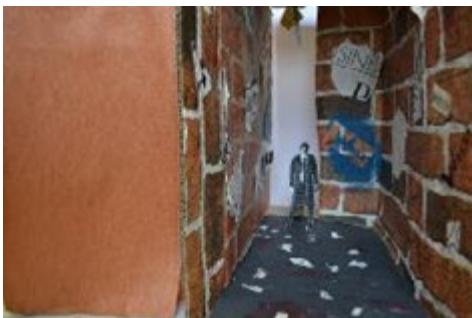
Tanulói munkákból készült film

MTA Szakmódszertani pályázat, 2. modul, Fotómakettek,
2018.07.20. Kugler E.

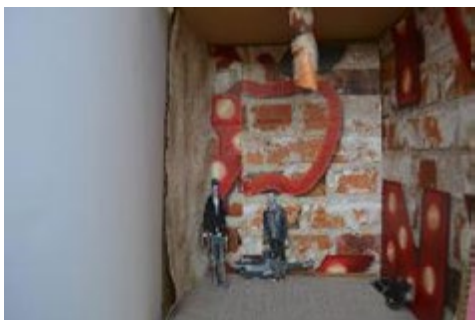
<https://www.youtube.com/watch?v=8ooR6cKMX4Q&feature=youtu.be>



Lánycsoport munkái 6. B



Lánycsoport munkái 6. B



Fiúcsoport munkái 6. B

2. TÉMAKÖR: Filmkészítés alkotófolyamatról

Feladat: Tárgyba zárt világ

Minden tárgy magában rejti alkotója világát. De mit tud erről egy 6-os kamaszodó gyermek? Erre voltam kíváncsi, mikor a *Tárgyba zárt világ* című feladatot írtam. Első benyomásra nem kifejezetten médiafeladatnak tűnik, inkább tárgykultúra, vagy képzőművészeti ihletésű, viszont az alkotófolyamat filmesítése önmagában is izgalmas médiafeladat. Egy olyan lehetőség, amelynek során a gyermekek megismerik önmagukat, rádöbbennek a művészet lényegére, a művész és a mű kapcsolatára miután visszanéznek önmagukat filmen. A tanár számára is segíti a gyermekek megismerését, mi zajlik bennük, hol is tartanak éppen a lelki-szellemi fejlődés során. A „belső világ” téma lehetőséget ad a tanulónak saját élményeik feldolgozására, önreflexióra, önkritikára, a tudatalanban zajló problémák tudatosítására lehetőség szerint... Mivel a feladat során a tanulók szabadon választhattak anyagot, és minden tanuló egyéni munkát végzett, szubjektíven közelíthették meg a témát, nélkülözhetetlenek bizonyultak a személyes beszélgetések tanár és diák között. A munkanaplók készítésekor a fantáziájuk határtalannak tűnt: *asztalfiók, amelyben egy bolygó rejlik; dobozban rejlő Győr sétáló utcával; Narnia titkai*. Néhányan a sok ötletből nem tudtak választani... A gondolatoknak a tárgy kivitelezése szabott határt. Eredetileg bármilyen technikát választhattak a gyermekek, de a tárgy elkészítésére az osztályból többen az agyagot választották, ennek hatására a legtöbb alkotás agyagmintázással készült.

A terveket a tanulók munkanaplóban rögzítették. A terv és a tárgy kapcsolata érdekesen alakult. Voltak néhányan, akik az írásos, rajzos terveket pontosan, precízen követték kivitelezéskor. Előfordultak közöttük nagyon kreatív megoldások, viszont több tanuló munkája inkább jó problémamegoldó gondolkodást tükrözött, az elkészült tárgy nem volt különösebben eredeti, viszont igényes, szép műves munka. Néhány

tanulónál laza kapcsolat volt a terv és a kész produktum között. Több tanuló terve semmilyen kapcsolatban nem álltak az elkészült tárggyal. Viszont a tervezetlen „slendrián-ság” gyakran nagyon kreatív gondolkodásra utalt. A terv is és a produktum is nagyon ötletes volt külön-külön.

Minden tanulóval egyéni beszélgetés kísérte a tervezési és kivitelezési munkálatokat. A filmfelvételek elkészítése előtt is egyeztettünk, több próbafelvételt, készítettünk. Néhány tanuló drámai élményt választott, el is készítette a tárgyat, de a bemutatásnál zavarba jött, nem akart róla beszélni, és kérte, hogy inkább egy másik ötletet valósíthasson meg, amelyről szívesen beszél. Többen képzeletüket, álmaikat, vágyaikat jelenítették meg, kedvenc állatukat, vagy annak elpusztulását, a családtagokkal történt események, humoros vagy drámai dolgok alkották az alkotások tartalmát. A feladat kifejezetten kamaszoknak való, hangsúlyosan fejleszti a kreativitást, a problémaérzékenységet, probléma-megoldást mind gyakorlati mind szellemi szinten; a jel vagy szimbólumértelmezést és szimbólumalkotást (Mit is jelent tulajdonképpen, amit csináltam?); az ítéliképességet, az érzelemintelligenciát, az önreprezentációt.

Óravázlat

Az óra témája: *Tárgyba zárt világ*, tárgyalkotás, konstruálás; filmkészítés a tanulók által készített tárggyról.

Feladat: 1. Mi van odabenn? Legendák szólnak titokzatos tárgyakról, ereklyékről, melyeknek „varázssereje” van. Pandora szelencéje? Titkok ládája? Titkodoboz? Mi a te titkos tárgyad?

Mi a története? Tárgytervezés tárgy leírással, munkanapló; 2. Tárgy kivitelezése; 3. Mozgóképi animációk, vagy videók készítése a tárggyról, tárgy bemutatása tanulói narratívával.

Munkaforma: egyéni (tárgyalkotás), páros (videofelvétel)

Anyagok, eszközök: egyéni anyagválasztás, (bemutatott órán) agyag, mintázó eszközök, vizes edények, agyagozó tábla, tempera, ecsetek, egyéb gyerekek által igényelt egyedi anyagok: fólia, olló, pálcikák stb.

Technikai eszközök: Projektor, hangfal, kamera (digitális fényképezőgép, laptop, tablet, mobiltelefon), szoftver az animáláshoz, filmvágáshoz.

Az órák célja: szabad alkotó feladat, amely fejleszti a kreativitást, de segíti a tanulók önmegismerését; képesek legyenek, élményeik, drámáik alkotáson keresztül történő feldolgozására, feloldására; a műelmények, beszélgetések élményszerű tapasztalatot nyújtsanak számukra; kísérletezéssel, játékosan, alkotói szemmel értelmezzék az új technika nyújtotta lehetőségeket, úgy tekintsenek rá, mint új eszközre az alkotómunkához, az önkifejezésre.

Kulcsfogalmak: munkanapló, konstruálás, mintázás, belső világ-külső világ, psziché, pszichológia, lélektan - művészet összefüggése, *Pandóra szelencéje*, mozgókép, videofelvétel, nézőpont, képmező, a kép formátuma, képfelbontás, videofelvétel, narratíva.

Fejlesztendő képességek:

Kreativitás, fantázia, problémaérzékenység, problémamegoldás
Önismeret, önreflexió: élmények feldolgozása (projekció tudatos- tudattalan) önállóság, autonómia, jel és szimbólumalkotás (Mit jelent, amit csináltam?), ítélőképesség, mérlegelés (Vállalom a titkom mások előtt?)

Vizuális kompetenciák: figyelem, vizuális befogadó készség, látványértelmezés; vizuális kifejezőkészség, tervezés (vizualizáció, a tervek rögzítése vizuálisan /képpel, szöveggel/); a síkbeli térbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használata; térszemlélet; formaérzék; anyagalakítás; eszközhasználat

Digitális kompetenciák: média írás, olvasás; média használat.

Fejlesztendő attitűdök: alkotói, értékorientált, szociális, kulturális

Tantárgyi kapcsolatok: Technika, életvitel és gyakorlat, Magyar nyelv és irodalom; Történelem, társadalmi ismeretek, Erkölcstan

Szemléltetés, műalkotások:

John William Waterhouse: Pandóra szelencéje (történet)
Frigyláda

René Magritte: Terapeuta

Csodálatos belső világ /fotóanimáció/

Salvador Dali Lány az ablakban, It's Raining Fish by René Magritte
/Pinterest/,

Colin Davidson: Napló

Pinterest képek

A felkészüléshez használt információs források:

[https://hu.wikipedia.org/wiki/Pand%C3%B3ra_\(Epim%C3%A9theusz_feles%C3%A9ge\)](https://hu.wikipedia.org/wiki/Pand%C3%B3ra_(Epim%C3%A9theusz_feles%C3%A9ge))

<https://elet-ter-kep.com/elet-szabadsag/csodalatos-belső-vilag/>

<http://srichinmoykonyvek.hu/hogyan-valjunk-a-belső-vilag-hoseive>

<https://imgur.com/gallery/jrPQIbD>

<https://www.google.com/search?q=ren%C3%A9+magritte+k%C3%A9pek&client=psy-ab&hl=hu&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&sqi=2&ved=0ahUKEwjfudrJwYbcAhVRJ1AKHexPCosQsAQIJg&biw=1707&bih=766>

[https://hu.wikipedia.org/wiki/Pand%C3%B3ra_\(Epim%C3%A9theusz_feles%C3%A9ge\)](https://hu.wikipedia.org/wiki/Pand%C3%B3ra_(Epim%C3%A9theusz_feles%C3%A9ge))

<http://www.fokusz.info/index.php?cid=1161908925&aid=1257503160>

<http://irodalomtanulas.hu/9-efolyam/mitologia/a-gorog-mitologia-2/nehany-mitosz/>

Az óra menete

Bevezetés:

Bemutatok műveket (projektoros vetítéssel), jó alaposan figyeljétek meg! Egyet választatok, amelyik legérdekesebb számotokra! (Nyomtatott reprodukciók szétosztása.)

Műelemző beszélgetés

- Bemutatom műalkotások reprodukcióit. Aki ezt a művet választotta, beszéljen az osztálynak a képről! Miért választottad? Milyen gondolatokat ébreszt benned! Miről szól a kép?
- Ki az, aki felismeri valamelyik képet, vagy a képhez kapcsolódó történetet?
- Hallottatok már Pandóra szelencéjéről? Ki ismeri a történetet?

Pandóra az első földi asszony, akit megteremtettek az Olümposzi istenek Zeusz utasítására. Megajándékozták mindenféle előnyös tulajdonsággal /Hermész kíváncsiságot is adott neki.../. Zeusz Prometéuszt több módon is meg akarta bosszuszulni, amiért az istenektől ellopta a tüzet, ezért testvérenek Epimétheusznak ajándékozta az asszonyt. Epimétheuszt jó előre figyelmeztette Prométheusz, hogy ne fogadjon el semmit Zeusztól, de ő megfélemedezett az intelemről, befogadta házába Pandorát. Pandóra megtalálta férje házában mindent, ami csak kellett.

Egyetlen hóborttól tiltotta Epimétheusz, de hiába, mert Pandóra oldalát fúrta a kíváncsiság: ugyan mi lehet benne? Egy óvatlan pillanatban leemelte a hombár fedelét, hát a sokféle baj kirepült belőle az emberek közé, akik eddig gond nélkül éltek. Kirepült a hombárból a Fáradság, a Betegség, az Öregség; Pandóra ijedten csukta vissza a fedelet, de már késő volt, csak a Remény volt már a hombárban, amikor újra lezárult a nyílása.

Azóta kell az embereknek fáradtságos munkával megkeresniük a mindennapi kenyeret, és azóta töri meg tagjait a betegség és az öregség.



5. kép:
John William Waterhouse: Pandóra szelencéje,
Pinterest kép.



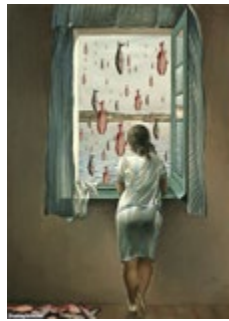
6. kép:
René Magritte:
Terapeuta



7. kép:
Csodálatos belső világ
/fotóanimáció/



8. kép:
Salvador Dalí
Lány az ablakban



9. kép:
René Magritte:
It's Raining Fish by



10. kép:
Colin Davidson:
Napló



11. kép:
René Magritte festménye,
Frigyláda



- Titokdobozok: Minden műalkotás valamilyen „titokdoboz”, vagy „titkos szelence”, amely rejt valamit az alkotó lelkéről, élményeiről, múltjából. A választott alkotáson milyen szimbólumok hordozzák a mondanivalót?
- Milyen technikával készültek a művek? Miben különböznek hatásukban a különböző technikák?

Feladat

1. **Munkanapló:** Mi van odabenn? Legendák szólnak titkos tárgyakról, ereklyékről, melyeknek „varázsereje” van. Pandora szelencéje? Titkok ládája? Titokdoboz? Mi a te titkos tárgyad? Mi a történeted? Tervezz egy titkos tárgyat, készíts hozzá leírást, munkanaplót! A megvalósításhoz válassz anyagot! Bármilyen anyagból készítheted, papír, agyag, textil... A feladattervezéshez készíts munkanaplót!
2. **Kivitelezés:** Készítsd el a tárgyat!
3. **Videofilm:** Gondold át, hogyan mutatnád be egy videofelvételen! Gondold át a szöveget, a gondolataid ívét a narratívához! Gondolkozz el, vajon a tárgyad szimbólum? Mit szimbolizál? Milyen emléked kapcsolódik hozzá? Mérlegeld, vállalod-e a „titkod” mások előtt? Mindenképpen olyan tárgyat készíts, amit be mersz mutatni az osztálynak!

Mindenki önállóan dolgozik, mindenki saját tárgyat készít. A filmfelvételhez kérhetik egymás segítségét. (Tanári munka: kamerával felvételek, film elkészítése.)

Önálló munka egyéni beszélgetésekkel

A tanulók egyéni tempóban dolgoznak. Aki készen van, beszélgetés, egyeztetés után a tanárral felvételt készít a tárgy bemutatásáról.

Ellenőrzés, értékelés

A feladatok több órát is igénybe vesznek, egy-egy óra végén csak részértékelést tudunk végezni. Főleg az anyagmegmunkálással, az ötlet gyakorlati megvalósításával, és a videofelvétellel kapcsolatos közös problémák megbeszélése kerül előtérbe. (De a következő órára is áttehető egy-egy részértékelés. Ha elemzéssel kezdődik a következő heti óra, a tapasztalatok felhasználásával korrigálhatják munkáikat friss élmények alapján.)

A feladatsor végén, amikor minden tanulói munka elkészült egy egész órás értékelést végzünk, amikor újra végignézzük a kész kisfilmeket (ha a tanuló is hozzájárul).

Szempontok:

- Mennyire ötletes a munka? Melyik munka a legeredetibb?
- Mennyire kifejezőek az alkotások? Mit fejeznek ki?
- Tetszett a feladat?
- Ki mit csinált volna másképpen?

Tanulói munkákból készült film

MTA Szakmódszertani pályázat, 2. modul; Tárgyba zárt világ,
2018.07.20. Kugler E.

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

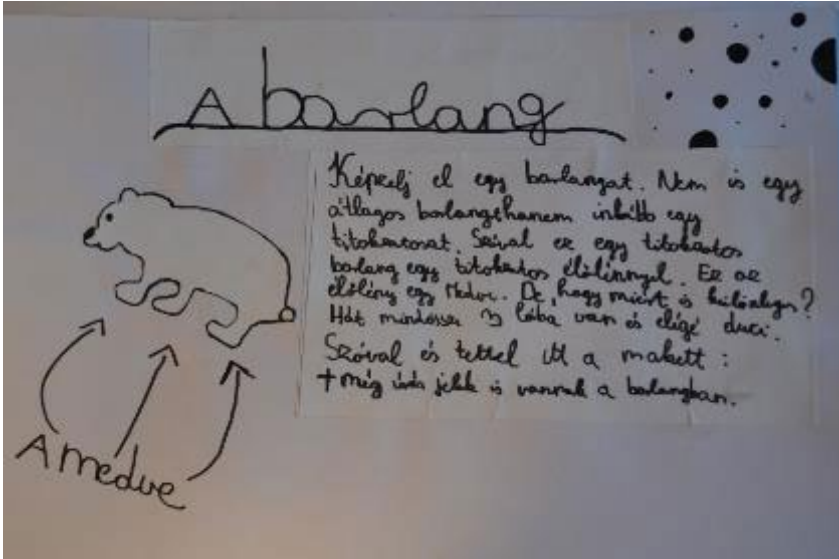


Gál Emília 6. B:
Itthon vagyok



Sinka Hanna 6.B:
Titokláda





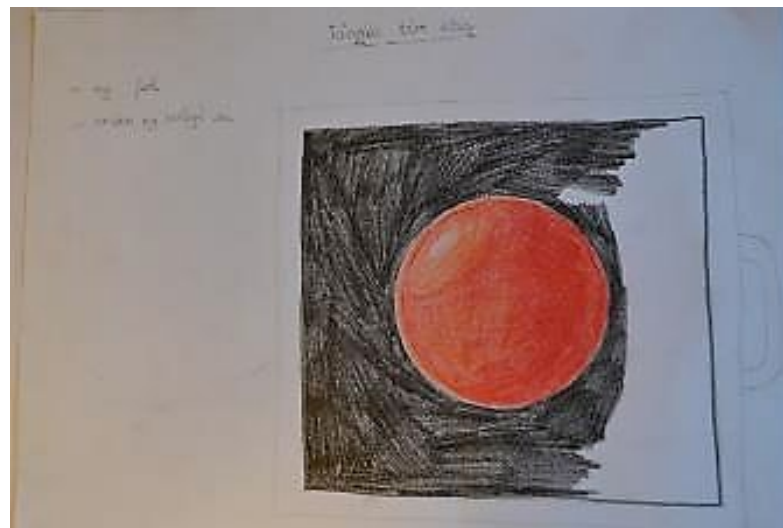
Bakai Örs, Baráth Benjámin 6.B:
 A barlang



Kovács Ádám, Gazsi Máté 6.B:
 A titokzatos vulkán története



Baráth Nóra, Papp Luca Éva 6.B:
Titkos akvárium



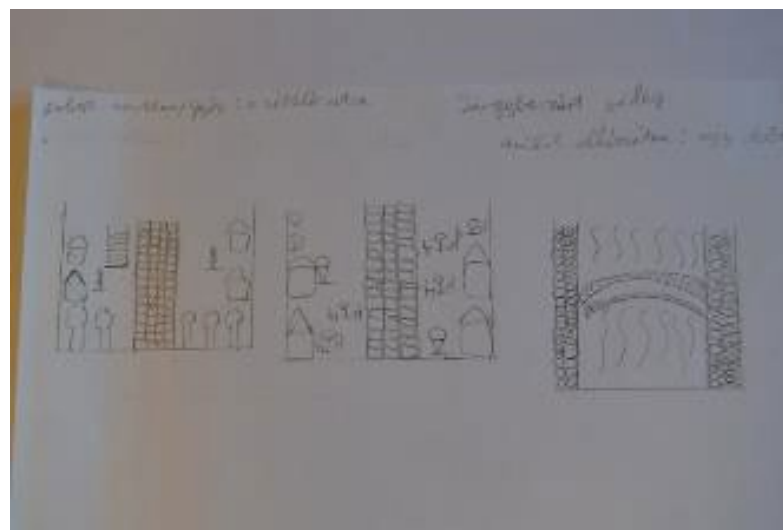
Dósa Eszter 6. B: Bolygó a fiókban
(munkanapló)



Szécsi Anna 6. B:
Elpusztult a cicám



Szécsi Anna 6. B:
Kalitkába zárt erdő.



Gergi Lilla 6. B:
Győr dobozban

KUGLER ERIKA 6. OSZTÁLYOS
TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJA
A 2. FÉLÉVRE

Település és iskola ahol a program megvalósul:

*SZENT ISTVÁN SPORT ÁLTALÁNOS ISKOLA
ÉS GIMNÁZIUM,
JÁSZBERÉNY*

Kipróbálás:

*2017/18. TANÉV
2018. FEBRUÁRTÓL JÚNIUSIG*

6. A: *heti 1 órában - 15 óra*

6. B: *heti 1 órában - 15 óra*

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
<i>KÉPALKOTÁSI TECHNIKÁK, TECHNIKAI KÉP, MANUÁLIS KÉPALKOTÁS: ÁLLÓKÉP</i>	Kameraszem-macskaszem Fotókollázs A képalkotás technikája: manuális és géppel történő alkotás Fotó-elem a kézzel készített képben	Természetismeret Technika, életvitel és gyakorlat	2 óra
<i>MANUÁLIS ALKOTÁS, KÉP ÉS SZÖVEG TECHNIKAI KÉPALKOTÁS, MOZGÓKÉP, FILM</i>	Kedvencem naplója A képalkotás 3D-ban, kép és szöveg Tárgyalkotás: Vizuális napló, leporelló Filmfelvétel a napló bemutatásáról tanuló narratívával	Magyar nyelv és irodalom Technika, életvitel és gyakorlat	4 óra
<i>MANUÁLIS ÉS TECHNIKAI KÉPALKOTÁS, ANALÓG FÉNYKÉPEZÉS GÉP NÉLKÜL; ANIMÁCIÓ KÉSZÍTÉSE</i>	Csipkefilm, analóg fényképezés, csipkefigurákból fotogram	Informatika	
<i>TECHNIKAI KÉPALKOTÁS, ÁLLÓKÉP/MOZGÓKÉP</i>	Lakóhelyünk műemlékei, Jászberény Fotózás (állókép), videofelvételek (mozgókép) készítése digitális fényképezőgéppel, kamerával, mobiltelefonnal	Informatika Történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek	3 óra

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
<i>TECHNIKAI KÉP ÉS SZÖVEGALKOTÁS, INFORMÁCIÓK GYŰJTÉSE, SZELEKTÁLÁSA</i> <i>KISELŐADÁS, POWER POINT</i>	Információk gyűjtése, szelektálása Kiselőadás készítése Power Pointban	Informatika Magyar nyelv és irodalom Történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek	2 óra
<i>TÉMA ELŐADÁSA POWER POINT PREZENTÁCIÓ SEGÍTSÉGÉVEL</i>	Kiselőadások bemutatása	Magyar nyelv és irodalom Informatika Történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek	2 óra
<i>ÉV VÉGI ÉRTÉKELÉS</i>	Kiválasztott alkotások, filmek megtekintése, elemzése, értékelése	Magyar nyelv és irodalom Erkölcstan	2 óra

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓ
----------	-------------------	----------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------	----------

1. ALKOTÁSI GYAKORLATOK, FOTÓ, ÁLLÓKÉP

KAMERASZEM - MACSKASZEM

2.

**KÉPALKOTÁSI
TECHNIKÁK,
TECHNIKAI KÉP,
MANUÁLIS
KÉPALKOTÁS:
ÁLLÓKÉP**

**Kameraszem -
macskaszem**

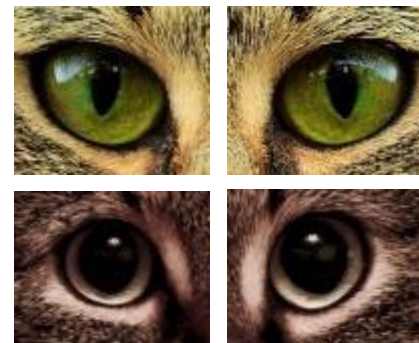
Fotókollázs

A kamera blendéje és a macska pupillájának hasonló működése

A pupilla és az agyi tevékenységek, érdeklődés összefüggései a macskán.

1. Fotókollázs technikával, egyéni ötletekkel macskaszemek nagyított fénymásolataiból kollázsok készítése
2. A macskák fotója alapján egyéni absztrakcióval rajzfilmhez macskaszereplők rajzolása.

Projektor, fotók, fénymásolatok, olló, tapétarasztó, technokol, színes és dombornyomásos papírok, tempera, vízfesték, tustinta, tollak, kréták...



Pinterest fotók



Belányi Anna 6. A

Izgalmas feladatnak találták a gyermekek, örömmel láttak hozzá. Sokféle humoros, egyedi megoldás született.

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓ
----------	-------------------	----------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------	----------

2. FILM KÉSZÍTÉSE ALKOTÁSI FOLYAMATRÓL

KEDVENCEM NAPLÓJA

3-6.

**MANUÁLIS
ALKOTÁS,
KÉP ÉS SZÖVEG
TECHNIKAI
KÉPALKOTÁS,
MOZGÓKÉP,
FILM**

Tárgyalkotás

Vizuális napló készítése, leporelló formában

A napló történetének bemutatása videofelvételen.

1. *Tervezés, munkanapló:* szabadon választott szereplő, főhős (a tanuló saját maga) nevében (E/1), napló írása és rajzolása
2. *Kivitelezés:* Az írásos, rajzos napló elkészítése leporellós könyv formájában térbeli (3D) megoldásokkal
3. *Videofilm:* A napló bemutatása videofelvételen, tanulói narratívával.

Projektor, kamera, nyomtató fotók; fénymásolatok, olló, ragasztó, színes és dombornyomósos kartonok, papírok, tustinta, tollak, színes megoldásokhoz tempera, akvarell, zsírkréta tetszőlegesen.



Baráth Nóra 6.B:
Egy kutya és macska közös naplója



Acsai Máté 6.B:
Egy erőspaprika naplója

A feladatot úgy alakítottam, hogy az önismeret témakört érintse. Ebben a formában a feladatot izgalmas kihívásnak tekintették. A következő „csipkefilm” témát összevontam ezzel a feladattal, mert a leporelló és a csipke készítése hasonló, munkaigényes.

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓ
----------	-------------------	----------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------	----------

**MANUÁLIS ÉS
TECHNIKAI
KÉPALKOTÁS,
ANALÓG
FÉNYKÉPEZÉS
GÉP NÉLKÜL;
ANIMÁCIÓ
KÉSZÍTÉSE**

Csipkeszerű f
ormákkal
fotogramok
készítése
Csipkefigurából
animáció készítése

Michel Ocelot:
A három feltaláló című
csipkefilmjének megtekintése,
elemzése
Csipkefigurák tervezése és
kivitelezése;
a kész figurákkal fotogramok
készítése;
a kész képek szkennerezése
nyomtatása, nyomdai előhívása;
a képek felhasználásával animáci-
ók készítése.

Projektor, laptop,
kamera, kamera-
állvány, szkennel-
nyomtató;
olló, papírlapok,
tortapapír
fényérzékeny papír
csiptetős üveges
keret
napsütés vagy
reflektor.



Michel Ocelot: A három feltaláló



Saját fotogram

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓ
----------	-------------------	----------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------	----------

3. MŰVÉSZETTÖRTÉNET, ÁLLÓKÉP/MOZGÓKÉP

LAKÓHELYÜNK MŰEMLÉKEI, JÁSZBERÉNY

7.
8-9.

TECHNIKAI KÉPALKOTÁS, ÁLLÓKÉP/MOZ- GÓKÉP

Lakóhely mű-
vészettörténeti
emlékeinek megis-
merése;
műalkotások be-
mutatása digitális
fotóval (állókép)
és/vagy videofilm-
mel
(mozgókép).

Műemlékek megfi-
gyelése, elemzése;
fotók komponálása
a térbeli szobrok-
ról, épületekről;
képkivágás, né-
zőpont, fényvi-
szonyok, kamera
beállítása.

1. Jászberény műemlékeinek fel-
térképezése tanórai elemzés.

2. Séta a városban

Párokban, egyénileg választott
műemlékek fotózása/filmezése;

a film narratívájához szöveges
információk gyűjtése (fény-
másolatok), tanuló személyes
viszonyulása a műemlékhez;

kép/filmanyag letöltése, össze-
gyűjtése internet segítségével.

Projektor, laptop

Digitális fényképe-
zőgép, kamera, mo-
biltelefon, laptop;

választott műal-
kotásokról feldol-
gozásra képek,
szövegek.



Jászberény, Városi park,
Nagyboldogasszony
főtemplom, Szentháromság szobor



Jászberény, Rokokó szobrok,
Mozi előtti park










Kugler Erika fotó: Jászberény,
Szentháromság oszlop 1831.

A tanulók közül egy
csoport választotta
a filmet, a többi
állóképet készített.

A fotózás tervezése
fontos.

Minden csoport-
tal szükséges a
fotózásra szánt
objektumról
kommunikálni, és
próbafelvételeket
készíteni.

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓ
10-11.	<p>TECHNIKAI KÉP ÉS SZÖVEG-ALKOTÁS, INFORMÁCIÓK GYŰJTÉSE, SZELEKTÁLÁSA</p> <p>KISELŐADÁS POWER POINT</p>	<p>Szövegértés, szövegalkotás, digitális írás, olvasás</p> <p>képi elemek összerendezése, kompozíciós képesség, képszerkesztés, figyelemvezetés, ízlés formálás.</p>	<p>Kiselőadások készítése Power Point prezentációval, Movie Maker programmal csoportmunkában</p> <p>Feldolgozandó szövegből lényegi adatok, információk gyűjtése a műről;</p> <p>PPT forma kiválasztása, fölösleges dekoratív elemek elhagyása; készített fotók, PPT programba szerkesztése;</p> <p>címek, címszavak, vázlat szövegének szerkesztése; figyelemvezetés kiemeléssel (betűméret, szöveg és kép, szöveggép); előadás szövegének Word dokumentumba írása.</p>	<p>Laptopok, digitális fényképezőgép, mobiltelefon, projektor, hangfal, filmszerkesztő program, adathordozó</p>	 <p>Sinka Hanna 6. B: I. Világháborús emlékmű, 1926</p>  <p>Papp Luca, Baráth Nóra 6. B: Rokokó szobrok</p>  <p>Baráth Benjámin, Gazsi Máté 6. B: Husár szobor</p>  <p>Szűcs Márton 6. B: Jászberényi Főtemplom</p>	<p>A telefonképek letöltése és a laptop mennyisége okozott problémát. Informatika órával integrálva könnyen megoldható a feladat.</p>

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓ
12-13.	TÉMA ELŐADÁSA POWER POINT PREZENTÁCIÓ SEGÍTSÉGÉVEL	Anyanyelvi készség fejlesztése, élőbeszéd gyakorlása témáról, PPT segítségével; Hallgatóság figyelemvezetése, figyelemlekötése, kommunikációs és képi kommunikációs készségek; kooperációs készségek csoporton belül.	Kiselőadások bemutatása csoporton belüli munkamegosztás	Projektor, laptop, adathordozó	 	Prezentáció és ön-reprezentáció szempontjából egyaránt fontos feladat.
14-15.	ÉV VÉGI ÉRTÉKELÉS	Kiválasztott alkotások, filmek megtekintése, elemzése.	Év végi értékelés jeggyel és szövegesen mérés-eredmények, alkotások alapján.	Holland értékelőlapok tanulói munkák, portfólió		Kiállítás 2018/19. tanév szeptemberében

A 6. osztály 2. félévi programjának részletes terve

1. TÉMAKÖR: Alkotási gyakorlatok, állókép

1. témakör, 1. feladat: Kameraszem-macskaszem

Gyakran a legegyszerűbb feladat a legfrappánsabb. Így alakult a macska-projektünk. A nagyobb kamaszok körében már ciki a macska téma, de hatodikosaim szívét titokban megdobogtatta a sok gyönyörű szemű macskafotó, még azokét is, akik az ellenkezőjét hangoztatták. Sok szép, humoros, egyedi részletgazdag kollázs, rajz készült, ami azt tükrözi, izgalmasnak találták a feladatot. A kollázskepek után szeretnék volna tovább gondolni. Néhányan érdeklődtek, készíthetnek-e a szép fotókról ceruzával tónusos rajzot, vagy színes technikával egy kis fantáziával kiegészítve újabb képeket. Mit szólnék, ha karikatúra szerűen rajzolnák le a választott macskát, vajon lehetséges, hogy ez a macskarajz, egy rajzfilm vicces főhőse? Ilyen és ehhez hasonló kérdések után úgy gondoltam, hagyok időt az ötleteik megvalósítására. Ez a feladat is kapcsolódik a „belső világ”, „ismerd meg önmagad!” téma kapcsán az *Ablakokhoz*, a *Tárgyba zárt világhoz*, vagy a *Kedvencem naplójához*.

A feladat előtt beszélgettünk képekről, műalkotásokról, szimbólumokról. Beszélgetés tárgya: hogyan jelenik meg a macska a művészet történetében? Mit szimbolizál? Milyen jelentéshalmaz kapcsolódott az egyiptomi művészetekben a macskához, és mit jelenthet pl. Frida Khalo önarcképén? A beszélgetések során a macska viselkedése is szóba került. *Mit olvashatunk ki a macska szeméből?* A szem működése sok mindent elárul. Mikor szűk és mikor tág a pupilla? Párhuzamos gondolat, hogy mikor szűkül és mikor nyílik meg a kamera blendéje?

Hogyan befolyásolja a fényviszonyok változása, de az

agyműködés pl. az érdeklődés, a kíváncsiság, a düh, vagy éppen a közömbösség, az álmoság, az unalom. A pupilla változásai jelzik ezeket az állapotokat, és ezáltal jól leolvasható a macska hangulata. (A „kamaszemmel” is hasonló hatásokat lehet elérni.) Tisztáztuk, mi a metakommunikáció: olyan jelrendszer, amely vizuálisan is értelmezhetővé teszi a macska, de az ember viselkedését is (pl. testbeszéd, arcjáték, tekintet). Hogyan jelenik meg a szem a művészetben és mit jelent pl. az egyiptomi művészetben, vagy a keresztény szimbolikában?

Mire utal *A szem a lélek tükré* közmondás? A beszédes szemek képi szimbólumok is, melyek hétköznapi és művészeti tartalmakat hordoznak. A feladat fotókollázs készítése volt, vagyis a választott macskaszem fotókból a kiemelt, kivágott fotóelemek kiegészítésével új képet alkotni. A szemeket bármilyen összefüggésben felhasználhatták, színezhették, egyéni ötletek szerint. A kifejező szemes fotók megfigyelése a rajzaikba is beépült, árnyaltabbá, gazdagabbá váltak.

Óravázlat

Az óra témája: A képalkotás technikája géppel és manuálisan, fotókollázs

A kamera blendéje és a macska pupillájának hasonló működése
A pupilla és az agyi tevékenységek összefüggései a macskán.

Macskás kollázsok és rajzok készítése.

Feladat:

1. Fotókollázs technikával, egyéni ötletekkel macskaszemek nagyított fénymásolataiból új képek alkotása.
2. A macskák fotója alapján egyéni absztrakcióval rajzfilmhez macskaszereplők tervezése, kivitelezése.

Munkaforma: egyéni

Anyagok, eszközök: projektor, laptop, fotók, fénymásolatok, olló, tapétaragasztó, technokol, színes és dombornyomásos papírok, tempera, vízfesték, tustinta, tollak, kréták...

Az órák célja: szabad asszociációk gyűjtése; metakommunikációs jelek felismerése;
a tanulók megismerjék a fotókollázs műfaji sajátosságait;

élményszerű tapasztalatot szerezzenek műélmény kapcsán; kísérletezéssel, játékosan, alkotói szemmel értelmezzék az új technika nyújtotta lehetőségeket.

Kulcsfogalmak: metakommunikáció, gesztus, mimika, pupilla, blende, fotókollázs, fotómontázs

Fejlesztendő képességek:

Kreativitás, fantázia, problémaérzékenység

Önismeret, önreflexió önállóság, autonómia, élményfeldolgozás, humorérzék.

Vizuális kompetenciák: figyelem, vizuális befogadó készség, látványértelmezés; vizuális kifejezőkészség, rajzkészség, jel és szimbólumalkotás; a síkbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használata; térszemlélet; formaérzék; anyagalakítás, eszközhasználat,

Digitális kompetenciák, média használat.

Fejlesztendő attitűdök: alkotói, értékorientált, szociális, kulturális

Tantárgyi kapcsolatok: Természetismeret, Technika, életvitel és gyakorlat, Történelem, *társadalmi és állampolgári ismeretek*

Szemléltetés, műalkotások:

- Szent Anna- Plébánia és templom, Budapest Batthyány tér
- Szentháromság szimbólum
- Macska szobor, Kr.e. 7-6. sz., bronz, arany és hegyikristály berakásos szemek, 15cm, Egyiptomi Gyűjtemény, Szépművészeti Múzeum
- Frida Khalo: Önarckép, 1940, olaj, vászon, 61,25x47cm, University of Texas at Austin
- Hórusz szeme, Kr.e. 1342-1324, Tutanhamon sírlelet
- Kamera szerkezeti rajza
- Fotók macskákról, macskaszemekről

A felkészüléshez használt információs források:

Pupilla működése

<https://hu.wikipedia.org/wiki/Pupilla>

Miért világít a macska szeme?

<http://www.origo.hu/tudomany/20170316-az-ejszaka-sotetjeben-felvillano-macskaszem-egy-kulonleges-szervnek-tudhato-be.html>

Emberi szem működése

https://www.tankonyvtar.hu/hu/tartalom/tamop412A/2011-0042_muszaki_optika/ch04s03.html

Frida Khalo

<https://www.fridakahlo.org/self-portrait-with-thorn-necklace-and-hummingbird.jsp>

Macskaszobor

http://www.szepmuveszeti.hu/adatlap/macska_ulo_szobra_1849

Hórusz szeme

http://www.wikiwand.com/hu/Gy%C3%B3gszer%C3%A9szet_%C3%A9s_gy%C3%B3gszerk%C3%A9sz%C3%ADt%C3%A9s_az_%C3%B3kori_Egyiptomban

<http://ebredozok.hu/2014/08/egyiptomi-szimbolumok/>

Szent Anna plébánia és templom

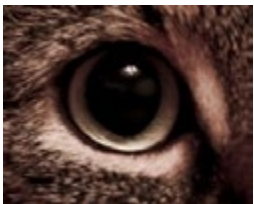
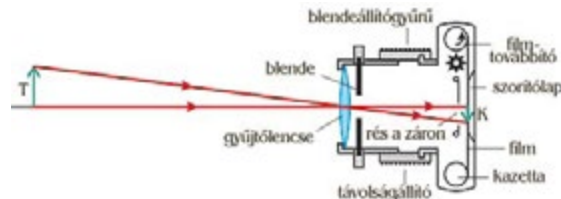
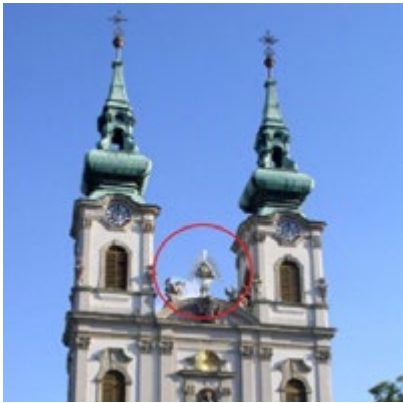
<http://www.church-bg.eu/blog/2013/04/11/miert-vannak-vitak-a-szentharomsag-korul-miert-fontos-ez-a-kerdes/>

Az óra menete

Elemző beszélgetés

- Mondjatok példát a művészet történetéből macska ábrázolásokra?
- Milyen jelentéshalmaz kapcsolódik a macskához a hétköznapiakban?
- Mit szimbolizál a macska pl. az egyiptomi művészetekben? Mit jelenthet Frida Khalo önarcképén?
- Hallottatok már a metakommunikáció kifejezésről? Mit jelent? (gesztus nyelv, mimika, tekintet)
- Mire utal a következő közmondás? A szem a lélek tükré mondás.
- Hogyan jelenik meg a szem a művészetben és mit jelent pl. az egyiptomi művészetben, vagy a keresztény szimbolikában? (A beszédes szemek képi szimbólumok is, melyek hordozzák a mondanivalót. Pl. Hórusz szeme - védelmet biztosít, egészséget; a keresztény vallásban háromszögben egy szem a Szentháromság: Atya, Fiú, Szent Lélek szimbóluma.)
- Hogyan működik a szem? Miben rejlik a kifejezőerejének titka? Miben hasonlít a kamerához? (A pupilla működésében. A kamera működése hasonló a szeméhez, fényre összeszűkül, sötétben kitágul).

Információk az órához: az összehúzott és kitágult pupillák jelzik az agyműködést, az érdeklődést. Ha a macska alszik, álmos, lustálkodik, erős a fényhatás, akkor a pupilla szűkül. Tágulással reagál például az erős pozitív érzelmekre, fájdalomra vagy intenzív agyi tevékenységre (érdeklődés, kíváncsiság). Összeszűkül a negatív érzelmekre pl. undor, düh, érdektelenség, unalom, elégedettség vagy agyi túlterhelés. Ezekből a jelzésekből jól lehet következtetni a macska állapotára. A macskák szeme kétszer használja fel a fényt. A fénysugarak elhaladnak a látósejtek mellett, de nem nyelődnek el a festékrétegben, hanem beleütköznek a tapetum lucidumba (a sötétben zölden villogó festékanyagba a szemfenékben), amely visszaveri a sugarakat a látósejtek közé, így mivel a látósejtek kétszeres világítást kapnak, a macska jóval világosabb képet lát a sötétben is, mint amilyen az valójában.



43. kép: Szent Anna-Plébánia és templom, Budapest;
 44. kép: Macskaszemfotók (Pinterest);
 45. kép: Hórusz szeme;
 46. kép: Szentháromság szimbólum;
 47. kép: Kamera szerkezeti rajza;
 48. kép: Macska szobor, Szépművészeti Múzeum;
 49. kép: Frida Khalo: Önarckép, 1940



Tanulói munkák

1. témakör, 2.-3. feladat

Mit jelent a fotómontázs és a fotókollázs? Tavaly már készítettünk fotómontázst.

Fotómontázs: Egy- vagy több fotó elemeiből vágott, új összefüggések szerint rendezett kép.

Fotókollázs: Kevert technikával készített kép: tartalmaz fotóelemeket is, és szabadkézzel készített (ragasztott, rajzos, vagy festői) részleteket is.

A mai órán fotókollázst fogunk készíteni. Mindenki önállóan fog dolgozni.

1. feladat: Készíts fotókollázst fénymásolt macskaszemek nagyított fénymásolataiból vegyes technikával (fekete-fehér fotó felhasználása, ragasztás, kép továbbrajzolása, grafikusán, festőien, fotó színezésének lehetősége, színhasználat-plusz jelentés).

2. feladat: Készíts a macskafotóról rajzokat, átiratokat, olyan képeket, amelyen a macska szeme hangsúlyos, karaktere kifejező! Lehet karikatúraszerű figura is, amely egy általad kitalált rajzfilm főszereplője.

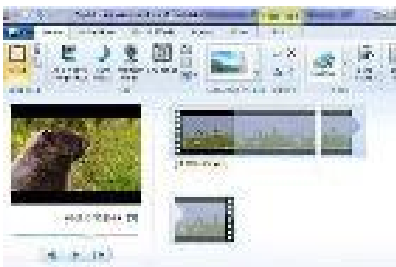
A fekete-fehér és a színes fotók hatása közötti különbség. (Fekete-fehér fotók színezése /50-60-as évek technikája/).

Önálló munka egyéni beszélgetésekkel

A tanulók egyéni időben dolgoznak. Minden tanulóval egyéni beszélgetés kísérte a tervezési és kivitelezési munkálatokat.

Ellenőrzés, értékelési szempontok

- Mennyire ötletes a munka? Melyik munka a legeredetibb?
- Mennyire kifejezőek az alkotások? Mit fejeznek ki?
- Melyik feladat tetszett jobban? Miért?



Szécsi Anna 6. B



Baráth Nóra 6. B



Bathó Zoltán 6. B

Acsai Máté 6. A



Gergi Lilla 6. A
Dobrovics Adorján 6. A



Gulyás Gellért 6. B
Gulyás Gellért 6. B



Thuróczy Valéria 6. A
Szócs Mónika Nikolett 6. B



2. TÉMAKÖR: Film készítése alkotófolyamatról

2. témakör, 1. feladat Kedvencem naplója

A feladatot úgy alakítottam, hogy több területet is magába foglaljon, a tárgykultúra és média mellett az önismeret témakört is érintse, a Tárgyba zárt világ feladathoz hasonlóan a „belső világot” célozza. Egy fantázia által kitalált személy, lény, nevében egy humoros, vicces napló formában írt/rajzolt, térbeli, nyithat/csukható könyvecske készítése a cél, amely nagyon sokféle képességet mozgat. A feladat szövegalkotás része kapcsolódik az anyanyelvi, irodalmi neveléshez. A tanuló a saját vagy a választott szereplő nevében E/1 személyben meséli a történetet. Az irodalomból hozott példák elemzése után a tanulók is választottak főszereplőt. A leporelló elkészítése előtt a tanulók munkanaplóba írták a terveket és a szöveget.

A tervek/munkanapló és a kész leporelló kapcsolata hasonlóan alakult, mint a *Tárgyba zárt világ* témánál. Voltak, akik az írásos, rajzos terveket pontosan követték kivitelezéskor. Néhány tanulónál laza kapcsolat volt a terv és a kész produktum között. Több tanuló terve semmilyen kapcsolatban nem álltak a kész leporellóval, de ez vont le a produktumok minőségéből. Összességében munkanaplóval és anélkül is születtek kreatív, vagy jó problémamegoldó gondolkodásra utaló alkotások tele humorral, eredeti ötletekkel.

A csiki-csuki leporellós megoldás többeknek nagy fejtörést okozott. A könyv térhatású elemeinek kinyitása, összehajtogatása síkba, szintén. Néhányan a legegyszerűbb, kétlapos megoldást választották, néhányan két irányba nyíló, vagy harmonikaszerű lapozást készítettek. Minden tanulóval egyéni beszélgetés kísérte a tervezési és kivitelezési munkálatokat.

A feladat fontos problémaköre a képi elemek és a szöveg összekomponálása. Többben egyszerűen egy jól olvasható helyre

ragasztották a leírt szöveget. Néhányan ötletes térbeli megoldásokat találtak ki, letekerhető, kihajtható papírlapokra írt szövegeket illesztettek a könyv részeibe. A feladat több órát vett igénybe. Sokan még otthon is folytatták a feladatot, és meghökkentő megoldásokat mutattak be.

A filmfelvételek elkészítését is egyeztetések, beszélgetések, próbafelvételek előzték meg. Többen a napló történetét mesélték el a főszereplő nevében, néhányan felolvasták a könyvecske szövegét.

Óravázlat

Az óra témája: Manuális alkotás, kép és szöveg; technikai képalkotás: film készítése

Feladat: Kedvencem naplója, vizuális napló készítése egy létező, vagy kitalált személy nevében (a tanuló saját nevében); forma: leporelló (3D); a leporelló bemutatásáról videofelvételek, film készítése

Munkaforma: egyéni; filmkészítés: páros

Anyagok, eszközök: papír, karton, tapéták, olló, ragasztó, tollak, filc, tus, ecsetek, tempera, vízfesték, zsírkréta, cellulux, miltonkapocs, tűzőgép, tapétaragasztó, szabadon választott technikák

Technikai eszközök: projektor, laptop, kamera (tablet, mobiltelefon), filmvágó szoftver

Az órák célja: fejlessze a tanulók fantáziáját, kreativitását szabad asszociációkkal, tartalommal. A problémamegoldó képesség is hangsúlyt kap, mivel konkrét kivitelezési problémával szembesülnek a tanulók: kötött formában (leporellós térbeli megoldásokkal) kell kivitelezni a feladatot. Élmenyszerűen, játékosan, alkotó módon megtapasztalják a tanulók kép és szöveg alkotásának, komponálásának a problémakörét.

Kulcsfogalmak: vizuális napló, leporelló, szöveggép, kép és szöveg komponálása, konstruálás, mozgókép, videofelvétel, nézőpont, képmező, a kép formátuma, képfelbontás, narratíva.

Fejlesztendő képességek:

Kreativitás, fantázia, problémaérzékenység, problémamegoldó gondolkodás

Vizuális kompetenciák: vizuális kifejezőkészség, tervezés (vizualizáció, a tervek rögzítése vizuálisan); a síkbeli térbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használata; térszemlélet; formaérzék; anyagalakítás, eszközhasználat

Anyanyelvi kompetenciák: szövegalkotás

Önismeret, önreflexió: élmények feldolgozása

Digitális kompetenciák: média használat.

Fejlesztendő attitűdök: alkotói, értékorientált, szociális, kulturális

Tantárgyi kapcsolatok: Technika, életvitel és gyakorlat, Magyar nyelv és irodalom; Történelem, társadalmi ismeretek

Szemléltetés, műalkotások: tanítványaim pályázaton díjnyertes leporellói; Fotóalbum (Pinterest), Kabai Márton leporellói, Városismertető; Jeff Kinney: Egy ropi naplója; Colin Davidson: Napló; Leporellók (régii gyermekmunkák), Pinterest képek

A felkészüléshez használt információs források:

<https://hu.pinterest.com/pin/260857003400477971/>

Mi a leporelló: <https://wikiszotar.hu/ertelmezo-szotar/Leporell%C3%B3>

Az óra menete

Bevezetés beszélgetés: leporellók nézegetése: Hoztam nektek néhány leporellónak nevezett kiadványt. Vegyétek kézbe, nézegessétek, lapozgassátok! Mi a közös ezekben a kiadványokban? Hogyan tudnád megfogalmazni, mi a leporelló?

Tanítványaim leporellói:

Leporelló fogalma

1. Számítástechnika: Nyomtatópapír, amely harmonikaszzerűen összehajtogatott, a laphatároknál könnyen szakítható oldalakkal áll.
2. Harmonikaszzerű képeskönyv, amely változtatva összehajtható, egymáshoz ragasztott vastag kartonlapokból áll kisgyerekek számára. A könyvlapok harmonikaszzerűen szét húzhatók és felállíthatók, hogy játszani is lehessen vele.
3. Harmonikaszzerű kiadvány, amely változtatva összehajtott lapokból áll. Pl. A vállalat reklámja egy leporellóra nyomtatott ismertető. A leporelló könnyen szétküldhető, borítékolható méretű.



Tanulói munkák



Acsai Máté 6. A:
Egy erős paprika naplója



Gergi Lilla 6. A:
Egy kutya naplója



Csiki Aliz 6. B:
Pisti naplója

Feladat közlése (szempontok megbeszélése)

Vizuális naplót fogunk készíteni leporelló formában. Minden tanuló egyénileg fog dolgozni, a filmfelvételkor segíthetek egymásnak.

Ki tudná elmagyarázni mi a napló? Miben különbözik az elbeszéléstől? (Időrendi sorrendben jegyzetszerűen rögzíti egy bizonyos időszak történéseit.)

Munkanapló, kivitelezés: Válassz egy főszereplőt, akinek a nevében naplót fogsz írni E/1 -ben! Választott szereplő lehetsz Te, de lehet egy barátod, kedvenc állatod, kitalált lény stb. A napló „vizuális” tehát, nemcsak írni kell, tartalmazzon képet is, amit Te rajzolsz, vázlatolsz! Fontos, hogy leporelló formájú legyen, hajtogatós, vagy harmonikaszerű. Tartalmazzon téri (3D-s) elemeket is! Tervezd meg rajzosan, milyen térben történjen a napló (szabadban, vagy szobában?) hol legyen a kinyitott könyvben a szöveg, a téri elem, a szereplő! Írd meg a szöveget, amely benne lesz a naplóban! A tervbe jegyzeteld le, milyen anyagokat fogsz használni a gyakorlati megvalósításhoz!

Videofilm: A kész naplót mutasd be filmen! A társaddal együttműködhetsz, kérheted a segítségét. Több kísérletet is tehetünk a felvétel elkészítésére.

Önálló munka egyéni beszélgetésekkel: A tanulók egyéni tempóban dolgoznak. Minden tanulóval egyéni beszélgetés kísérte a tervezési és kivitelezési munkálatokat.

Ellenőrzés, értékelési szempontok

Mennyire ötletes a munka? Melyik munka a legeredetibb?
Mennyire kifejezőek az alkotások? Mit fejeznek ki?
Melyik feladat tetszett jobban? Miért?

Tanulói munkákból készített film

MTA Szakmódszertani pályázat, 2. modul; Vizuális napló, leporelló, 2018.07.20. Kugler E.

https://www.youtube.com/watch?v=O5t1llo_6KE



Gál Emília 6. B:
Egy egér naplója



Baráth Nóra 6. B:
Egy kutya és macska közös naplója



Gál Emília 6. B:
Végzet naplója



Lukácsi Lola 6. B:
A kutyám naplója



Papp Luca Éva 6. B:
Szilveszter esti bejegyzés

3. TÉMAKÖR: Művészettörténet, állókép/mozgóképek

3. témakör, 1. feladat: Lakóhelyünk műemlékei, Jászberény

Jászberény legkorábbi műemlékei a barokk korból, ill. a klaszszicizmusból származnak, a nagyobb részük viszont később keletkezett alkotás. Az órák célja, hogy a tanulók megismerjék lakóhelyük művészettörténeti emlékeit, élményszerű tapasztalatot szerezzenek műalkotásokról, azok bemutatásáról digitális fotók és videofilm készítésével.

Tanórai körülmények között nem egyszerű megvalósítani a feladatot, sokkal jobb lehetőség szakkörön, vagy alkotótáboron belül. A műalkotások, műemlékek, nagy terek, épületek, szobrok fotózása nagy tervezést kíván a tanár részéről. Fő probléma, hogyan közelítsük meg a fotózásra kijelölt objektumot. A városi forgalomban a gyermekek épségéért aggódó tanár; az óra célja: a „jó fotók” készítése; valamint a két tanóra rövidege időnként összeütközésbe került. Ezért döntöttem úgy, hogy inkább kevesebb és elérhető műalkotást célunk meg. Két helyszínt jelöltem meg a belvárosban, ahol viszonylag sok műalkotás található, a tanulócsoporthoz biztonságos körülmények között tudunk elidőzni, és némi szabadsággal csoportokban elvonulva, önállóan tudtak fotókat, filmfelvételeket készíteni.

A Városi Park növényekkel, fákkal teli környezete, amely kitarka néhol a látványt... „mindig belelóg valami a képbe”... vagy „nem fér bele a képbe”... megfelelő nézőpontot keresni... átrohanni az úttesten és a másik oldalról megközelíteni, hogy a templom tornya is benne legyen a képben. Talán kellene egy drónkamera (?). A városi forgatag, játszótér, fagyaltos, autók zaja figyelemelterelő ingerek. Ilyen és ehhez hasonló problémákkal szembesültünk. Ha a tanulócsoporthoz csak egy műemléket fotóznak, gyorsan végeznek a feladattal, míg a másik csoport egy térben távolabbi helyszínen irányításra szorul... a feladatok elvégzéséhez tanári segítség kell.

Minden tanulócsoporthal egyéni beszélgetés kísérte a tervezési és kivitelezési munkákat. Fel kellett hívni a figyelmüket a jól vagy rosszul sikerült fotókra, de ehhez a tanárnak végig kell nézni a tanulók fotóit. Kérdéses, egy csoporton belül hány tanulónak van mobiltelefonja, vagy kamerája, és hogyan tudnak kommunikálni a fotózásról... Lehetséges verzió, ha a tanár egy útvonaltervet és instrukciókat készít a tanulók számára, amelyet megkapnak fénymásolt formában, és minden tanulónak mindegyik műemlékről legalább két-három fotót kell készítenie, amit ott a helyszínen közösen visszanéznek. Ilyenkor lehetőség van a javításra és újabb fotók készítésére, bár ez esetben kevesebb műemlék feldolgozása fér bele az időbe.

A második feladatcsoport a kiválasztott műalkotás bemutatása kiselőadás formájában Power Point bemutatóval. A feladatot ajánlott informatikateremben végezni, különben csak néhány tanuló dolgozik aktívan, akinek jut laptop vagy számítógép. Mobiltelefonnal előadást szerkeszteni csak néhány tanulónak sikerült. A Power Point prezentáció használata informatika órával integrálható tananyag. A vizuális és szöveges elemekkel történő figyelemvezetés részben tanítható ismeret, részben ízlésformálás. A rossz ízlés mindig figyelemelterelő. Érdekes órán egy letisztult verziót közösen elkészíteni. Az élő előadás előtt, jó, ha a tanár begyűjti a PP T-eket, és visszajelez a diákoknak, ha formailag vagy tartalmilag javítani kell, ne kiselőadás közben derüljön ki a probléma. A kiselőadás nagyon jó lehetőség, hogy fejlődjön a diákok anyanyelvi készsége, szóbeli kifejezőkészsége, technika használata. Ilyen alkalmakkor derül ki számukra, milyen fontos munkájuk és önmaguk prezentálása.

3. témakör, 2. feladat: Műalkotások bemutatása digitális fotóval és/vagy videofilmmel

Az óra témája: Technikai képpalkotás, állókép/mozgóképek.

Műalkotások bemutatása digitális fotóval (állókép) és/vagy videofilmmel (mozgóképek). Műemlékek megfigyelése, elemzése, fotók komponálása a térbeli szobrokról, épületekről.

Feladat:

1. Jászberény műemlékeinek feltérképezése tanórai elemzés. Séta a városban: párokban, egyénileg választott műemlékek fotózása/filmezése; a film narratívájához szöveges információk gyűjtése, tanulók személyes viszonyulása a műemlékhez.
2. A fotózott műemlékről kiselőadáshoz Power Point prezentáció szerkesztése; az előadások bemutatása az osztálynak.

Munkaforma: csoportmunka

Anyagok, eszközök: digitális fényképezőgép, kamera, mobiltelefon, tablet, laptop, projektor, választott műalkotásokról feldolgozásra szövegek, internet.

Az órák célja: a tanulók megismerjék lakóhelyük művészeti történeti emlékeit; élményszerű tapasztalatot szerezzenek műalkotások bemutatásáról digitális fotóval (állókép) és/vagy videofilmmel (mozgóképek), kifejezzék személyes viszonyulásukat a témához; gyakorolják az információ kiemelését, szelektálását kiselőadáshoz; megtanulják a Power Point prezentáció használatát, vizuális és szöveges elemekkel a figyelemvezetés lehetőségeit; kiselőadással fejlődjenek anyanyelvi készségeik, szóbeli kifejezőkészségük, technika használatuk; képesek legyenek saját munkájuk prezentálására, önkifejezésre.

Kulcsfogalmak: képkivágás, képmező, nézőpont, fényviszonyok, kamera beállítása, álló/fekvő kompozíció, narratíva, megvilágítás/fény/ellenfény, kiemelés, elhagyás (szelekció), figyelemvezetés, prezentáció, dekoratív elemek, tartalom/lényeg, Power Point prezentáció

Fejlesztendő képességek:

Vizuális kompetenciák: figyelem, vizuális befogadó készség,

látványértelmezés; vizuális kifejezőkészség, jel és szimbólumértelmezés, térbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használata; térszemlélet, formaérzék; problémaérzékenység, fantázia, kreativitás, probléma megoldás

Digitális kompetenciák: média írás, olvasás; média használat Önkifejezés, önismeret, önreflexió önállóság, autonómia, élményfeldolgozás, személyes viszonyulások kifejezése.

Fejlesztendő attitűdök: alkotói, értékorientált, szociális, kulturális
Tantárgyi kapcsolatok: Magyar nyelv és irodalom; Történelem, társadalmi ismeretek, Informatika

Szemléltetés, műalkotások:

Nagyboldogasszony templom

Városi Park: Rozália kápolna (1840), Nepomuki Szent János szobor (1728), Bánkódó Krisztus (1732), Szentháromság oszlop (1831), Kálvária (1752); 1. világháborús emlékmű (Huszár szobor), Déryné Művelődési Központ; Korsós lány szobor; Melocco Miklós: Lehel Vezér szobor (2014); Járásbíróság (1827), Rokokó szobrok; Polgármesteri Hivatal

A felkészüléshez használt információs források:

<https://hu.wikipedia.org/wiki/J%C3%A1szber%C3%A9ny>

<http://visitjaszbereny.hu/>

<http://www.jaszmuzeum.hu/>

Feladat: Műemlékek megismerése, Séta a városban, fotózás

Bevezető óra

Műelemző beszélgetés: belváros egy kiemelt helyszínén az alábbi műemlékek találhatóak:

Nagyboldogasszony templom

Városi Park: Rozália kápolna (1840), Nepomuki Szent János szobor (1728), Bánkódó Krisztus (1732)

Városi Park: Szentháromság oszlop (1831), Kálvária (1752)

1. világháborús emlékmű (Huszár szobor)

Déryné Művelődési Központ; Korsós lány szobor

Melocco Miklós: Lehel Vezér szobor (2014)

Járásbíróság (1827), Rokokó szobrok

Polgármesteri Hivatal



50. kép:
Összeállítás Jászberény
műemlékeiből:

1. sor:

1. kép: Városi Park: Rozália
kápolna (Rabl Károly, 1840. /
átépítve/)

2. kép: Zilahi Zoltán: Korsós
lány szobor (1995)

3-4. kép: Városi Park:
Nepomuki Szent János szobor
(1728); Bánkódó Krisztus
(1732)

2. sor:

1. kép: Városi Park: Kálvária-
szoborcsoport (1752)

2. kép: Rokokó szobrok,
a Jászkun Kerületek
Székházának egykori
homlokzat díszei (1782)

3. kép: Pongrácz Szigfrid, Vass
Viktor: Világháborús emlékmű
(Huszár szobor), 1926

4. kép: Nagyboldogasszony
főtemplom, 1722-1761



Minden tanulócsoport megkapja Jászberény belvárosának térképét és kiválasztja egy műemlék, vagy műemlékcsoport fotóját.

Feladat: Hol található? Jelöljék be a térképen piros karikával, és írják mellé a nevét!

Feladat: Internet segítségével adjanak választ a következő kérdésekre! (Előfordul, hogy valamelyik kérdésre nem sikerül választ találni.)

Mikor keletkezett a mű?

Ki az alkotó?

Milyen művészettörténeti stílusban készült?

Eredeti, restaurált, vagy átépített?

Ha szobor, mi a témája? Tartalmaz-e szimbólumokat?

Mi az épület funkciója? Milyen célból készítették?

Milyen legenda kapcsolódik hozzá?

Séta a belvárosba (15 perc az iskolától)

A séta útvonala:

Az első helyszín a Városi Park

Nagyboldogasszony templom

Városi Park: Rozália kápolna (1840), Nepomuki Szent János szobor (1728), Bánkódó Krisztus (1732)

Városi Park: Szentháromság oszlop (1831), Kálvária (1752)

1. világháborús emlékmű (Huszár szobor)

A második helyszín a következő műemlékeket tartalmazza:

Déryné Művelődési Központ; Korsós lány szobor

Melocco Miklós: Lehel Vezér szobor (2014)

Járásbíróság (1827), Rokokó szobrok

Polgármesteri Hivatal

Közös elemző beszélgetés a fenti műemlékekről.

A tanulócsoportok kapnak szöveges információkat a választott műemlékről, amelyet felhasználhatnak a filmes narratívához.

Saját telefonnal, tablettel, vagy iskolai kamerával elkészítik a fotókat, vagy videofelvételeket. Minden csoporttal tanári konzultáció történik az alábbi szempontok szerint.

Fotó és filmkészítés szempontjai:

Milyen nézőpontból készítsék a fotókat? (több oldalról, körbejárva)

Képkivágás, képmező: Mennyit vegyenek bele a képmezőbe a műemlékből? (egész alak távolról, közeli képek, részletek)

Álló/fekvő formátum

A fény iránya (fény/ellenfény)

A kamera beállítása

Figyelemvezetés, legérdekesebb részletek

Állókép/mozgóképek

Hangok, zajok/narratíva.

A képek mentése, átküldése interneten közös tárhelyre.

3. témakör, 3. feladat: Kiselőadások készítése Power Point prezentációval, előadások bemutatása

Bevezetés: Power Point prezentáció használatának bemutatása:

Képek és szövegek mentése asztalra

Kevésbé dekoratív prezentációs forma választása

Dokumentum megnyitása, képek, szöveg beillesztése, alakítása

Figyelemvezetés betűmérettel: cím kiemelése, a mű adatai vázlatyszerűen kevés szöveggel, kisebb betűmérettel

Figyelemvezetés képekkel: egész alakos fotó az 1. bemutatáshoz, közeli képek, részletek

A diaképekhez az előadás szövegének írása Word dokumentumba

Udvariassági forma: 1. dia: bemutatkozás: tanuló neve, iskola, dátum, téma megjelölése címmel; utolsó dia: megköszönni a figyelmet.

Önálló munka: tanári segítség csoportonként, a tanulók, tanulócsoporthoz egymásnak is segíthetnek.

Előadások bemutatása, meghallgatása, értékelése. Értékelési szempontok:

A Power Point prezentáció tartalma, formája: figyelemvezetés képpel, szöveggel, esztétikum, igényesség

Az élő előadás (előbeszéd) tartalma, formája: kiegészítette a látványt plusz információval, élvezetes, folyékony előadás volt, vagy csak felolvasta a Word szövegét, vagy a kivetített prezentáció szövegét...



Tanulói munkák

Baráth Nóra, Gál Emília, Németh Hanna, Papp Luca, Pataki Zita

Jászberény nevezetességei

<https://www.youtube.com/watch?v=fF4SdNlfu-O&feature=youtu.be>

Tanulói munkákból készült filmek

MTA Szakmódszertani pályázat; 2. modul, Ablakok, Kitekin-tő-betekintő, 2018.07.20. Kugler E.

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

MTA Szakmódszertani pályázat, 2. modul, Animációs gyakorlatok, 2018. 01. Kugler E.

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

MTA Szakmódszertani program és Mesterprogram kiállítás-megnyitó filmje (röv.) 2017.10.06. Kugler E.

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

MTA Szakmódszertani pályázat, 2. modul, Gótikus szobor-lé-nyek, 2018. 07.20. Kugler E.

<https://www.youtube.com/watch?v=R1eNuZw4uQo>

MTA Szakmódszertani pályázat, 2. modul, Fotómakettek, 2018.07.20. Kugler E.

<https://www.youtube.com/watch?v=8ooR6cKMX4Q&feature=youtu.be>

MTA Szakmódszertani pályázat, 2. modul; Tárgyba zárt világ, 2018.07.20. Kugler E.

MTA Szakmódszertani pályázat, 2. modul; Vizuális napló, lepo-rellő, 2018.07.20. Kugler E.

https://www.youtube.com/watch?v=O5t1lLO_6KE

4. TANÍTÁSI TANULÁSI PROGRAMOK 7. OSZTÁLY

*A vizuális médiakommunikáció modul
pedagógiai koncepciójának
megvalósításhoz*

KUGLER ERIKA 7. OSZTÁLYOS TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJA

Település és iskola ahol a program megvalósul:

*SZENT ISTVÁN SPORT ÁLTALÁNOS ISKOLA
ÉS GIMNÁZIUM,
JÁSZBERÉNY*

Kipróbálás:

2018/19. TANÉV,

7. A: *heti 1 órában - 15 óra*

7. B: *heti 1 órában - 15 óra*

A 7. osztály 1. félévi programjának áttekintése – 1.

219

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
ÁLLÓKÉP: KÉPALKOTÁSI TECHNI- KÁK SZABADKÉZZEL, SZÁMÍTÓGÉPPLE KOLLÁZS	A kreatív elme, avagy agyaljunk az agyunkról! Képpalkotó feladat Kutatás az interneten a kreativitásunkról, agyműködésünkről jobb és bal agyféltekénk főbb funkcióiról. Képek csoportosítása: művészi igényű szimbolikus képek – érzékenység; vizuális kommunikációs célzatú magyarázó ábrák az emberi agy működéséről –racionális világunk.	Informatika Biológia-egészségtan	2 óra
ÁLLÓKÉP: KÉPALKOTÁSI TECHNI- KÁK SZABADKÉZZEL, SZÁMÍTÓGÉPPLE TERVEZŐ GYAKORLAT	Tájruha kollázsok Tervező gyakorlat, fotókollázsok készítése színes és fekete-fehér tájfotók felhasználásával, szabadkézi rajzolással, szkennel és grafikai programok segítségével.	Informatika Technika, életvitel és gyakorlat	2 óra
MODELLEZÉS MOZGÓKÉP: FILMKÉSZÍTÉS	Tájruha kollázs Ruha modellezése élő alakra Térszemlélet, tervezőkészség, kreativitás fejlesztése; funkcionális tárgy, ruha modellezése különféle anyagokból; Méret, arány, anyagismeret, anyaghasználat. Produktumok bemutatása tanulói rendezéssel, narratívával filmen csoportmunkában.	Technika, életvitel és gyakorlat Magyar nyelv és irodalom Informatika	4 óra
FOTÓ HATÁSA A FESTÉSZETRE KÉPALKOTÁSI TECHNI- KÁK: KOLLÁZS	Fotóvalóság - valóságfotó Fotórészletek beépítése festményekbe Festmény –fotókollázsok Fotó részlet kiegészítése képpé. Géppel készített fotók újra alkotása szabadkézzel.	Informatika	2 óra

A 7. osztály 1. félévi programjának áttekintése – 2.

220

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
<i>KÉPALKOTÁSI TECHNIKÁK: AXONOMETRIA SZABADKÉZZEL, GÉPPEL</i>	Izometrikus és frontális (kavalier) axonometria elveinek megismerése, alkalmazása	Technika, életvitel és gyakorlat Matematika	2 óra
<i>MOZGÓKÉP: ANIMÁCIÓ TÉRI MAKETTEKBEN</i>	Animáció geometrikus makettekben A tér dinamikájának modellezése makettekben: 3D-s téri makettek készítése, kívül-belül absztrakt, geometrikus formákkal; a makettben (maketról) zenés animáció készítése.	Technika, életvitel és gyakorlat Matematika Magyar nyelv és irodalom Informatika Ének-zene	4 óra

A 7. évfolyam 3. tanév 1. félévi részletes terve, reflexiókkal

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMAK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓK
----------	-------------------	----------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------	-----------

A tavalyi év alkotásaiból kiállítást rendeztünk, melyet 2018. november 7.-én Dr. Tóth Tibor az Eszterházi Károly Egyetem docense nyitott meg.



1. A KREATÍV ELME, AVAGY AGYALJUNK AZ AGYUNKRÓL!

1-2.	<p>Képkalkotási technikák szabadkézzel, számítógéppel</p> <p>Kollázs</p> <p>Állókép</p>	<p>Képkalkotó feladat</p> <p>Kutatás az interneten a kreativitásunkról, agyműködésünkről jobb és bal agyféltekénk főbb funkcióiról.</p> <p>Képek csoportosítása: művészi igényű szimbolikus képek – érzékenység;</p> <p>vizuális kommunikációs célzatú magyarázó ábrák az emberi agy működéséről -racionális világunk.</p>	<p>Kollázs készítése az emberi agyat ábrázoló fénymásolatokból.</p> <p>Választható témák:</p> <ol style="list-style-type: none"> Művészi megközelítés, kifejező kép: Ez vagyok én; Így gondolkodom Vizuális kommunikációs célú magyarázó rajz: <p>Agyunk szerkezete, működése</p> <p>A digitalizált rajzok számítógépes grafikus változtatása.</p> <p>Egyéni munka</p>	<p>Projektor, laptop, internetcsatlakozás;</p> <p>kollázs, fénymásolatok felhasználása, grafikus és festőtechnikák alkalmazása:</p> <p>toll, tus (fekete, színes), akvarell, tempera, pasztellk-réta</p> <p>olló, ragasztó</p> <p>kamera (digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon).</p>
------	---	--	---	---



Pinterest képek



https://mentaltraining.blog.hu/2017/02/22/ajobb_es_bal_agyfelteke_titkai

A 7. évfolyam 3. tanév 1. félévi részletes terve, reflexiókkal

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMAK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓK
2. TÁJRUHA KOLLÁZSOK						
3-4.	KÉPALKOTÁSI TECHNIKÁK SZABADKÉZ-ZEL, SZÁMÍTÓ-GÉPPEL TERVEZŐ GYAKORLAT FOTÓKOLLÁZS TECHNIKÁVAL	Tervezőkészség, kreativitás fejlesztése; kollázsok készítése színes és fekete-fehér fotók felhasználásával, szabaddéki rajzolásal, fotók felhasználásával, szkener és grafikai programok segítségével.	Ruhakollázsok tervezése, kivitelezése Emberalak rajzolása, pozitív-negatív formák kimetszése; Városi, természeti tájat, érdekes témákat ábrázoló színes és fekete-fehér fotók, manuális és gépi grafikus technikákkal történő montázsolása. A digitalizált rajzok számítógépes grafikus változtatása, szövegek beleillesztése. Egyéni munka	Projektor, laptop, internetcsatlakozás Fénymásolatok, színes és fekete-fehér fotók, újságkivágások, szabaddéki rajzok tollrajzok, színes és fekete grafikus eszközök olló, ragasztó kamera (digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon).		https://hu.pinterest.com/pin/741123682406764723/
5-8.	MODELLEZÉS FILMKÉSZÍTÉS	Térszemlélet, tervezőkészség, kreativitás fejlesztése; funkcionális tárgy, ruha modellezése különféle anyagokból; Méret, arány, anyagsmeret, anyaghasználat. Produktumok bemutatása filmen.	Ruhamodell készítése élő alakra főleg papír alapú anyagokból, egyéb applikációs, kollázs... technikákkal. csoportmunkában. Összecsukható, tárolható legyen! A ruhadarab bemutatása tanulói narratívával videófilmen.	Projektor, laptop, kamera, (digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon), filmszerkesztő program. Csomagoló, újságpapírok, tapétaragasztó, fonalak, damil, kötözők, olló, cellux, tűzőgép... tempera, tus, filc... egyedi megoldások.		Ruhamodellek, Pinterest

A 7. évfolyam 3. tanév 1. félévi részletes terve, reflexiókkal

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓK
----------	-------------------	----------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------	-----------

3. FOTÓVALÓSÁG - VALÓSÁGFOTÓ

9-10.

**FOTÓ HATÁSA
A FESTÉSZETRE**

**KÉPALKOTÁSI
TECHNIKÁK:
KOLLÁZS**

Festmény –fotókol-
lázsok
Fotó részlet kiegészítése képpé.
Géppel készített
fotók újra alkotása
szabadkézzel.

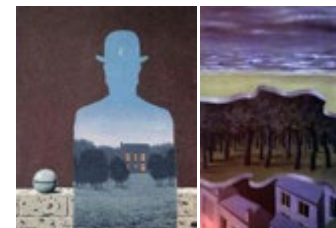
**Fotórészletek beépítése
festményekbe.**

Előző órai téma emberalakjait is felhasználhatják.
Választható feladatverziók:
1. Csonkított festmények részleteibe fotóelemek beépítése.
2. Fotóelemek, melyeket kontextusba kell illeszteni; festmény készítése fotó köré, fotóelem új összefüggésbe helyezése.
Egyéni és páros munka

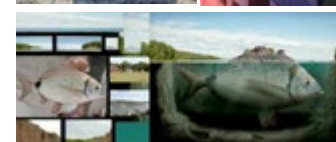
Projektor, laptop,
internetcsatlakozás
fénymásolatok
érdekes fotók,
természeti tájakról,
városokról,
olló, ragasztó
kamera (digitális
fényképezőgép,
Tablet, mobiltelefon).



Rafaël Olbinski
Tutt'Art@ (152)



René Magritte:
The happy donor,
1966,
Közismert panoráma
1926.



Erik Johansson
leleplezi a saját
fotóvalóságát

<http://uj.apertura.hu/2016/nyar/gancsos-resek-a-valóság-texturajan-az-egy-masra-fenykepezes-alakzata-a-film-ben-es-a-kortars-vizualis-tomegkulturaban-2/>

4. ANIMÁCIÓ GEOMETRIKUS MAKETTEKBEN

11-12.

**KÉPALKOTÁSI
TECHNIKÁK:
AXONOMETRIA
SZABADKÉZ-
ZEL, GÉPPEL**

Izometrikus és
frontális (kavalier)
axonometria
elveinek megismerése, alkalmazása

Axonometrikus rajzok készítése
szabadkézi szerkesztéssel,
képalkotás egyéni ötletek alapján
A képek újra alkotása
számítógépen.

Projektor, laptop,
tankönyv
Szerkesztés grafit-
tal, képalkotás
grafikus eszközök-
kel, festőtechniká-
kával.



Victor Vasarely,
Vasarely Múzeum, Budapest

A 7. évfolyam 3. tanév 1. félévi részletes terve, reflexiókkal

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMAK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓK
13-16.	MOZGÓKÉP: ANIMÁCIÓ TÉRI MAKETTEK BEN	Térszemlélet fejlesztése: 3D-s téri makettek készítése, kívül-belül absztrakt, geometrikus formákkal; a makettben animáció készítése.	A tér dinamikájának modellezése makettekben: 3D-s téri makettek készítése dobozokból, kívül-belül absztrakt, geometrikus formákkal, festő-, grafikus vagy applikációs technikával „dinamizálva”. Az absztrakt térben történő mozgásról zenés animáció készítése.	Dobozok, ragasztó, cellux, tűzőgép... grafikus és festő-, kollázs technikák, filc, tempera, tus... olló, ragasztó, applikációk, damil, gyöngyök, lufik... szabadon, egyéni ötletek alapján. Projektor, laptop, kamera (digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon), filmszerkesztő program, zenék.	  	<p>Sol LeWitt - Falrajz, #1136</p> <p>Nike Savvas: Atomic: full of love, full of wonder, 2005.</p> <p>Yayomi Kusama https://hu.pinterest.com/pin/486459197250288913/</p>

A tavalyi év alkotásaiból kiállítást rendeztünk, melyet 2018. november 7.-én Dr. Tóth Tibor az Eszterházi Károly Egyetem docense, Pomázi Imréné igazgató, és Kugler Erika nyitottak meg.

Témakör: Az állókép képkeltési technikái

Feladat: A kreatív elme, avagy agyaljunk az agyunkról!

A kreativitás olyan tanulási folyamat, amelyben a tanár és a diák ugyanaz a személy (Arthur Koestler)

Vajon mi zajlott Bacon elmélyében, amikor leültette Lucien Freudot, és ezt a képet festette róla. Szórakozott volt? Humoros, vagy drámai a kép? Milyen embernek látja Freudot? Viccesnek? Betegnek? Torznak? A gyerekek a legkülönbélebb válasz variációkat sorolták. A legerdekesebb válaszok pl. a festmény olyan, mint egy „leveshetetlen maszk” amely örökre odatapadt; vagy az ellenkezője, a „tulajdonképpen a fotó is olyan, mintha maszk lenne az arcán, és akkor a festmény van alatta”. „Horizontálisan” még nem tartunk a 20. századi festészetnél, és nem látták a gyerekek a Londoni iskola c. kiállítást, de emberi oldalról értelmezhető számukra a forma lélekani torzításai, vagyis maga a mű.... A kérdésre, hogy melyik mond többet az emberi gondolkodásról, a személyiségről, a fotó, a művészi kifejezés, vagy az agy magyarázó rajza, a válasz: mind más megközelítésben beszél róla. Ha meg akarjuk értetni a művészi gondolkodást, bele kell néznünk a művész fejébe. Mindenki kapott egy „agytekervényt”, amely elég naturális, nehéz belegondolni, hogy egyéni mintázata van. *Itt van egy fénymásolat az agyról. Használd fel, ahogy gondolod. Helyezd kontextusba, vágd szét, csonkítsd meg...! a végeredmény legyen egy új kép! Ha nem boldogulsz, próbáld megmagyarázni, amit látsz!* A diákok kaptak segédanyagot, amely információkat tartalmazott a jobb és a bal agyfélteke funkcióiról. Felmerült az agyműködés ponyvairodalma is. Az áthatások nehezen értelmezhetőek, ezért a született képek főleg két világot tükröztek: egy szürke „nem szeretem” világot, amelyhez gyakran társult az



Francis Bacon: Tanulmányok „Lucian Freud” portréjához, 1963, Fotó: Daniel Earson, 1963.

iskola és a kötelességek birodalma, és egy színes érzelemgazdag szabadabb vágyvilágot. Több tanuló képén nem különült el a színes és a színtelen világ... egy egészséges színes alkotás született.

Óravázlat

Az óra témája: Állókép, képkötési technikák szabadkézzel, számítógéppel, kollázs technikával, fotókollázs, fotó, szabadkézi rajzok

Feladat: *A kreatív elme, avagy agyaljunk az agyunkról!* Kollázs készítése az emberi agyat ábrázoló fénymásolatokból.

Választható témák:

1. Művészi megközelítés, kifejező kép: Ez vagyok én; Így gondolkodom
2. Vizuális kommunikációs célú magyarzó rajz: Agyunk szerkezete, működése

A digitalizált rajzok számítógépes grafikus változtatása.

Munkaforma: egyéni

Eszközök: kollázs készítéshez: fénymásolatok, grafikus és festőtechnikák alkalmazása:

toll, tus (fekete, színes), akvarell, tempera, pasztellkréta, olló, ragasztó.

Projektor, laptop, internetcsatlakozás; kamera (digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon)

Az órák célja: Képkötési feladat, mely lehetőséget nyújt a tanulóknak az interneten történő kutatásra a kreativitásunk, agyműködésünk, gondolkodásunk jobb megértéséhez; a jobb és bal agyféltekés agyi funkcióink igazságtartalmáról és téveszméiről, ezáltal önismeretre tegyenek szert, tudatosabban váljanak. Különbséget tudjanak tenni a képzőművészeti jellegű szimbolikus alkotások és a vizuális kommunikációs igényekkel készült magyarzó ábrák között.

Érzékenységek fejlesztése, racionális világkép alakítása.

Kulcsfogalmak: fotó kollázs, képzőművészeti alkotás, szimbólum, absztrakció, vizuális kommunikációs célzatú kép, magyarzó ábra, jobb és bal agyfélteke

Fejlesztendő képességek:

Vizuális kompetenciák: figyelem; vizuális befogadó készség, látványértelmezés; vizuális kifejezőkészség, rajzkészség, a síkbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használata; anyagalakítás, eszközhasználat

Vizuális kommunikációs képességek: kép és szöveg alkotása
Kreativitás, fantázia, jel és szimbólumalkotás; absztrakt gondolkodás

Digitális kompetenciák: média írás, olvasás; média használat
Önismeret, önszabályozás: ítélőképesség; önállóság, autonómia

Fejlesztendő attitűdök: alkotói, értékorientált, szociális, kulturális

Tantárgyi kapcsolatok: Informatika, Biológia-egészségtan

Szemléltetés, műalkotások:

- Francis Bacon: Tanulmányok „Lucian Freud” portréjához, 1963, Fotó: Daniel Earson, 1963
- Francis Bacon: Három tanulmány „Lucian Freud” portréjához, 1965
- Pinterest képek

A felkészüléshez használt információs források:

- Dick Swaab: A kreatív agy, Libri Kiadó, 2017.
- Sipos Endre: A festészeti műalkotás alapkérdései, A vertikális műelemzés módszertana, Flaccus Kiadó, 2018.

Az órák menete

Bevezetés. A tanulócsoporthoz különböző típusú ábrázolásokat kaptak az emberi agyról.

Feladat: A képek csoportosítása két szempont szerint:

1. Művészi alkotások. 2. Vizuális kommunikációs célzatú ábrák az emberi agy működéséről.

Elemző beszélgetés

- Mi a fő különbség a két képcsoport között?
A *művészi alkotások* rejtett, szimbolikus tartalmakat hordoznak. Érzékenységgel, intuitív módon, élményekből táplálkozva, spontánabb módon készültek.

A *vizuális kommunikációs célzatú magyarázó ábrák* az emberi agy működéséről racionális gondolkodással informálnak, tanító célzatúak.

Műalkotáselemzés: *Francis Bacon: Tanulmányok „Lucian Freud” portréjához, 1963, Fotó: Daniel Earson, 1963.*

Vajon mi zajlott Bacon elmélyében, amikor leültette Lucien Freudot, és ezt festette róla. Szórakozott volt? Humoros, vagy drámai a kép? Milyen embernek látja Freudot? Komikusnak vagy tragikusnak?

Melyik kép mond többet az emberi gondolkodásról, személyiségről? A fotó, a műalkotás vagy a magyarázó rajz?

Feladat: Ha meg akarjuk érteni a művészi gondolkodást, bele kell néznünk a művész fejébe, illetve a saját fejünkbe is.

Készíts egy kollázt a témáról, a saját gondolkodásodról. Készíthetsz magyarázó ábrát vizuális kommunikációs célzattal, de készíthetsz egy kifejező festményt, grafikát, amely a művészi kifejezőmóddhoz áll közelebb.

Kaptok egy fénymásolatot az emberi agyról. Használhattok segédanyagot. A fénymásolatból annyit használsz fel, amennyit akarsz, szétvághatod, belerajzolhatsz, bármilyen technikát alkalmazhatsz. A témáról kereshetsz információkat az interneten. A képet digitalizálhatod és beleírhatsz, alakíthatsz rajta szerkesztőprogrammal.

Munkaforma: Minden tanuló egyénileg dolgozik.

Értékelési szempontok:

- Vizuális kommunikációs, vagy kifejező művészi célzatú a kép?
- Tartalmilag mit gondol az alkotó tanuló agyunk működéséről (jelentkező, vagy kiválasztott tanuló munkájának elemzése beszélgetéssel).
- A kollázs technikai kivitelezése, esztétikuma.
- A technika, az anyaghasználat hogyan sugalmazza a tartalmat?

1. TÉMAKÖR: Állókép, modellezés, mozgókép

1. feladat: Tájruha kollázsok

2. feladat: Ruha modellezése

Mimikri vagy tájruha? Az elv hasonló. Miért csak az állatok olvadhatnak bele a természeti környezetünkbe. Az ember is beleolvadhat a tájba, akár a természet alkotta, akár az ember. A feladatot fotómontázs technikával kivitelezte. A szabadkézi rajzos, vagy fényképmodellek ruházatának a negatív formáit vágtuk ki, és a helyükbe természeti és városi tájaktól, építészeti alkotásoktól inspirálva terveztek ruha mintázatot a gyerekek. A kép lehetett fekete-fehér, de tartalmazhatott színes elemeket is, színezhették, lavírozhatták is a fotót. Meglepően szép és eredeti megoldások születtek mind fotós, mind pedig tervezői szemmel is.

A ruhák modellezése már problémás feladatnak ígérkezett.

Részben, mert domború formára kellett alakítani a ruhát, másrészt élő alakra csak sok anyaggal és sok munkával lehetett papíruhát formázni. Több diák babát hozott, néhányan testrészekre formáztak viseleteket pl. kesztyű, kalap... Az egy óra rövidnek bizonyult a feladathoz, és a ragacsos papírmását nehéz volt lefejtetni a gyerekekről. Többen otthon is folytatták a kísérletezést és érdekes alkotások, öltözetek születtek.

Óravázlat

Az óra témája: Képkalkotási technikák szabadkézzel, számítógéppel; tervező gyakorlat, fotókollázs technikával; modellezés, mozgógép készítése.

- 1. Feladat:** Ruhakollázsok tervezése, kivitelezése, Emberalak rajzolása, pozitív-negatív formák kimetszése; Városi, természeti tájat, érdekes témákat ábrázoló színes és fekete-fehér fotók, manuális és gépi grafikus technikákkal történő montázsolása. A digitalizált rajzok számítógépes grafikus változtatása, szövegek beleillesztése.

- 2. Feladat:** Ruhamodell készítése élő alakra főleg papír alapú anyagokból, egyéb applikációs, kollázs... technikákkal. A ruhadarab bemutatása tanulói narratívával videófilmen.

Munkaforma: egyéni és páros munka

Eszközök:

Fotómontázshoz: fénymásolatok, színes és fekete-fehér fotók, újságkivágások, szabadkézi rajzok, tollrajzok, színes és fekete grafikus eszközök, olló, ragasztó

Projektor, laptop, internetcsatlakozás, kamera (digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon).

Ruhamodellhez: Csomagoló, újságpapírok, tapétaragasztó, fonalak, damil, kötözők, olló, cellux, tűzőgép... tempera, tus, filc... egyedi megoldások.

Az órák célja: A tanuló képes legyen funkcionális tárgy kreatív tervezésére, szokatlan megoldások, képzettársítások megvalósítására a gyakorlatban. Kísérletezzen alakra ruha modellezésével papír alapú anyagokból. Tapasztalatot szerezzen méret, arány, anyagismeret, anyaghasználat terén.

Produktumaikat rövid narratívával képes legyen bemutatni videófilmen.

Kulcsfogalmak: fotómontázs, fotó kollázs, tájruha, montírozás, ruha modellezése, funkcionális tervezés

Fejlesztendő képességek:

- Kreativitás, fantázia, problémaérzékenység, problémamegoldás
- Tervezői gondolkodás
- Térszemlélet

Vizuális kompetenciák: figyelem; vizuális befogadó készség, látványértelmezés; vizuális kifejezőkészség, rajzkészség, a síkbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használata; anyagalakítás, eszközhasználat.

Digitális kompetenciák: média írás, olvasás; média használat

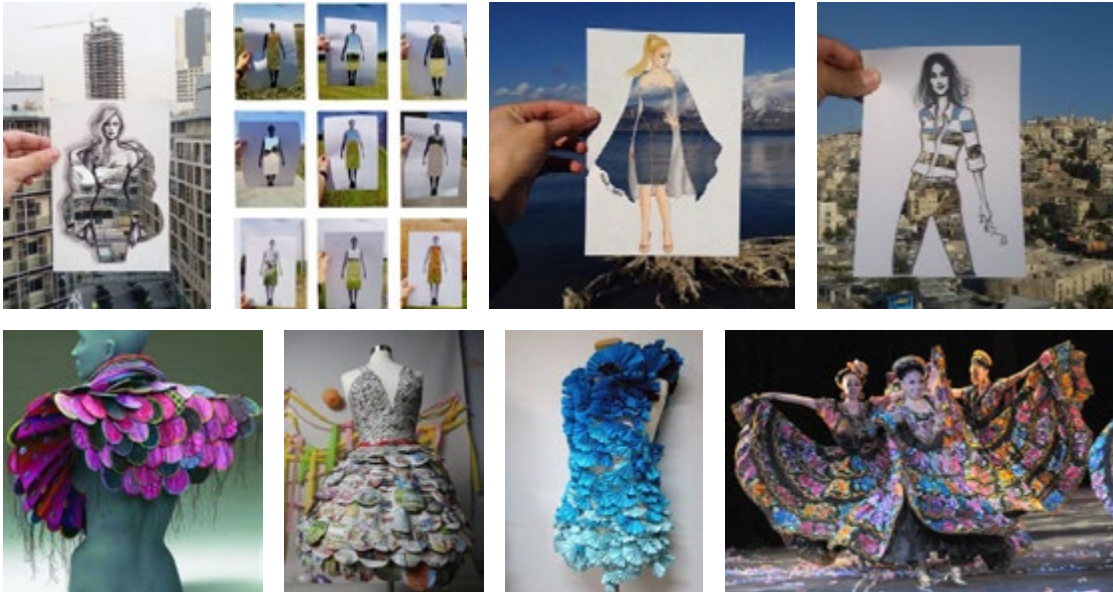
Fejlesztendő attitűdök: alkotói, értékorientált, szociális, kulturális

Tantárgyi kapcsolatok: Informatika, Technika, életvitel és gyakorlat,

Szemléltetés, műalkotások, információs források:

<https://hu.pinterest.com/pin/741123682406764723/>

<https://hu.pinterest.com/pin/136163588718326190/>



Az órák menete

Bevezetés

A tanulócsoporthoz kapnak egy-egy fotómodellt. Mutatok egy példát: A fotómodell ruhájának negatív formáját kimetszettem. A rések mögé képeket illesztgetünk és beszélgetünk a technika lehetőségeiről.

1. Feladat

Kísérletezés, elemző beszélgetés

Keressetek az interneten olyan képeket, amelyek kitölthetnék a ruha mintázatát!

Saját modellek keresése, amely megfelelő méretű egy A/4-es lapra. Ruhamintázathoz természeti és városi tájak keresése.

Képek nyomtatása.

Feladat közlése:

A képek alapján tervezték meg az emberalakot szabadkézi rajzzal, de fotómodellt is használhattok. A választott színes vagy fekete-fehér tájfotókból készítsétek el a modell ruházatát! A háttér is része legyen a képnek!

Technika: fotómontázs, fotó kollázs

Munkaforma: egyéni

2. Feladat

Készítsetek munkanaplót egy ruha modellezéséhez! Rajzold le a tervezett ruhadarabot, írd össze az anyagszükségletet, az anyagmintákat is ragaszd bele! A ruhamodellt élő alakra, vagy babára főleg papír alapú anyagokból, egyéb applikációs, kollázs... technikákkal készítsétek el!

A ruhadarabot mutassátok be tanulói narratívával videófilmen.

Technika: papírmásé, applikáció, textilmunkák...

Munkaforma: munkanapló – egyéni; ruhamodell kivitelezése: csoportmunka, párosmunka.

Értékelési szempontok

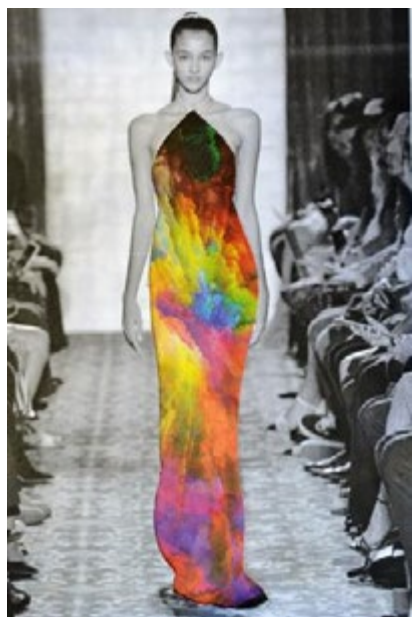
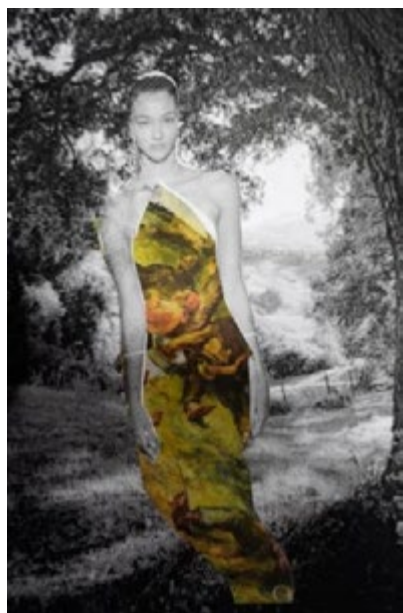
- Munkanapló áttekinthetősége, esztétikum
- eredeti ötletek
- szép esztétikus technikai kivitelezés.



Megyes Kornél 7.A,
Sinka Hanna 7.B



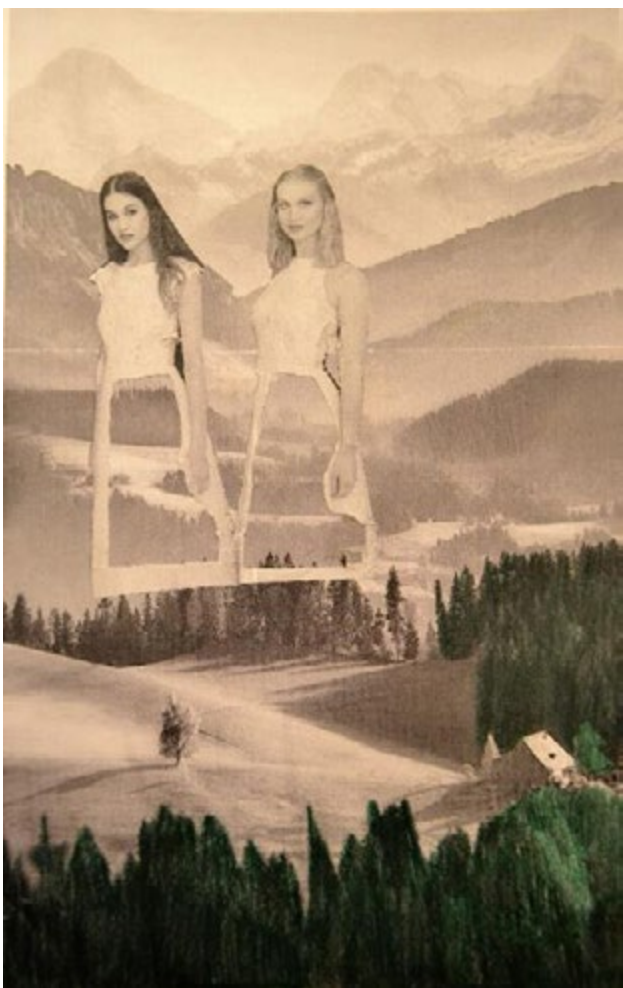
Sinka Hanna 7.B,
Nagy Annamária 7.A



Tóth Attila,
Rózsavölgyi Renáta 7.A



Belányi Anna 7.A,
Papp Luca Éva 7.B



Csiki Aliz 7.B,



Kun Barbara 7.A



Németh Hanna, Orosz Fruzsina 7. B



Nagy Annamária - Thuróczy Valéria, Tábori Zsófia -Sipos Dorina 7.A



Nagy Annamária - Thuróczy Valéria, Tábori Zsófia -Sipos Dorina 7.A
Gergi Lilla Belányi Anna 7. A

2. TÉMAKÖR: Az állókép képkalkotási technikái

2. témakör, 1. feladat: Fotóvalóság – valóságfotó

Amióta a kísérleti osztályokban a média témakörök dominálnak, kevesebb idő jut a rajzolásra, a képkalkotásra festéssel, hagyományos tanulmányok készítésére, amelyek fejlesztik az ábrázoló készséget. Igyekszem sok manuális munkával összekötni a médiafeladatokat, de a képi ábrázolás, főleg a színes technikákkal történő képkalkotás, anyag és eszközhasználat romlik. A Fotóvalóság-valóságfotó egy kevert feladat, amelyhez mind a két képesség szükséges.

A fotó feltalálása erősen hatott a festészetre. A festők rádöbbenek, hogy a fotó megváltoztatta a kép szerepét. A korábbi művészetekben a dokumentáció a festészet és a szobrászat szerepe volt, később ezt átvette a fotó és a film. A festészetben meghatározóbbá vált a kifejezés az ábrázolással szemben. Az avantgárd irányzatok felsorakoztatták az új képkalkotási gondolkodás, a képi absztrakció különféle verzióit. Néhány stílusirányzat a „fotómontázs” technikát a festészetre alkalmazta. Vagy inkább a „festménymontázból” esetleg „montázsfestményből” lett a fotómontázs? Így festettek a szürrealisták... Bár, már a reneszánszban is „montázstak” a festők. A látható világ elemeinek sajátos válogatásai, „bevágásai” segítettek elképzelni, értelmezni a vallásos, misztikus, transzcendentális dimenziót. Míg a reneszánsz ember egyénisége beleilleszkedett a teremtésbe, az egészet képező Világmindenségbe, a szürrealista festő magányos elméjében fotószerű képfoszlányok sajátos kombinációi öltenek alakot a festményeken. Ha elemezzük Salvador Dali, René Magritte, vagy Rafal Olbinski műveit, gyakran az az érzésünk, hogy ugyanaz történik, mint amikor fotómontázst montírozunk. A valóság egy-egy különböző elemét egy képbe, egy kontextusba festi a festő. E médiafeladat kapcsán a diákoknak fotókollázst kellett készíteni, de festmény szerűen kidolgozva. A tanulók kaptak egy fotórészletet. Tovább kellett rajzolni, festeni a képet.

Óravázlat

Az óra témája: Fotó hatása a festészetre; képkalkotási technikák: kollázs, szabadkézzel, számítógéppel, kollázs technikával, fotókollázs, fotó, szabadkézi rajz, festmény

Feladat:

Fotórészletek beépítése festményekbe. Előző órai téma embe-
ralakjait is felhasználhatják.

Választható feladatverziók:

1. Csonkított festmények részleteibe fotóelemek beépítése.
2. Fotóelemek, melyeket kontextusba kell illeszteni; festmény készítése fotó köré, fotóelem új összefüggésbe helyezése.

Munkaforma: egyéni

Eszközök: kollázs készítéshez: fénymásolatok, grafikus és festő-
technikák alkalmazása:
toll, tus (fekete, színes), akvarell, tempera, pasztellkréta, olló,
ragasztó.

Projektor, laptop, internetcsatlakozás; kamera (digitális fényké-
pezőgép, Tablet, mobiltelefon)

Az órák célja: Szabad alkotó feladat, amely fejleszti a kreativi-
tást, de segíti a tanulók önmegismerését; képesek legyenek,
élményeik, drámáik alkotáson keresztül történő feldolgozá-
sára, feloldására; a műélmények, beszélgetések élményszerű
tapasztalatot nyújtsanak számukra; kísérletezéssel, játéko-
san, alkotói szemmel értelmezzék az új technika nyújtotta
lehetőségeket, úgy tekintsenek rá, mint új eszközre az alkotó-
munkához, az önkifejezésre.

Kulcsfogalmak: fotó kollázs, fotómontázs, montázsfestmény,
valóságfotó-fotóvalóság, realitás-szürrealitás; képzőművé-
szeti alkotás, szimbólum, absztrakció.

Fejlesztendő képességek:

Vizuális kompetenciák: figyelem; vizuális befogadó készség, látványértelmezés; vizuális kifejezőkészség, rajzkészség, a síkbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használata; anyagalakítás, eszközhasználat

Kreativitás, fantázia, jel és szimbólumalkotás; absztrakt gondolkodás

Digitális kompetenciák: média írás, olvasás; média használat
Önismeret, önszabályozás: ítézőképesség; önállóság, autonómia

Kreativitás, fantázia, problémaérzékenység, problémamegoldás
Önismeret, önreflexió: élmények feldolgozása (projekció tudatos- tudattalan) önállóság, autonómia, jel és szimbólumalkotás (Mit jelent, amit csináltam?), ítézőképesség, mérlegelés

Fejlesztendő attitűdök: alkotói, értékorientált, szociális, kulturális

Tantárgyi kapcsolatok: Informatika, Magyar nyelv és irodalom

Szemléltetés, műalkotások:

- Rafael Olbinski Tutt'Art@ (152)
- René Magritte: A boldog donor, 1966,
- René Magritte: Közismert panoráma 1926.
- Salvador Dali: Gala nézet hátulról, szürreális kioszk, litográfia, 1988.
- Dali festményátirat
- Festmény a Salvador Dali Színház-Múzeumból, Figueres Katalónia

A felkészüléshez használt információs források:

<http://uj.apertura.hu/2016/nyar/gancsos-resek-a-valo-sag-texturajan-az-egymasra-fenykepezes-alakzata-a-film-ben-es-a-kortars-vizualis-tomegkulturaban-2/>

Az órák menete**Bevezetés**

Az alábbi festmények nézegetése, elemzése:

- Rafael Olbinski Tutt'Art@ (152)
- René Magritte: A boldog donor, 1966,
- René Magritte: Közismert panoráma 1926.
- Salvador Dali: Gala nézet hátulról, szürreális kioszk, litográfia, 1988.
- Dali festményátirat
- Festmény a Salvador Dali Színház-Múzeumból, Figueres Katalónia

Elemzés, beszélgetés

- Mit látsz a képen – táncoló, lányok; emberalak – esti városi táj; tengerpart homokkal, alatta sűrű, sötét erdő; egy fotószerű női hát, előtte egy épületszerű nő háttal; ókori szobor arcán táj.
- Asszociációk, képzettársítások: Miben változtatja meg a mondanivalót a kép a képben? A „részletképek” is a valóság egy részlete, de a nagy kép is egy valóság. Milyen gondolatokat inspirál bennetek a „kép a képben” megoldás?...

Feladat: Minden tanuló kap egy fotó, vagy egy festmény részletet, amelyet fel kell ragasztani egy rajzlapra. A képelemet tovább kell rajzolni, be kell építeni képbe, egy nagy képet kell készíteni.

Választható feladatverziók:

Csonkított festmények részleteibe fotóelemek beépítése. Fotóelemek, melyeket kontextusba kell illeszteni; festmény készítése fotó köré, fotóelem új összefüggésbe helyezése.

Munkaforma: egyéni

Értékelési szempontok

- Eredeti ötletek
- Szép esztétikus technikai kivitelezés
- Asszociációk, képzettársítások: Milyen hatást kelt, mit fejez ki a kép? A beillesztett képelem mit jelent, mit hangsúlyoz?



51. kép: Rafael Olbinski Tutt'Art@ (152)
<https://www.tuttartpitturascultura-poesiamusica.com/2011/04/rafal-olbinski-surrealista-polacco.html>

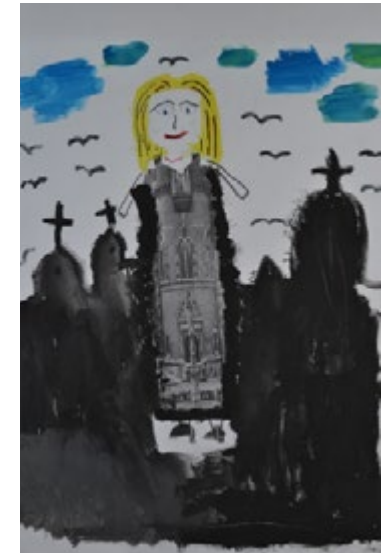
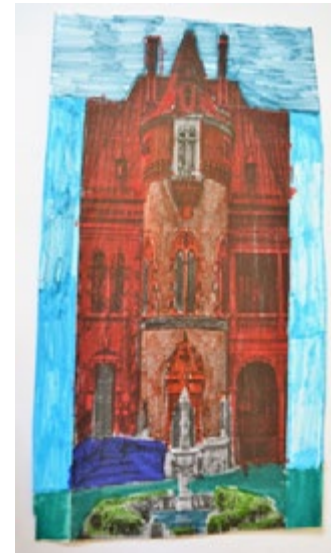
52. kép: René Magritte:

A boldog donor, 1966,

53. kép: René Magritte:

Közismert panoráma 1926.

54. kép: Salvador Dali: Gala nézet hátulról, szürreális kioszk, litográfia, 1988.; festményátirat



Rózsavölgyi Renáta 7. A
 Acsai Máté, Dósa Eszter 7. A
 Schaibli Tibor, 7. A
 Pádár Viktória 7.A



55. kép:
 Festmény a Salvador Dali Színház-Múzeumból,
 Figueres Katalónia

3. TÉMAKÖR: Animáció geometrikus makettekben

3. témakör, 1. feladat:

Az izometrikus és a frontális (kavalier) axonometria elveinek megismerése és alkalmazása

3. témakör, 2. feladat:

A tér dinamikájának modellezése makettekben

A feladat az izometrikus, majd a frontális (kavalier) axonometria alapjainak megtanulásával, szabadkézi rajzok szerkesztésével indult, amely *Technika, életvitel és gyakorlat* tantárgyból is tananyag. A térábrázolási szabályokra példákat kerestünk a képzőművészetben. Vasarely munkáit elemeztük, majd ehhez kapcsolódott egy játékos felületkitöltő gyakorlat. Hogyan tudod az egész felületet izometrikus, vagy Cavalière axonometriában megszerkeszteni? Hogyan lehet kiterjeszteni az egész síkfelületre? Hogyan lehet elérni, hogy háromdimenziós hatást keltsen a sík? A szerkesztés mellett a színekkel és tónusokkal is fokoztuk a térhatást. Az első feladat: „Térilúzió síkban”. Fontos szempont volt, hogy legyenek a képből kiemelkedő és a képbe „besüllyedő” elemek, amelyeket axonometrikus ábrázolással, színekkel és tónusokkal kell elérni.

Az ezt követő feladatot három dimenzióban terveztem. Egy dobozt kellett kívülről és belülről átalakítani, hogy minél változatosabb térhatást keltsen, majd úgy megfesteni, hogy a geometrikus mintázat fokozza a tér dinamikáját. A makett-ről mozgóképet is kellett készíteni, amely szemlélteti a tér mozgalmasságát.

Óravázlat

Az óra témája: Képpalkotási technikák: izometrikus és Cavalière axonometria szabadkézzel, géppel; mozgókép: animáció téri makettekben

- 1. Feladat:** Axonometrikus rajzok készítése választott axonometriában szabadkézi szerkesztéssel, képpalkotás egyéni ötletek alapján. A képek újra alkotása számítógépen.
- 2. Feladat:** A tér dinamikájának modellezése makettekben: 3D-s téri makettek készítése dobozokból, kívül-belül absztrakt, geometrikus formákkal, festő-, grafikus vagy applikációs technikával „dinamizálva”. Az absztrakt térben történő mozgásról zenés animáció készítése.

Munkaforma: képpalkotás - egyénileg, dobozmakett - párokban.

Eszközök: dobozok, ragasztó, cellux, tűzőgép... grafikus és festő-, kollázs technikák, filc, tempera, tus... olló, ragasztó, applikációk, damil, gyöngyök, lufik... szabadon, egyéni ötletek alapján. Projektor, laptop, kamera (digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon), filmszerkesztő program, zenék.

Az órák célja: A tanulók ismerjék meg, és alkalmazni tudják az izometrikus és frontális (kavalier) axonometria elveit. Az elveket a játékos, szabad képpalkotásban is tudják alkalmazni, ne csak a műszaki rajzban. Térszemléletük fejlődjön a makettek elkészítésével. Megtapasztalják, hogy a mintázatok optikai hatására agyunkban hogyan változik a térérzet. S mindezeket a térérzéseket az animációs film elkészítése is megerősítse.

Kulcsfogalmak: izometrikus és frontális (kavalier) axonometria, op art, makett-modell, términtázatok optikai hatása, animáció

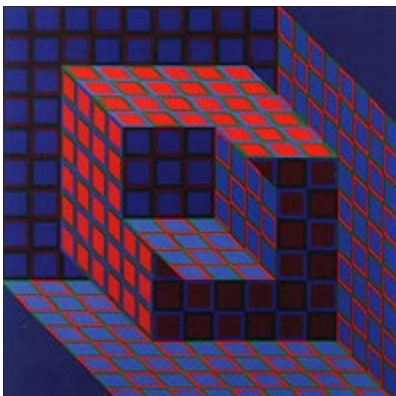
Fejlesztendő képességek

Térszemlélet (sík, tér, forma)

Vizuális kompetenciák: figyelem; vizuális befogadó készség, látványértelmezés; vizuális kifejezőkészség, rajzkészség, a síkbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használata; anyagalkítás, eszközhasználat.

Kreativitás, fantázia

Digitális kompetenciák: média írás, olvasás; média használat
Önismeret, önszabályozás: itélőképesség; önállóság, autonómia



56. kép: Victor Vasarely: KAT 222,
Vasarely Múzeum, Budapest

57. kép: Victor Vasarely: Hexa 5. 1988,
Vasarely Múzeum, Pécs

58. kép: Yayoi Kusama alkotása

Fejlesztendő attitűdök: alkotói, értékorientált, szociális, kulturális

Tantárgyi kapcsolatok: Informatika, Matematika, Technika, életvitel és gyakorlat

Szemléltetés, műalkotások

- Victor Vasarely
- Kusama Jajoi
- David Gray: Atomic love
- Sol leWitt: falrajz, Turner Contemporary

A felkészüléshez használt információs források

- [Vasarely axonometriája](#)
- [Yayoi Kusama művei](#)

Az órák menete

Bevezetés

Vasarely képeinek megfigyelése.



59. kép: (bal oldalon): Sol LeWitt - Wall Drawing, #1136,

60. kép: (közepen): Nike Savvas: Atomic: full of love, full of wonder, 2005.

61. kép: (jobb oldalon): Sol LeWitt: Wall Drawing #879, 1998, Loopy Doopy <https://publicdelivery.org/sol-lewitt-wall-drawings/>

Elemző beszélgetés

- A képeken az axonometria fajtáinak beazonosítása.
- Honnan ered a térillúzió még a szerkesztésen kívül? – szín, tónus, fény-árnyék hatás.
- Hogyan lehet elérni a „homorú-domború” térhatást?

1. Feladat

Térillúzió síkban: Készítsetek izometrikus vagy frontális (kavali-er) axonometriában képet szabadkézi szerkesztéssel egyéni ötletek alapján! Terjeszd ki a szerkesztést az egész felületre! Legyenek a képen előre ugró, és képbe belesüllyedő elemek! 3D-s hatást keltsen a kép! Alkalmazz színeket és színtónusokat a térhatás érdekében! A képeket szkennelheted és újra alkotnod számítógépen.

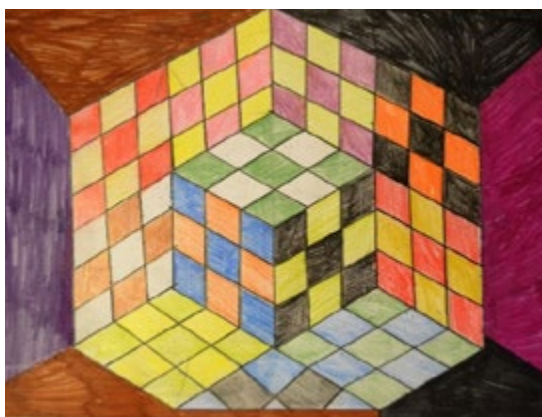
Munkaforma: egyéni.

2. Feladat

A bemutatott képek alapján készíts egy téri makettet! A makettet alakítsd át úgy, hogy tartalmazzon belső, vagy külső téri elemeket, minél több elem, „bútorzat” törje meg a síkszerűségét! Fesd meg a makettet színes, geometrikus, szabályos, vagy szabálytalan mintázattal úgy, hogy fokozódjon a tér dinamikája, esetleg kívül és belül kapcsolódhat is egymáshoz! A makettet animációval vagy videofilmmeel is mutasd be, amely szemlélteti a tér mozgalmasságát!

Értékelési szempontok

- A szerkesztés pontossága, szép esztétikus kivitelezés, térhatás gazdagsága, eredeti ötletek, a technika alkalmazása



Belányi Anna, Tábori Zsófia 7.A
Mihalovics Tifani 7.A, Baráth Nóra 7.B
Gál Emília, Pataki Zita 7.B



Rózsavölgyi Renáta, Kun Barbara 7.A
 Petrányi Zsolt 7.A
 Bakai Örs, Kovács Ádám, Baráth Benjámín 7.B

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
KÉPALKOTÁSI TECHNIKÁK: ÁLLÓKÉP - NÉGYZET, PERSPEKTÍVA MOZGÓKÉPI ANIMÁCIÓ	Forgó képek 1. Forgó négyzet Négyzet alakú képek készítése egy iránypontos perspektívában több nézőpontból, benne egy mozgatható objektummal (szereplővel). Forgatással fázisfotók, majd mozgóképi animáció készítése. Tablet használata a képalkotáshoz, animáláshoz.	Informatika, Technika, életvitel és gyakorlat	3 óra
ÁLLÓKÉP - KÖR, MOZGÓKÉPI ANIMÁCIÓ FORGATÁSSAL	Forgó képek 2. Bosch-kör Festmény ihletésű kép alkotása, melynek egy része forgatható kör. Tablet használata képalkotáshoz, animáláshoz.	Informatika, Etika, Technika, életvitel és gyakorlat	3 óra
INTERNETHASZNÁLAT, MINT FORRÁS TESZT SZERKESZTÉSÉNEK KIPRÓBÁLÁSA	A magyarok művészete az ősmagyarságtól a századfordulóig (Millennium). Témára szerkesztett tesztfeladatokkal játékos verseny.	Történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek, Informatika, Magyar nyelv és irodalom	2 óra
INTERNETHASZNÁLAT, MINT FORRÁS POWER POINT ELŐADÁSOK KÉSZÍTÉSE	Magyar népművészet tájegységei és jellemzői (kézművesség) Néhány közvetlen tapasztalatok útján megismerhető néprajzi tájegység tárgykultúrájának elemző vizsgálata és legfontosabb jegyei alapján megkülönböztetése más tájegységek tárgycsoportjaitól. Power Point prezentáció készítése csoportmunkában, kiselőadás tartása.	Történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek, Informatika, Magyar nyelv és irodalom, Ének-zene, Informatika	2 óra
ÁLLÓKÉP TERVEZÉSE: KÉPESLAPOK NYOMTATÁSA	Impresszionista képeslapok Impresszionista képek ihlette festmények alkotása, impresszionista fotózás, a legjobb alkotásokból képeslapok nyomdai sokszorosítása.	Magyar nyelv és irodalom, Informatika	2 óra

ÓRA-SZÁM

FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

MEGJEGYZÉS

ANIMÁCIÓS GYAKORLATOK: FORGÓ KÉPEK

1. FORGÓ NÉGYZET

1-2-3. **KÉPALKOTÁSI
TECHNIKÁK:
EGY IRÁNY-
PONTOS
PERSPEKTÍ-
VA -NÉGYZET,
NÉZŐPONT;
MOZGÓKÉPI
ANIMÁCIÓ
FORGATÁSSAL**

Egy iránypontos perspektívában rajzok, kollázsok készítése színes és fekete-fehér fotók felhasználásával, szabadkézi rajzolásal, festéssel, gépi szerkesztéssel.
Tablet, szkennel és grafikai programok segítségével animálás.

Forgatható képek készítése

1. feladatverzió: Négyzet alakú kép alkotása szabadkézzel vagy Tablettel négy nézőpontból egy iránypontos perspektívában.

Címadás.

Tablettel fázisfotózás, animálás, mozgókép készítése.

Munkaforma: egyéni

Projektor, laptop, tanulói Tabletek, kamera, állvány, szkennel,

fénymásolatok H. Bosch, Brueghel festményeiről.

Karton, miltonkápocs, ragasztó, olló, tempera, vízfesték, ecsetek, tus, grafikus eszközök.



Titkos kert

2. BOSCH-KÖR

4-5-6. **KÉPALKOTÁSI
TECHNIKÁK:
ÁLLÓKÉP-KÖR,
MOZGÓKÉPI
ANIMÁCIÓ
FORGATÁSSAL**

Egy iránypontos perspektívában rajzok, kollázsok készítése színes és fekete-fehér fotók felhasználásával, szabadkézi rajzolásal, festéssel, gépi szerkesztéssel.
Tablet, szkennel és grafikai programok segítségével animálás.

Forgatható képek készítése

2. feladatverzió:

Hieronymus Bosch: Hét főbűn (v. Brueghel) képei által inspirált kollázs alkotása, mely tartalmaz egy forgatható 8 cm-es korongot (kört) és mozgatható elemeket a festményből. A kollázsról animáció készítése; Tablettel fázisfotózás, animálás, mozgókép készítése.

Munkaforma: egyéni, vagy páros

Projektor, laptop, tanulói Tabletek, kamera, állvány, szkennel, fénymásolatok H. Bosch, Brueghel festményeiről.

Karton, miltonkápocs, ragasztó, olló, tempera, vízfesték, ecsetek, tus, grafikus eszközök.



Hieronymus Bosch: Hét főbűn 1505-1510 körül

[http://archiv.
magyarmuzeumok.
hu/kiallitas/3320-
bosch_500](http://archiv.magyarmuzeumok.hu/kiallitas/3320_bosch_500)

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	MEGJEGYZÉS
MAGYAR MŰVÉSZETTÖRTÉNET						
7-8.	<p>TÉMÁRA SZERKESZTETT TESZT-FELADATOKKAL JÁTÉKOS VERSENY</p> <p>INTERNET-HASZNÁLAT MINT FORRÁS</p> <p>TESZT SZERKESZTÉSÉNEK KIPRÓBÁLÁSA</p>	<p>Szent István projekt (résztéma)</p> <p>A magyarok művészete az ősmagyar-ságtól a századforduló, Millenniumig.</p> <p>A magyar romantika, historizmus, eklektika: A múltba fordulás hatásaként keletkező neo-stílusok: a neoromán, a neogót, neoreneszánsz és a neobarokk Integráció történelmi ismeretekkel.</p>	<p>Művészettörténeti vetélkedő</p> <p>Socrative v. Kahoot programban szerkesztett tesztekkel</p> <p>Munkaforma: csoportmunka, csoportversennyel</p>	<p>Tablet, projektor, laptop</p> <p>https://socrative.com/</p> <p>https://kahoot.com/</p>	 	<p>Feszty Árpád: A magyarok bejövetele, olajfestmény, 15x120m, panorámakép, 1892-94. Nemzeti Történelmi Emlékpark, Ópusztaszer.</p> <p>Székely Bertalan: Vérszerződés, 1897. Kecskemét, Városháza díszterme.</p> <p>Vágó Pál: A magyarok Kijev előtt, 1885. Váson, olaj, 152x251,5 cm, Magyar Nemzeti Galéria.</p>
9-10.	<p>INTERNET-HASZNÁLAT MINT FORRÁS</p> <p>POWER POINT ELŐADÁSOK KÉSZÍTÉSE</p>	<p>Magyar népművészet tájegységei és jellemzői (kézművesség)</p> <p>Néhány közvetlen tapasztalatok útján megismerhető néprajzi tájegység tárgykultúrájának elemző vizsgálata és legfontosabb jegyei alapján megkülönböztetése más tájegységek tárgycsoportjaitól.</p>	<p>Magyar népművészeti tájegységek feldolgozása, bemutatása egymásnak Power Point prezentáció segítségével.</p> <p>(Alföld, Felföld, Dunántúl, Erdély)</p> <p>Tájak jellegzetes vizuális karakterrel bíró tárgykultúrája, népi mesterségek</p> <p>Munkaforma: csoportmunka</p>	<p>Tablet, projektor, laptop</p> <p>Power Point program</p>	 	<p>Ormánsági és matyó viselet</p> <p>Kalotaszegi</p>

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	MEGJEGYZÉS
----------	-------------------	----------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------	------------

POINTILLISTA, IMPRESSZIONISTA KÉPESLAPOK

11-12.

Állókép tervezése:
Impresszionista képek ihlette festmények alkotása;
Impresszionista fotózás
A legjobb alkotásokból képeslapok nyomdai sokszorosítása

A plein air és az impresszionizmus

A pointillizmus
Posztimpresszionizmus

A műtermi festészet a szabadtéri festészet és fotózás összehasonlítása.

Műveken témák, színek, kompozíció, ecsetkezelés megfigyelése

Milyen a természetes fény hatása a színekre és a festői stílusra.

Alkotói feladatok.

- Pointillista festmény készítése főszínek alkalmazásával. Cél: színárnyalatok elérése optikai színkeveréssel.

- Egy pillanatnyi hangulatot érzékeltető tájkép vagy épület festése fotó alapján.

-Képsorozat. Monet: A roueni katedrális. Napszakok hatása a formák látszati színeire (reflexszín). A színek hangulati hatása.

Színvázlatok művekről: Színes papírkollázs készítése festményről (színes papírtépés, foltképzés)

HÁZI FELADAT: Fotó készítése ugyanarról az épületről vagy tájrészletről különböző napszakokban (3-5 fotó)

Tablet, projektor, laptop, kamera, szkennel

Rajzlap, tempera, vízfesték ecsetek,



Claude Monet /1840-1926/:
Impresszió, a felkelő nap, 1872,
olaj, vászon, 91x63 cm
Párizs, Musée Marmottan



Monet: A roueni katedrális.

1. témakör: Animációs gyakorlatok: Forgó képek

1. feladat: Forgó négyzet

2. feladat: Bosch-kör

Az év legizgalmasabb feladatai közé tartozott diáknak, tanárnak egyaránt. A feladat első része, a Forgó négyzet nagy szabadságot adott a diákoknak az alkotásra. Az egy iránypontos perspektívát is szabadon alkalmazhatták. Akinek sikerült, beépítette a feladatba, akinek nem, elég volt, ha csak a négy nézőpontot rögzítette szabad képalkotással. A fotózást nehezítette, hogy nemcsak forgatni kellett a négyzetet, hanem egy mobil elemet is logikus mozgatóval beépíteni az animációba. Ezt a feladatot minden diáknak egyénileg kellett elvégezni, a fázisfotózásban segíthettek egymásnak. Nagyon egyedül, ötletes munkák születtek.

A Bosch-kör című feladat hasonló elveken alapult, viszont voltak kötöttségek. A festmények elemeit kellett kollázs technikával egy mobil képpé alakítani. A kollázson kötelezően szerepelnie kellett egy forgatható 8 cm-es körnek és legalább egy mobil szereplőnek, amely nehezítette a képszerkesztést. A fázisfotózás hasonlóan tervezett, összehangolt mozgatóval történt, mint az első feladatnál. Ezt a feladatot már párokban, vagy kiscsoportokban is végezheték a tanulók.

Óravázlatok

Az óra témája: Egy iránypontos perspektívában rajzok, kollázsok készítése színes és fekete-fehér fotók felhasználásával, szabadkézi rajzolással, festéssel, gépi szerkesztéssel. Tablet, szkennel és grafikai programok segítségével animálás.

Feladat: Forgatható képek készítése: Négyzet alakú kép készítése (szabadkézzel vagy Tablettel egy iránypontos

perspektívában négy nézőpontból, benne egy mozgatható objektummal (szereplővel). Forgatóval fázisfotók, majd mozgóképi animáció készítése. Tablet használata a képalkotáshoz, animáláshoz. Az alkotásnak címadás (pl. Titkos kert).

Feladathoz: Forgatható képek készítése: Hieronymus Bosch: *Hét főbűn* és Brueghel *Gyermekjátékok, vagy Flamand közmondások* c. műve alapján inspirált kollázs alkotása, mely tartalmaz egy forgatható 8 cm-es korongot (kört) és mozgatható elemeket a festményből. A kollázsról animáció készítése; Tablet használata képalkotáshoz, animáláshoz (fázisfotózás) mozgóképi animációhoz.

Munkaforma: Egyéni, páros munka

Eszközök:

1. feladathoz: projektor, hangfal, laptop, tanulói Tabletek, kamera, állvány, szkennel. Karton, miltonkapocs, ragasztó, tempera, vízfesték, ecsetek, tus, grafikus eszközök, olló, ragasztó, szoftver az animáláshoz, filmvágáshoz.

2. feladathoz: projektor, hangfal, laptop, tanulói Tabletek, kamera, állvány, szkennel; filmrészlet, zene bejátszása; fénymásolatok H. Bosch, Brueghel festményeiről; karton, miltonkapocs, ragasztó, tempera, vízfesték, ecsetek, tus, grafikus eszközök (tűfilc, golyóstoll, zselés toll, töltőtoll), olló, ragasztó, szoftver az animáláshoz, filmvágáshoz.

Az órák célja: Képalkotási technikák, animáció műfaji sajátosságainak megismerése: egy iránypontos perspektíva, nézőpont, mozgóképi animáció forgatóval; élményszerű tapasztalatot szerezzenek műélmény kapcsán és kísérletezéssel, játékosan; alkotói szemmel értelmezzék az új technika nyújtotta lehetőségeket, úgy tekintsenek rá, mint új eszközre az alkotómunkához.

Kulcsfogalmak: perspektíva, nézőpont, forgatás, animáció, állókép, mozgókép, mozgásérzet, mozgásfázisok, fázisfotók, a mozgás folyamatossága, képmező, a kép formátuma, képfelbontás.

Fejlesztendő képességek:

Vizuális kompetenciák: figyelem; vizuális befogadó készség, látványértelmezés; vizuális kifejezőkészség, rajzkészség, tervezői ismeret, jel és szimbólumalkotás; a síkbeli vizuális

megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használata; térszemlélet, formaérzék, anyagalakítás, eszközhasználat
Kreativitás, probléma érzékenység, problémamegoldó képesség, fantázia

Digitális kompetenciák: média írás, olvasás; média használat

Önismeret, önszabályozás: Ítéliképesség; önállóság, autonómia

Fejlesztendő attitűdök: alkotói, értékorientált, szociális, kulturális

Tantárgyi kapcsolatok: Informatika, Matematika, Technika, életvitel és gyakorlat, Magyar nyelv és irodalom; Történelem, társadalmi ismeretek

Szemléltetés, műalkotások:

Hieronymus Bosch: A hét főbűn és a négy végső dolog, 1480 körül, olaj, panel (asztallap volt, ezért a másik cím: A bölcsesség asztala), 120x150cm, Museo del Prado, Madrid

Hieronymus Bosch: Gyönyörök kertje 1490, olaj, vászon, 220x389cm, Museo del Prado, Madrid

Id. Pieter Brueghel: Gyermekjátékok, 1559-60, olaj, fatábla, 161x118cm, Bécsi Szépművészeti Múzeum

Id. Pieter Brueghel: Flamand közmondások, 1559, olaj, fa, 117x163cm, Berlin Gemäldegalerie

Film: The Garden of Earthly Delights Animation Bosch: <https://www.youtube.com/watch?v=ruOhtCZyX7A>

A felkészüléshez használt információs források:

Lenkes Ildikó: A hét főbűn ábrázolásának története és alkalmazása a vizuális nevelésben (MKE Tanárképző tanszék, szakdolgozat, 2008. Témavezető: Hantos Károly; Konzulens: L. Menyhért László és Nagy Imre

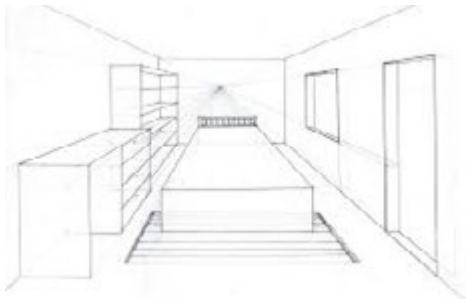
<https://slideplayer.hu/slide/2064401/>

http://epa.oszk.hu/02900/02996/00002/pdf/EPA02996_artm_2016_2_008-015.pdf

Animáció: *The Garden of Earthly Delights Animation Bosch*

<https://www.youtube.com/watch?v=ruOhtCZyX7A>

Az órák menete



Titkos kert négy nézőpontból;
Egy iránypontos perspektíva
szerkesztése külső térben,
belső térben

1. témakör, 1. feladat: Animációs gyakorlat: forgó négyzet

Bevezetés: az egy iránypontos perspektíva elveinek megfigyelése, értelmezése a *Titkos kert* című képen.

Elemző beszélgetés

Milyen szerkesztőelemek segítik a térillúziót? (iránypont, rövidülés, befelé szűkülés-távlatillúzió, végtelenítés a térben) Írd le szavakkal, meséld el a négy nézőpont közötti különbséget! (tartalom)

A körforgás végtelenítés a térben. Milyen ötleteket inspirál a kép?

Milyen elemet mozgatnál meg ebben a képben, ha animációt kellene készíteni?

Feladat: egy animációs filmhez készíts forgatható képet! 25x25 centiméteres négyzet alakú lapra bármilyen grafikus vagy festőtechnikával alkoss olyan képet, amelynek négy nézőpontja van. Ha elforgatjuk 90 fokkal, történjen valamilyen változás! Képzeld el, hogy ebben a „forgó térben” mozog egy objektum, egy szereplő (ember, állat, tárgy). A mozgatható objektumot vágd ki ollóval, és tervezd meg a forgó négyzet és az objektum összehangolt mozgását az eddigi tapasztalataid alapján!

A négyzetet miltonkapoccsal középen szúrd át és helyezd rá egy nagyobb rajzlapra (a vázlatfüzeted lapjára! A miltonkapocs fixálja a képet, amikor animáljuk, fázisfotózzuk. A lap hátuljára készíts egy zsebet, amelybe a mozgó objektumot belehelyezed (el en vessen, ha nem használjuk)!

Ha készen vagy, a szabadkézi munkával, Tablettel fotózd végig kis elmozdulásokkal a tervezett mozgást! A fázisfotózásnál én is besegítek kamerával. Adj címet az alkotásodnak!

Tanári munka: animálás és filmszerkesztés

Tanulói munka: tablet használata a képkalkotáshoz,



Baráth Nóra 7.B
Csiki Aliz 7.B
Gál Emília 7.B
Szécsi Anna 7.B

Sinka Hanna 7.B

animáláshoz, jó digitális kompetenciájú tanlók az animálást és filmszerkesztést is elvégezhetik, akár házi feladatként otthon.

Munkaforma: Kérem, hogy ezt a feladatot mindenki egyedileg végezze el! Ha segítség kell, egymásnak is segíthettek, és én is segítek,

Értékelési szempontok

- Az elkészült forgó négyzet
- a mozgatható objektum, valamint a mozgatás terve
- Eredeti ötletek
- Szép esztétikus technikai kivitelezés
- Asszociációk, képzettársítások: Milyen hatást kelt, mit fejez ki a kép? A beillesztett képelem mit jelent, mit hangsúlyoz? A cím mit idéz fel?

Akinek van tabletje, mobiltelefonja, használhatja. Fontos, hogy a kamera, telefon ne mozduljon el (állványra szerelve a legjobb)!

A készített fázisfotókat, kész animációkat átküldik az e-mail címemre!

Saját telefonos szerkesztő programmal is dolgozhatnak

A tanulók egyéni tempóban dolgoznak. Aki készen van a fázisfotókkal, készítheti a 2. feladatot (miközben a többi tanuló terveit fotózom).

Tanulói munkákból készült film

MTA Szakmódszertani pályázat, 2. modul; Forgó képek, négyzet; 2019. 08.

<https://www.youtube.com/watch?v=jASdt1bfiLw&feature=youtu.be>



Lukácsi Lola 7.B
 Szócs M. Nikolett 7.B
 Sinka Hanna 7.B
 Belányi Anna 7.A

1. témakör, 2. feladat: Animációs gyakorlat: Bosch kör

Bevezetés: műelemzés, Hieronymus Bosch: A hét főbűn és a négy végső c. képén a körkompozíció elemzése.

- Mi lehet a szerepe a körnek? Miért nem négyszög a képek formátuma? Milyen ötletetek van rá? (a fa, amire a kép készült, asztallap volt, ezért a másik cím: A bölcsesség asztala). Több nézőpontból nézhettek
- Mi van a nagy középső kör centrumában? (A szem pupillája, abból figyel Jézus. Az egész kör egy nagy szemgolyó, a pupilla körül a szivárványhártya, abba van beleírva: Vigyázz, vigyázz, az Úr lát!)

1. műelemzés:

A szemem kívül még mihez hasonlítható a középpontos képszerkesztés? (a kamera, fényképezőgép teleobjektívjéhez). Érdekes lenne, ha a képet lehetne pörgetni, és a fejjel lefelé néző a kép cikkeit is megnézhetné szemben állva a képpel.

Megforgatom a képet a kivetítőn és olvassuk le, mi a hét fő bűn? (A kevélység, 2. A fősvényység, 3. A bujaság, 4. Az irigység, 5. A torkosság, 6. A harag, 7. A jóra való restség.) Ebből a műből a „forgó kör” ötletet vesszük át a feladatunkhoz!



62. kép:
Hieronymus Bosch: A hét főbűn és a négy végső dolog, 1480 körül, olaj, panel (asztallap volt, ezért a másik cím: A bölcsesség asztala), Museo del Prado, Madrid



63. kép: C
ave, cave, dns videt!
(dns-dominus =Úr) Vigyázz, vigyázz, az Úr lát!

2. műelemzés:

A második műhöz készült egy mozgóképi animáció, amely megmozgatja a kép elemeit. Nem nézzük végig, csak egy részletet. A zenéje is nagyon inspiráló, mi is felhasználjuk a mi kis animációnkhoz. Nézzünk bele a filmbe és utána próbáljunk beszélgetni a festményről. (The Garden of Earthly Delights Animation Bosch, <https://www.youtube.com/watch?v=ruOhtCzyX7A>)

Mitől meghökkentő a film? Mi a tartalma? (A bibliai édenkertben felborul az Isteni törvény, eluralkodik a bűn.)

A hármastól hogyan fejeződik ki a rend és annak felbomlása? (1. szárny: Édenkert Ádám és Évával; 2. szárny: eluralkodik a bűn, rendetlenség, emberhalom furcsa dolgokat művel; 3. szárny: büntetés: Pokol, elkárhoznak a bűnösök.)

A mű animációs feldolgozásából a kép mozgó elemeit vesszük át feladatunkhoz. Figyeljétek meg, hogy egyszerű mozgásokkal dinamikussá tehetjük a képet!

3. műelemzés:

„Ha sokszáz törpe alak mindenféle fölösleges dolgot csinál, de amúgy tők normálisnak látszik az egész, akkor az elkövető a flamand Id. Pieter Brueghel (1525?-1569).” (Instant Művészettörténet)

Figyeld meg Brueghel: *Gyermekjátékok* c. képét Mit tevékenykedik az a sok ember, és kik ők? (Gyerekek és sokféle korabeli és még ma is ismert játékot játszanak.)

Próbáld felismerni legalább 10 játékot!

Figyeld meg Brueghel: *Flamand közmondások* c. képét és próbáld a képek alapján kitalálni a magyar megfelelőjét!

E műveket is felhasználhatjátok a kollázs kép elkészítéséhez, ha tartalmában szimpatikusabb számotokra! Jó lehetőség a játékos gyerekek, tevékenykedő emberek mozgatója.



Hieronymus Bosch:
Gyönyörök kertje
1490, olaj, vászon, 220x389cm,
Museo del Prado, Madrid



64. kép:
Pieter Brueghel: Gyermekjátékok,
1559-60, olaj, fatábla, 161x118cm,
Bécsi Szépművészeti Múzeum



65. kép:
Pieter Brueghel:
Flamand közmondások,
1559, olaj, fa, 117x163cm,
Berlin Gemäldegalerie



Baráth Nóra 7. B



Csiki Aliz, Német Hanna 7. B



Finta Fanni 7. B



Orosz Fruzsina 7. B

Tanulói munkákból készült film

MTA Szakmódszertani pályázat, 2. modul; Forgó képek, Bosch-Brueghel, 2019.08.

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

1. témakör, 3. feladat: Kollázs elforgatható körrel, animációs filmhez,

Feladat:

- Egy animációs filmhez készíts olyan kollázst, melyben van egy 8 cm-es forgatható kör, és tartalmaz még más mozgatható elemeket is szabadon!
- A Hieronymus Bosch: *Hét főbűn* és Brueghel *Gyermekjátékok*, vagy *Flamand közmondások* c. művéből fénymásoltam képeket, alakokat. Válaszd ki a Neked tetsző képrészleteket, képelemeket! Készíts belőlük festmény kollázst vegyes technikával (ragasztás, festés, tus, grafikus megoldások)
- A kész „mobil képről” készíts mozgóképi animációt Tablettel. Készíts fázisfotókat és próbáld mozgó képsorrá összefűzni! A fotózáskor ügyelj arra, hogy a képernyőn csak a kép legyen, a pad, a terem a társaid stb. ne lógjanak bele a képbe! Ügyelj a kicsi elmozdulásokra. 1 másodper 24 képkocka, legalább ennyi fázisfotót készíts a forgatások fázisairól!

Értékelési szempontok

- Az elkészült forgó négyzet
- a mozgatható objektum, valamint a mozgatás terve
- Eredeti ötletek
- Szép esztétikus technikai kivitelezés
- Asszociációk, képzettársítások: Milyen hatást kelt, mit fejez ki a kép? A beillesztett képelem mit jelent, mit hangsúlyoz? A cím mit idéz fel?

Akinek van tabletje, mobiltelefonja, használhatja. Fontos, hogy a kamera, telefon ne mozduljon el (állványra szerelve a legjobb)!

A készített fázisfotókat, kész animációkat átküldik az e-mail címre!

Saját telefonos szerkesztő programmal is dolgozhatnak. A tanulók egyéni tempóban dolgoznak.



Gál Emília 7.B



Madarász Fruzsina 7.B



Szécsi Anna 7.B



Megyes Kornél 7A

GÁL ANDRÁS 7. OSZTÁLYOS TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJA

Település és iskola ahol a program megvalósul:

*SZENT MIKLÓS GÖRÖGKATOLIKUS
ÁLTALÁNOS ISKOLA, ÓVODA
ÉS ALAPFOKÚ MŰVÉSZETI ISKOLA, EDELÉNY*

Kipróbálás:

2018/19. TANÉV

7. C: heti 1 órában - 18 óra

*A kísérleti tananyag 10 óra/félév időtartamra lett
kidolgozva.*

A 7. osztály 1. félévi programjának áttekintése

257

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
<i>I. FOTÓ</i>	1. Fotóművészet alkotásainak megismerése. A fotó rövid története - a technikai kép és az ember viszonya a 19. századtól napjainkig	Történelem, művészettörténet, magyar nyelv és irodalom, informatika, hon és népismeret, természetismeret, fizika, kémia.	1 óra
	2. A fototechnika képzőművészeti alkalmazása A fotó mint kifejezési eszköz a kortárs képzőművészetben		1 óra
	3. Absztrakció a fotózásban Fotográfiai kísérletek analóg és digitális eszközökkel		4 óra
	4. A látvány átírása fototechnikai eljárásokkal - fotómanipuláció		4 óra

A 7. osztály 1. félévi részletes programja

Miről szólt ez a félév?

A félév egy nagy témakör köré épült: a fotó. A félév során 10 órát terveztem a témakörre. Az időkeret – ebben a félévben is – előre vetítette, hogy leginkább a kreatív gyakorlatok, feladatok segítségével fogom tudni átadni a tanulási-tanítási programban eltervezett tartalmakat.

A témakör főbb irányai voltak: a fotóművészet alkotásainak megismerése, a fototechnika képzőművészeti alkalmazása, absztrakció a fotózásban, a látvány átírása fototechnikai eljárásokkal.

A hetedikes osztály lelkes képhasználó. Nem kellett külön megtanítani nekik az eszközök használatát. A szabadidejük nagy részét képek „körében” töltik: blogolnak, reblogolnak, posztolnak.

A modul tanulási-tanítási programját – ebben a félévben is – úgy próbáltam összeállítani, hogy egy „átlagos”, heti 1x45 perces *rajz és vizuális kultúra* órába beleférjen a feldolgozandó tartalom. A kitűzött célt jó arányban sikerült megvalósítani. A félév során – iskolai liturgikus rendezvények miatt – elmaradt három óra, amit a második félévben igyekszem pótolni.

A tanórai munkaformák tekintetében szinte állandósult a kiscsoportos feladatmegoldás. A kollaboratív munka sok esetben könnyítette meg az ismeretátadást, ezen túl a szociális kompetenciákat is erősítette.

Idén is készült jó néhány képeslap a tanulói munkákból. A tanulói teljesítmény tárgyiasulását azért tartom fontosnak, mert egy-egy korábbi produktum motivál a következő munkánál.

A kutatásba bevont osztályban heti egy tanítási óra jut a vizuális kultúra oktatására. Úgy gondolom, az új tartalmak még érdekesebbé tették a féléves kurzust. A gyerekek várták ezeket az órákat és szívesen dolgoztak a témákon. Az órák élményszerűek, igazi műhelyfoglalkozások voltak.

A modul-koncepcióban a személyiségfejlesztés jó lehetőségét látom. A tartalmak – az előző tanévhez hasonlóan – a helyi tantervbe jól beilleszthetők, a tanulás-tanítás folyamatában a gyerekek számára jól átadhatók voltak.

1. témakör: Fotó

1. Fotóművészet alkotásainak megismerése. A fotó rövid története – a technikai kép és az ember viszonya a 19. századtól napjainkig.
2. A fototechnika képzőművészeti alkalmazása. A fotó, mint kifejezési eszköz a kortárs képzőművészetben.
3. Absztrakció a fotózásban. Fotográfiai kísérletek analóg és digitális eszközökkel.
4. A látvány átírása fototechnikai eljárásokkal – fotómanipuláció

1. témakör, 1. téma:

Fotóművészet alkotásainak megismerése

Képes óravázlat 1

Az óra témája: Fotóművészet alkotásainak megismerése

Az óra céljai: A fotó rövid történetének, a technikai kép és az ember viszonya a 19. századtól napjainkig tartó időszak megismerése

Kulcsfogalmak: zársebesség, expozíció, kompozíció, fény-árnyék

Fejlesztendő képességek: Kollaboratív munkával járó képességek fejlesztése

Fejlesztendő attitűdök: Összefüggések felismerése, társas kompetenciák fejlesztése.

Tantárgyi kapcsolatok: Művészettörténet, fizika, technika és életvitel.

A felkészüléshez használt információs források: Internetről gyűjtött festmény és foto-reprodukciók.

Az óra menete

Ismétlés, motiváció

A 19-20. század fordulóján készült műtermi portrék, ill. egészalakos képek, majd az avantgárd néhány fotó-kísérletének prezentálása (utalva a két alkotói szemlélet közötti különbségre).

Feladat

Rendeződjétek 4-5 fős csoportokba! Fotótörténeti mérföldkövek kiscsoportos feldolgozása szemelvények alapján, majd prezentálás:

- camera obscura
- 1830 - Daguerre, Niépce, Talbot, stb. eljárásai
- 1880 - celluloid (Eastman); 1861 - színes kép (Maxwell)
- 1937 - Polaroid
- 1950 - 60 automata gépek
- 1990 - flash kártyák, digitális gépek

Reflexió

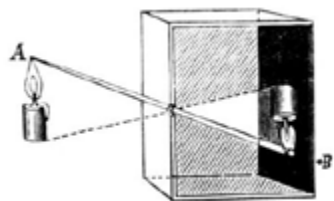
Egy könnyen megértett, de a tanulók által kevésbé szeretett foglalkozás volt. Az értő szövegolvasási kompetenciára alapult a feladat megoldása, a szemelvények feldolgozása. A kiscsoportos munkaforma ugyan adott némi segítséget, de a tanulói korosztály az ilyen típusú feladatnál nehezen tudja megszervezni a közös munkát a csoporton belül. Nehezen sikerült a feladat végén úgy prezentálni az egyes csoportokra jutó tartalmakat, hogy abból egy jól használható vázlat legyen, a tartalom egy része - úgy érzem - nem épült be.

Ha lehetőség lenne újra megtartani az órát, sokkal játékosabb feladatot készítenék elő, kevésbé épülne a szemelvényekre, mert szövegekkel nem nagyon szeretnek dolgozni a tanulók. Vagy egy alternatív lehetőség: egy előkészítő órán a témákra bontott fotótörténetet ki lehetne adni gyűjtőmunkának, a szöveg és a prezentáció hosszát pedig szigorú keretek közé kellene szorítani.

Háttér

A fényképezés technikai feltételeit, vagyis a fény optikai és kémiai hatását már korábban ismerték. A fényképezőgép őse, a **camera obscura** képalkotását már az arabok is feljegyezték i. sz. 900 körül. Használata a **17. század** óta széles körben elterjedt a művészek között.





Az első fényképezőgépek egyszerű fadobozok voltak, amelyeknek egyetlen üvegdarabból csiszolt lencsái oly kevés fényt eresztettek a fényérzékeny lemezre, hogy a megvilágítási (expozíciós) idő több percig tartott. Emiatt a lefényképezendő személyeket különféle nyak- és testmerevítőkkal látták el, ezek a satuszerű szerkezetek biztosították, hogy a kliens ne mozduljon el a fényképezés ideje alatt.

Niépce és Daguerre találmánya a *dagerrotípiá*: a fotográfiában az elsőként gyakorlati használatba került képrögzítési eljárás volt, melyet Louis Daguerre és Nicéphore Niépce fejlesztettek ki. A dagerrotípiák használata az 1850-es évek elejéig volt széles körben elterjedt (párhuzamosan a talbotípiá eljárással: 1840 - *William Fox Talbot* kifejleszti a pozitív/negatív eljárást). A gyakorlatból a nedves kollódiumos eljárás és az albuminpapír páros szorította ki. Népszerűsége sokáig töretlen maradt, annak ellenére, hogy az üveglemezre vagy papírra készített képek gyorsabban, olcsóbban és egyszerűbben elkészíthetők voltak.

A következő évtizedekben a képrögzítési eljárások fejlődése, a záridő rövidülése, a folyamatosan fejlődő technika vívmányainak felhasználása a fényképezőgépekben. Illetve maga a fényképezőgép (a váz) és az objektívek fejlődése gyakran kihatott az uralkodó fényképészeti irányzatokra, stílusokra. A celluloid film 1887-es, majd az első, kifejezetten amatőr- és hobbifotósok számára kifejlesztett gép 1888-as kifejlesztésével és piacra dobásával, illetve az előhívólaborok megnyitásával George Eastman és Henry Strong cége, az Eastman Kodak Company több mint egy évszázadra bebetonozta magát a vezető fotográfiai cégek közé. A Kodak a XIX-XX. század fordulóján, illetve a XX. század első évtizedeiben gyakorlatilag egyeduralkodója volt. A Kodak által bevezetett újítások és üzleti modell a fotográfiát a tehetősebbek szórakozásából, illetve „különleges státuszából” köznapivá és szinte bárki számára elérhetővé tette. Az első színes képet az angol fizikus James Clerk Maxwell készítette 1861-ben.

1937-ben Dr. Edwin Land több évnyi kutatómunka után megalapította Polaroid Corporation nevű cégét, hogy olyan kamerát fejlesszen ki, amely azonnal, ott helyben elő is hívja a képet.

Eztán még tíz évnyi fejlesztő munka következett, mielőtt 1947. február 21-én bemutathatta 18×24 cm-es kameráját és a polaroid eljárást az Optical Society of America-nak. A kereskedelmi forgalomba kerülést követően jelentős sikereket ért el, noha a polaroidfilm 9-10-szer is drágább volt a normál filmnél, és kizárólag a Polaroid által gyártott kamerákba volt jó.

Szintén 1959-ben került forgalomba az első teljesen automata fényképezőgép, az Agfa Optima. 1964-ben a Pentax kifejlesztette a TTL (through-the-lens, azaz az optikán keresztül) képkereső-rendszert, amivel a ma megszokott módon a keresőbe nézve közvetlenül az objektív által rajzolt kép vált láthatóvá.

1995-ben a Casio QV-10-es gépe volt először felszerelve LCD kijelzővel, az első CompactFlash kártyát pedig az 1996-ban megjelent Kodak DC-25-ben lehetett használni. Szintén 1995-ben jelent meg a fényképezőgép és a videokamera első kereskedelmi forgalomban is elérhető digitális ötvöze, a rövid videók készítésére is alkalmas Ricoh RDC-1. A „digitális áttörés” a Nikon D1 1999-es megjelenésével kezdődött, melynek hatezer dollár alatti ára és 2,74 megapixeles felbontása már érdemessé tette megvételre a gazdagabb műkedvelők és profi fényképészek számára. A digitális kamerák „totális áttörése” 2003-ban jött el, mikor a Canon forgalomba hozta a Canon EOS 300D-t, a „digitális lázadót”. Ezer dollár alatti ára és hat megapixel feletti felbontása a számítógépek elterjedésével együtt gyorsan népszerűvé tette.



1. témakör, 2. téma: fotótechnika a képzőművészetben

Képes óravázlat 2

Az óra témája: A fotótechnika képzőművészeti alkalmazása

Az óra céljai: Megismerni a fotográfiát, mint kifejezési eszköz a posztmodern és kortárs képzőművészetben

Kulcsfogalmak: Kifejezés, ábrázolás, formai átírás

Fejlesztendő képességek: Kreativitás, kifejezőképesség

Fejlesztendő attitűdök: Összefüggések felismerése, társas kompetenciák fejlesztése.

Tantárgyi kapcsolatok: Művészettörténet, irodalom

A felkészüléshez használt információs források: A modul-koncepció műtárgyjegyzékében szereplő releváns fotók

Az óra menete

Ismétlés, motiváció

Motiváció az óra elején: fotósorozatok nézegetése, összefüggés keresése az egyes képek között.

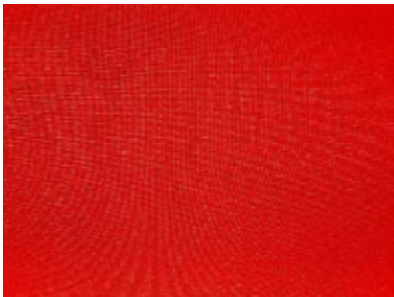
4-5 fős csoportmunka

Kapott (kihúzott) irodalmi műhöz készíttetek fotó-illusztrációt (5-6 darab kép), amely valamilyen (az irodalmi műhöz kapcsolódó) dramaturgia szál mentén felfűzhető!

2. óra - Szemelvények



Tanulói munkák



Kosztolányi Dezső: Mostan színes tintákról álmodom

*Mostan színes tintákról álmodom.
Legszebb a sárga. Sok-sok levelet
e tintával írnék egy kisleánynak,
egy kisleánynak, akit szeretek.
Krikszkrakszokat, japán betűket írnék
s egy kacskaringós, kedves madarat.
És akarok még sok másszínű tintát,
bronzot, ezüstöt, zöldet, aranyat,
és kellene még sok száz és ezer
és kellene még aztán millió:
tréfás-lila, bor-színű, néma-szürke,
szemérmes, szerelmes, rikító,
és kellene szomorú-viola
és téglabarna és kék is, de halvány,
akár a színes kapuablak árnya
augusztusi délkor a kapualján.
És akarok még égő-pirosat,
vérszínűt, mint a mérges alkonyat
és akkor írnék, mindig-mindig írnék,
késsel húgomnak, anyámnak arannyal.
arany-imát írnék az én anyámnak,
arany-tüzet, arany-szót, mint a hajnal.
És el nem unnám, egyre-egyre írnék
egy vén toronyba, szünes-szüntelen.
Oly boldog lennék, Istenem, de boldog.
Kiszínezném vele az életem.*

Hasonló versek: Pilinszky János: A madár és a leány (részlet),

Pilinszky János: A nap születése, Rainer Maria Rilke:

A párduc, Juhász Gyula: Esti dal

Makrófelvételek

Kosztolányi Dezső:

**Mostan színes tintákról
álmodom című verséhez**

Reflexió:

Egy könnyen megértett feladatot sikerült megoldani a csoportoknak. Mindegyik csoport azt a munkamódszert választotta, hogy a kapott versrészletekben kulcsfogalmakat vagy kulcsfordulatokat keresett. Maximum 5 ilyen kellett keresniük, majd a teremben található bármely tárgy, bármely képki-vágással történő fotózásával illusztrálniuk a verseket. Kritis-rium volt, hogy próbáljanak a teremben található látványtól elvonatkoztatni. Valamint, hogy az elkészített felvételek között legyen valamilyen formai kohézió is. Javaslatomra több csoport használta a szuperközeli képki-vágást.

A feladat második része az volt, hogy az osztály előtt prezen-tálniuk kellett a gyűjtött képeket és fel kellett olvasniuk a verset.



1. témakör, 3. téma: Absztrakció a fotózásban

Képes óravázlat 3 - „Detektív játék”

Az óra témája: Absztrakció a fotózásban

Az óra céljai: Fotográfiai kísérletek analóg és digitális eszközökkel, A tér kifejezése, jelölése fotó segítségével

Kulcsfogalmak: Kifejezés, tér, jelölés, ábrázolás.

Fejlesztendő képességek: Világos, tárgyilagos képi kommunikációra törekvés.

Fejlesztendő attitűdök: Tér, személyek és helyzetek más szemszögből való érzékelésének erősítése.

Tantárgyi kapcsolatok: Fizika, természetismeret, technika és életvitel.

A felkészüléshez használt információs források:

Internetről letöltött piktogramok, útbaigazító táblák.

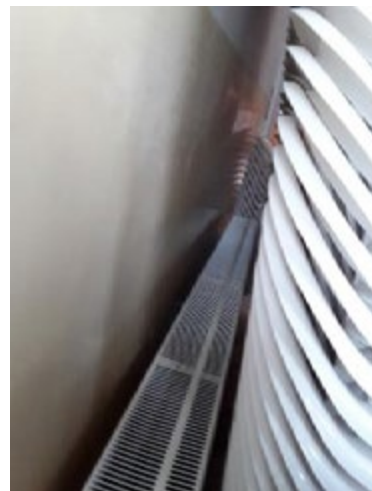
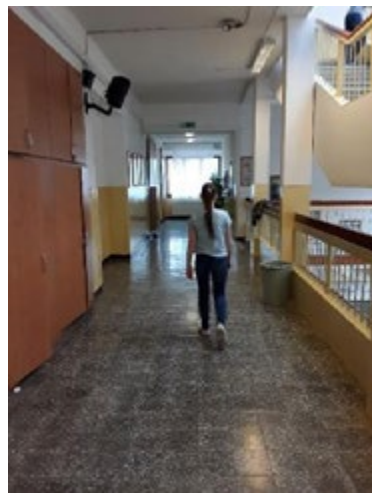
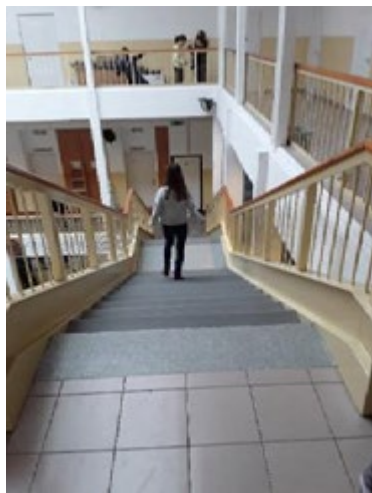
Az óra menete

Motiváció az óra elején: hétköznapi útbaigazító táblák megtekintése.

4-5 fős csoportmunka

Rejtsetek el valamit az iskola épületében, és készítsetek hozzá fényképes útbaigazítást (csak fotókból álljon), ami alapján meg lehet találni! A tableten tárolt fotókat adjátok oda egy másik csapatnak, akiknek az lesz a feladata, hogy a fotók alapján megkeressék az elrejtett „tárgyat”!

Az elkészített fotókat egyik következő órán helyezzétek ki oda, ahol készítettétek. A kihelyezett fotók működjenek úgy, mint egy helyspecifikus installáció!



Reflexió:

Nagy kedvvel oldották meg ezt a feladatot a tanulók. A tanóra kereteit kiterjesztettük az iskola aulájába, és ez a „szabadság” adott némi plusz lökést az egyes csoportoknak. Az elrejtett tárgyakat azután a tableten található fotók (útbaigazító képek) segítségével a többi csoportnak meg kellett keresni. Közben mértük az eltelt időt, és összehasonlítottuk az eredményeket. Vicces érdekesség: az egyik csoport az iskolai büfé pultjára helyezte a megkeresendő tárgyat, ami az óra alatt bezárt, így nem lehetett pontosan beazonosítani az elrejtett tárgy helyét.

Mivel ezen az órán nem volt lehetőség a készített fényképeket kinyomtatni, a helyspecifikus installációk elkészítése elmarad.

1. témakör, 4. téma: Makrofotó

Képes óravázlat 4 – „Ez a suliban van?”

Az óra témája: Absztrakció a fotózásban

Az óra céljai: Tárgyak, terek, formák absztrakt helyzetben való dokumentálása

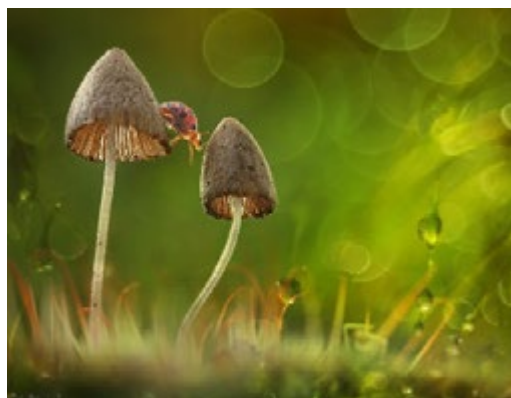
Kulcsfogalmak: Kifejezés, tér, jelölés, képi absztrakció.

Fejlesztendő képességek: Elvont képi kommunikációra törekvés.

Fejlesztendő attitűdök: Tárgyak más szemszögből való érzékelésének erősítése.

Tantárgyi kapcsolatok: Irodalom, természetismeret.

A felkészüléshez használt információs források: Internetről letöltött makro felvételek.



Az óra menete

Motiváció az óra elején: makro felvételek megtekintése.

4-5 fős csoportmunka

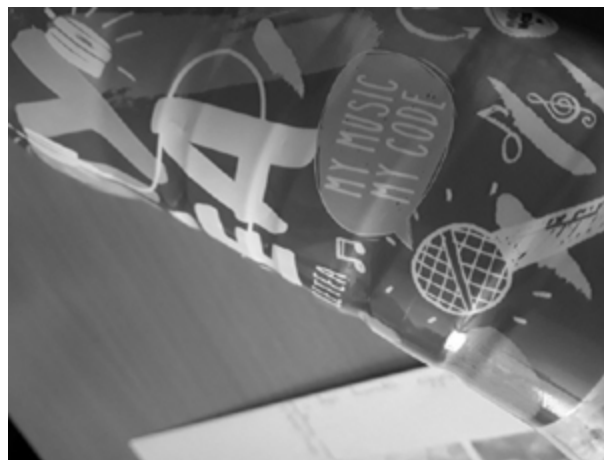
Fotózzátok az osztályterem egyes „alkatrészeit”! Keressetek nagyon jellemző és nagyon különleges képkivágásokat, nézőpontokat, főleg superközeli (makró) látványokat. Olyanokat, amelyek a látvány eredeti értelmétől elvonatkoztatható jelentést adnak a képnek. Az elkészült fotókat csoportosítsátok, rendszerezzétek. Prezentáljátok az osztálynak a „begyűjtött” képeket!

Reflexió

A feladat nem volt egyszerű. A tanulók a képhasználati szokásaikból kiindulva, nehezen tudtak kizökkenni a családi fotók, a party-képek, az amerikai plán megszokásából. Az első egy-két kevésbé sikeres próbálkozás után azonban ráéreztek a superközeli plánban rejlő lehetőségekre. Elkezdtek egyre tudatosabban alkalmazni. A motivációs képként levetített természetfotók értették meg velük leginkább, hogy egy látvány értelmezésébe, a vele való azonosulásban az egyik legkézenfekvőbb módszer, ha kellően közel megyünk hozzá. A gyűjtés után a csoportok prezentálták az osztály többi részének az elkészített fotósort.

Tanulói munkák

7. osztályosok makrofotói



1. témakör, 5. téma: Természeti jelenségek, formák absztrakt megjelenítése fotón

Képes óravázlat 5 – „Absztrakt természet”

Az óra témája: Absztrakció a fotózásban

Az óra céljai: Természeti jelenség, látvány, forma elvonatkoztatása az eredeti jelentésétől.

Kulcsfogalmak: Látvány, tér, kompozíció, képi absztrakció.

Fejlesztendő képességek: Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése, társas kompetenciák, empátia, beleérző képesség.

Fejlesztendő attitűdök: Elvont képi kommunikációban való jártasság megszerzése

Tantárgyi kapcsolatok: Természetismeret, irodalom

A felkészüléshez használt információs források:

Interneten talált képek, természeti formákból épített kompozíciók megtekintése



Az óra menete

Motiváció az óra elején: természetfotók, absztrakt témaválasztással

Páros munka

Készítsetek a természetben érdekes kompozíciókat falevelekből, termésekből, kavicsokból és fotózzátok le őket! Prezentáljátok az osztálynak az elkészített képeket!

Reflexió

A tanulókkal kivonultunk az épületből, és az iskola parkjában kerestünk különféle apró természeti formákat. A belőlük épített, elrendezett kompozíciókat aztán a tabletek segítségével lefotózták. A legnagyobb kihívást az jelentette, hogy ne kezdjenek bele „banális”, túlságosan elcsépelet kompozíciók összeállításába. Ügyelni kellett, hogy a talált kavicsokból, faágakból ne kezdjenek rögtön monogramokat, ismert netes (messenger-es) rövidítéseket kirakni. Amint ezeken a körön túljutottunk, szépen sikerült megoldani a feladatot.

2. témakör: Fotóportré

2. témakör, 1. téma: Látvány és érzés

Képes óravázlat 6 – „Egymásra hangolva”

Az óra témája: Absztrakció a fotózásban

Az óra céljai: Látvány és érzés összekötése absztrakt és expresszív kifejezési eszközök segítségével.

Kulcsfogalmak: Látvány, kifejezés, expresszivitás, képi absztrakció.

Fejlesztendő képességek: Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése, társas kompetenciák.

Fejlesztendő attitűdök: Képi kommunikációban való jártasság megszerzése

Tantárgyi kapcsolatok: Művészettörténet, irodalom

A felkészüléshez használt információs források: Interneten talált portréfotók megtekintése.

Az óra menete

Motiváció az óra elején: küöneges fotó portrék

Páros munka

Párban fotózzátok egymást! Az egymásról készített képeket helyeztétek közös képi kontextusba: nyomtassátok ki, és rajzos kiegészítéssel egy közös képpé alakítsátok. Prezentáljátok az osztálynak az elkészített képeket!

Reflexió

A tanórai keretek között úgy sikerült megvalósítani a feladatot, hogy egy szkennert használtunk a fényképezőgép helyett. A párok tagjai egymásra szkennelték portréikat.

A szkennelés esetlegességei, a „kényelmetlensége” különleges eredményeket hozott. Szinte nehéz volt olyan arckifejezést, mimikát találni a gyerekeknek, ami mellett ne „működött” volna a közös kép.



Képes óravázlat 7 - „Portré-mozaik”

Az óra témája: A látvány átírása fototechnikai eljárásokkal
- fotómanipuláció

Az óra céljai:

Arckép részekre darabolása, újraértelmezése

Kulcsfogalmak: Látvány, kifejezés, expresszivitás, képi absztrakció.

Fejlesztendő képességek: Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése.

Fejlesztendő attitűdök: Más nézőpontba helyezkedés, jelenségek más szemszögből való érzékelésének erősítése.
Társas kompetencia.

Tantárgyi kapcsolatok: Művészettörténet, irodalom

A felkészüléshez használt információs források:

Interneten talált képek megtekintése.

Az óra menete

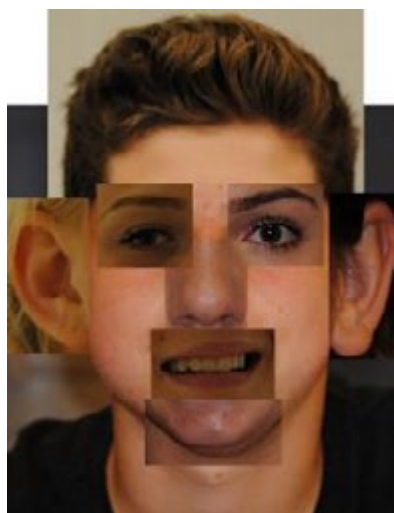
Motiváció az óra elején: fotókollázsok készült portrék

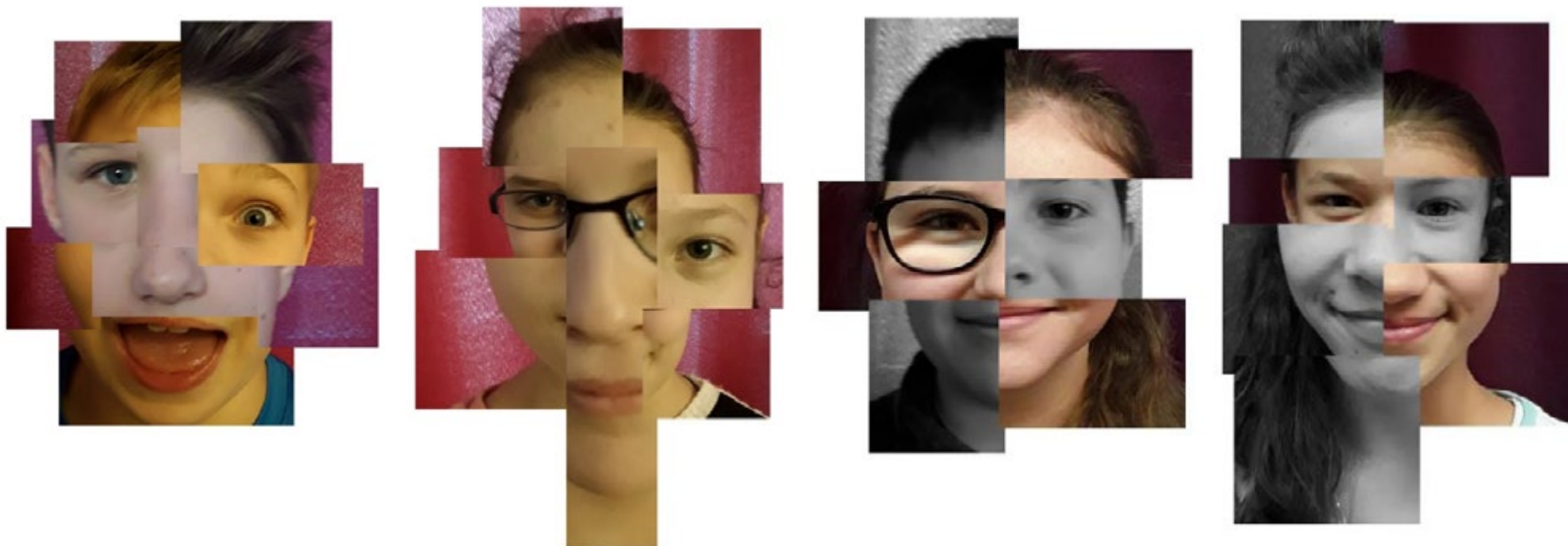
Páros munka

Készítsetek egymás arcáról félközeli felvételeket. A képrészleteket darabolással, ragasztással alakítsátok egy újra-gondolt portrévá. A képrészletek kerülhetnek fedésbe is egymással a felragasztáskor. Az elkészített munkákat prezentáljátok az osztálynak!

Reflexió

Az egyik legmókásabb feladat volt a félév során. A fotók elkészítése nem okozott különösebb problémát, azonban az „utómunka” szervezést igényelt. Informatika terembe kellett vonulni, ahol a Microsoft Publisher alkalmazásban darabolták fel a portréikat a párok. Ennek alapszintű bemutatása, elsajátítása hordozta a legtöbb kihívást.





GÁL ANDRÁS 7. OSZTÁLYOS TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJA

Település és iskola ahol a program megvalósul:

*SZENT MIKLÓS GÖRÖGKATOLIKUS
ÁLTALÁNOS ISKOLA, ÓVODA
ÉS ALAPFOKÚ MŰVÉSZETI ISKOLA, EDELÉNY*

Kipróbálás:

2018/19. TANÉV

Megvalósítás kezdete:

A 2. FÉLÉVBEN

7. C: heti 1 órában - 18 óra

*A kísérleti tananyag 10 óra/félév időtartamra lett
kidolgozva.*

A 7. osztály 2. félévi programjának áttekintése

Miről szólt ez a félév?

A félév két témakör köré épült: az animáció és a filmkészítés. A második félévre 10 órát terveztem a két témakörre. Ebben a félévben is leginkább a kreatív gyakorlatok, feladatok segítségével szándékoztam átadni a tanulási-tanítási programban eltervezett tartalmakat.

A hetedik osztály leginkább a kreatív gyakorlat-órákat kedvelte. A frontális órák nehezen voltak élményszerűvé tehetőek, még akkor is, ha az azon felvillantott animációk, alkotók progresszív, haladó szemléletű vagy korban hozzájuk közelebb álló volt. Úgy érzem, pedagógusként a legnagyobb (és folyamatos) kihívás, hogy a - „kattintásra eredményt váró generáció” - számára valamilyen képi-, mozgóképi újat tudjak mutatni.

A tanórai munka többnyire kiscsoportos (4-5 fős) szervezésben valósult meg. Az így kialakult állandó csoportok jól tudtak egymással dolgozni, a társas kompetenciák erős fejlődése volt tapasztalható minden tanulónál. Talán ez a tanév volt egy nagyon fontos életkori fordulat, ami érzésem szerint egy jó osztályközösséggé is formálta a diákokat. Egyre kevesebb fegyelmelési gond, illetve a munkaszervezést megnehezítő órai „kilengések” voltak tapasztalhatók.

Az elvégzett munka végeredménye néhány animáció és rövidfilm-kezdemény.

A kutatásba bevont osztályban továbbra is heti egy tanítási óra jut a vizuális kultúra oktatására. A modulkoncepció gondosan összeállított tartalma ugyanakkor érdekessé, élményszerűvé tette a munkát. Az órák valójában műhelyfoglalkozások voltak.

A modul tanulási-tanítási programját - ebben a félévben is - úgy próbáltam összeállítani, hogy egy „átlagos”, heti 1x45 perces *rajz és vizuális kultúra* órába beleférjen a feldolgozandó tartalom. A kitűzött célt jó arányban - de kissé elhúzódtva - sikerült megvalósítani. A második félévben az osztály

munkájára árnyékot vetett egyik osztálytársuk súlyos betegsége, ami a felszabadult óraszervezést nagyon gátolta (sajnos minden más órán is).

A modul-koncepció előremutató, abban a személyiségfejlesztés kiváló lehetőségét látom.

A tartalmak - az előző két tanévhez hasonlóan - a helyi tantervbe jól beilleszthetőek, a tanulás-tanítás folyamatában a gyerekek számára jól átadhatóak voltak.

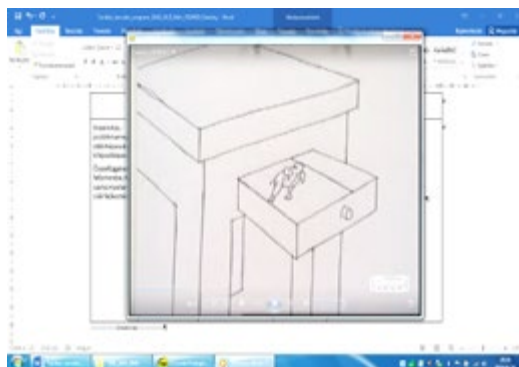
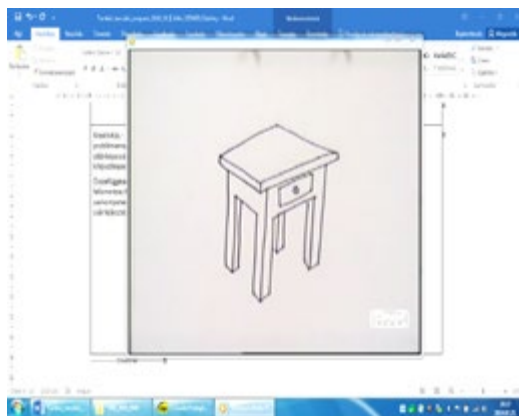
I. Animáció

- Absztrakció az animációban,
- Az anyag, jelentés, gondolkodásmód kapcsolata az animációban
- Az animáció képzőművészeti alkalmazásai

II. Filmkészítés

- Tér-idő kezelése a filmben, filmtér filmidő, valós tér valós idő viszonya;
- Hang és kép viszonya a filmben
- A legfontosabb montázs fajták és alkalmazásuk
- A dramaturgia
- A játékfilmek történetének klasszikus felépítése
- Szerepkörök a filmkészítés folyamatában (rendező, operatőr, dramaturg, vágó, gyártásvezető, hangmérnök, világosító, díszlettervező, jelmez-kellékes, stb.);
- A film befogadási körülményei

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
I. ANIMÁCIÓ	1. Átváltozós animáció Absztrakció az animációban, Az anyag, jelentés, gondolkodásmód kapcsolata az animációban	Történelem, művészettörténet, magyar nyelv és irodalom, informatika,	1 óra
	2. A képzőművészet és az animáció kapcsolata; Az animáció képzőművészeti alkalmazásai	hon és népismeret, természetismeret, fizika, kémia	1 óra
	3. Tárgyanimáció – tárgyak megszemélyesítése		1 óra
II. FILMKÉSZÍTÉS	1. Tér-idő kezelése a filmben, filmtér filmidő, valós tér valós idő viszonya; Hang és kép viszonya a filmben	Művészettörténet, magyar nyelv és irodalom	1 óra
	2. A legfontosabb montázs fajták és alkalmazásuk	Magyar nyelv és irodalom, fizika, művészettörténet	1 óra
	3. A dramaturgia		1 óra
	4. A játékfilmek történetének klasszikus felépítése		1 óra
	5. Szerepkörök a filmkészítés folyamatában (rendező, operatőr, dramaturg, vágó, gyártásvezető, hangmérnök, világosító, díszlettervező, jelmez-kellékes, stb.); A film befogadási körülményei	Magyar nyelv és irodalom, történelem, művészettörténet, informatika	1 óra
	6. A kollektív alkotás jellemzői; Kisjátékfilm készítése		1 óra
	7. A film, videó képzőművészeti alkalmazásai		1 óra



2. TÉMAKÖR: ANIMÁCIÓ

2. témakör, 1. téma: átváltozós animáció

Az óra céljai: Absztrakció az animációban,
Az anyag, jelentés, gondolkodásmód kapcsolata az animációban

Kulcsfogalmak: kulcskép, képváltási frekvencia, mozgásfázis

Fejlesztendő képességek: Kollaboratív munkával járó képességek fejlesztése

Kreativitás, problémamegoldó képesség, kifejezőképesség

Fejlesztendő attitűdök: Összefüggések felismerése, társas kompetenciák fejlesztése.

Tantárgyi kapcsolatok: Művészettörténet, fizika, technika és életvitel.

A felkészüléshez használt információs források: Néhány egyszerű animáció megtekintése.

Az óra menete

Kiscsoportos munka (4-5 fős)

A csoportban lévő tanulók számának megfelelő számú, egyszerű vonalas rajból kap mindenki 2 darabot. A tanulók körben ülnek néhány összetolt asztal körül. Mindenki, a tőle balra ülőnek adja az egyik rajzot. A feladat az, hogy az egy-egy tanuló előtt lévő két rajz között, 12 fázisban átmenetet (átváltást) rajzoljanak. A fejenként elkészített 12 fázist (a mozgóképi minimális képváltási frekvenciának megfelelő szám) azután szkenneljük, majd összefűzzük az egyes csoportok munkáit számítógép segítségével.

Reflexió:

Két nagy csoportban dolgoztak a tanulók. A feladat absztrakciós foka jelentős kihívást jelentett a diákok számára. A

mozgóképi látvány befogadása ugyanis egyszerűbb, mint „előállítani” valamit, ami működik is. Az osztály fele az átváltozást szó szerint értette. Megpróbálta a kiindulási formákat valamilyen amorf összekötő alakzattal a másik formába alakítani, kevés igazán mozgással megoldott vagy egymásba „úsztatott” végeredmény született. Jó feladat volt, a gyerekek is érdekesnek tartották. Kissé nehézkesen indult a megoldás, ezért javasolom egyszerű ábrák előrajzolását, hogy a 45 perces időkeretben tartani lehessen az egyes részfeladatokra szánt időt. A kész animáció és órai képek, sajnálatosan hálózati vírus áldozatai lettek, ezért csak a példának bemutatott animációt tudom mellékelni.

Képes óravázlat 2. óra

Az óra témája:

A képzőművészet és az animáció kapcsolatai

Az óra céljai:

Az animáció képzőművészeti alkalmazásai

Kulcsfogalmak:

animációs fesztiválok, seregszemlék, dramaturgia, történetvezetési szál

Fejlesztendő képességek:

Kollaboratív munkával járó képességek fejlesztése
Kreativitás, problémamegoldó képesség, kifejezőképesség

Fejlesztendő attitűdök:

Más nézőpontba helyeződés, jelenségek más szemszögből való érzékelésének erősítése

Tantárgyi kapcsolatok:

Művészettörténet, vizuális kultúra, irodalom

A felkészüléshez használt információs források:

Művészettörténeti reprodukciók.

Az óra menete

Motiváció az óra elején

Keresztes Dóra: *De profundis* című animációjának megtekintése (vagy bármely, a téma szempontjából releváns animáció)

Páros munka

Padtársak dolgoznak együtt. A kapott művészeti reprodukción található karakter (lehetőleg valamilyen elvontabb figurális, de lehet absztrakt is) vagy forma alapján tervezz egy animációban megjeleníthető, antropomorf szereplőt. Helyezd bele egy történetbe, amelyet a kapott reprodukción látottak alapján dolgozol ki rajzban.

Reflexió:

A tanulók jól megértették a feladatot. A kihívást az jelentette, hogyan lehet a kitalált történetet valamilyen – szöveggel - jól megfogalmazható formába önteni, majd azt vizualizálni. Volt olyan páros, akinek a kapott reprodukció fontos támasz volt, könnyen ki tudtak indulni az azon látható karakter(ek)ből, de volt olyan is, akiknek inkább korlátot jelentett. Nem volt könnyen megoldható feladat, hiszen végső soron 3 kép kellett, hogy egy olyan dramaturgiai ívet mutasson meg, amely egy koherens történet. Össze kellett hangolniuk a kompozíciót, stílár elemeket, de még a rajzolási technikájukat is.



Girhiny Hanna - Horkai Levente: A nő és a madár

Miro: Nő, madár, csillagok című festménye alapján



Egy nő éppen sétált, amikor megjelent egy madár. Ezután feltekintett az égre és eközben a madár rászállt a kezére. Nagy öröme a Hold és a csillagok jelentek meg az égen.

Bende Márk - Kiss Szelina: Lolly a ló

Delacroix: Villámástól megvadult ló című festménye alapján



Egy szép nyári napon Lolly a ló békésen sétálgatott a mezőn, keresve unikornis társait. Egyszer egy nagy vihar elkapta, és nem tudott hová elbújni, elmenekülni, mert nem volt istálló a közelben. Hirtelen egy hatalmas villám csapott a szarvába és szerencsétlenségében letört. Nagyon szomorú lett Lolly, mert így, fél szarvval már nem lehet „igazi” unikornis,... mint a többi...

Helmeczi Hanna - Matesz Sára: Annabella és Fanni

Seurat: Vasárnap délután a Grande Jatte szigetén (részlet) című képe alapján



Egy szép napos délután Annabella és Fanni királynő kimentek gyönyörködni a helyi sziget csodáiban. Megmártóztatták lábukat, majd elindultak fagyaltot venni. Annabella elkérte anyja különleges esernyőjét és indultak tovább.

Fischer Frida - Novák Hanna: Egy sün átváltozása kutyává!

El Kazovszkij: Nagy piros kutya című képe alapján



Egy sétálgatott az erdőben. Rátalált egy kutyára. Arra gondoltak, hogy milyen lenne, ha életet cserélnének. Egyszer csak megláttak egy fénycsóvát és meglátták a lehetőséget, hogy átváltozzanak. Beléptek egyszerre a fénybe és ekkor megtörtént a csoda. A kutya eltűnt és a sün átváltozott kutyává, és inentől kezdve kutya életet élt. Bemerészkedett egy faluba és az emberek megszerették, mert eddig nem szerették sünként, és ennek öröme a kutya sirva fakad.

Malinkó Sebestyén - Üveges Dániel: A kakas sorsa

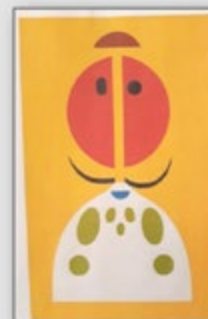
Picasso: Kakas című képe alapján



Egy szép napon kikelt a tojásból egy kakas. Egy hosszú év alatt felnőtt...
...majd egy vasárnap megfőzték ebédre...

Kiss Virág - Szobonya Korinna: Formák találkozása

Korniss Dezső: Miska című képe alapján



A 8. dimenzióban geometrikus formák találkoznak. Ütköznek és távolodnak egymástól, így hozva létre az univerzum dolgait. Almából embert, emberből katicát...

Kaczvinszky Dominik: Macskák harca
Franz Marc: Három macska című képe alapján



Két macska békésen beszélgetett. Egyszer csak közéjük ugrott egy ideges macska, aki beleszólt a beszélgetésbe és nem hagyta őket békén. A vége az lett, hogy a két macska összeverekedett a harmadikkal.

Bialkó Boglárka - Juhász Réka: A művész
Chirico: Nyugtalanító műsák című képe alapján



Volt egy művész, aki szobrokat készített. A szobor elkészülte után egy nagy szellőkés ledöntötte azt.

Gulyás Bálint - Szász Tamás: Az élelem beszerzése

Rousseau: *Majmok a dzsungelben* című képe alapján



Egyszer egy majomcsoportnak elfogyott az elesége. Útnak indultak a dzsungelbe. Hosszú keresés után találtak egy szép kis gyümölcsöst. Felszedték az összes gyümölcsöt és elindultak barlangba vissza. Miután visszaértek, szép nagy halom lett a sok mangóból.

A beteg nő

Klee: *Senecio* című képe alapján



Egy szembeteg nő 20 éves korára már egyik szemére sem látott. Hiába volt nagyon gazdag, a látását azt hitte - nem kapja vissza soha. Természetesen mély depresszióba esett. Ám egyszer egy barátnője mondta neki, hogy létezik egy szemműtét, aminek hála újra láthat. Elment erre a szemműtetre és csodák-csodájára újra látott.

2. témakör, 2. téma: tárgyanimáció

Képes óravázlat – 3. óra

Az óra céljai:

Tárgyak megszemélyesítése, tárgymozgató animáció készítésének elsajátítása

Kulcsfogalmak:

képváltási frekvencia, mozgásfázis, hurok (loop) animáció, sebesség, ritmus

Fejlesztendő képességek:

Kollaboratív képességek, társas kompetenciák fejlesztése

Fejlesztendő attitűdök:

Más nézőpontba helyeződés, jelenségek más szemszögből való érzékelésének erősítése

Tantárgyi kapcsolatok:

Művészettörténet, vizuális kultúra, irodalom

A felkészüléshez használt információs források:

Foky Ottó: Babfilm című animációjának megtekintése

Az óra menete

Motiváció az óra elején:

Foky Ottó: Babfilm című animációjának megtekintése

4-5 fős csoportmunka

A teremben, táskában, tolltartóban fellelhető tárgyak felhasználásával a tanulók egyszerű tárgyanimációkat készítenek. A rövid, néhány másodperces animációt úgy kell elkészíteniük, hogy a mozgássor térjen vissza a kiindulási fázishoz (hurok v. más néven loop-animáció). Törekedhetnek valamilyen mozgóképi geg megjelenítésére.

Reflexió:

A motivációs videó megtekintése után a csapatok belevágtak a feladatba. Az időszűke most is fontos faktor volt az órán, az „elvárt” munkák hosszát ehhez mérten korlátoztam. Öt csoportban dolgoztak, egy-egy tablettel. Jól megértett, jól megoldott feladat volt, szép tanulói munkákkal.





2. csoport:
Lipták Eszter,
Kiss Szelina,
Novák Hanna,
Fischer Frida



3. csoport:
Bialkó Boglárka,
Juhász Réka,
Malinkó Sebestyén,
Üveges Dániel



5. csoport:
Gulyás Bálint,
Ignác Huba,
Kaczvinszki Dominik,
Flaskó Ádám

3. TÉMAKÖR: FILMEZÉS

3. témakör, 1. téma: tér-idő kezelése a filmben

Képes óravázlat – 4. óra

Az óra céljai:

Filmtér filmidő, valós tér valós idő viszonya; Hang és kép viszonya a filmben

Kulcsfogalmak:

Filmtér, filmidő, cselekmény, rövidítés, montázs, vágás, hangeffektus, dialóg

Fejlesztendő képességek:

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése.

Fejlesztendő attitűdök:

Más nézőpontba helyeződés, jelenségek más szemszögből való érzékelésének erősítése

Tantárgyi kapcsolatok:

Művészettörténet, vizuális kultúra, irodalom

A felkészüléshez használt információs források:

Sergio Leone: Volt egyszer egy vadnyugat című filmjéből egy részlet megtekintése (párbaj)

Az óra menete

Ráhangelés az óra elején:

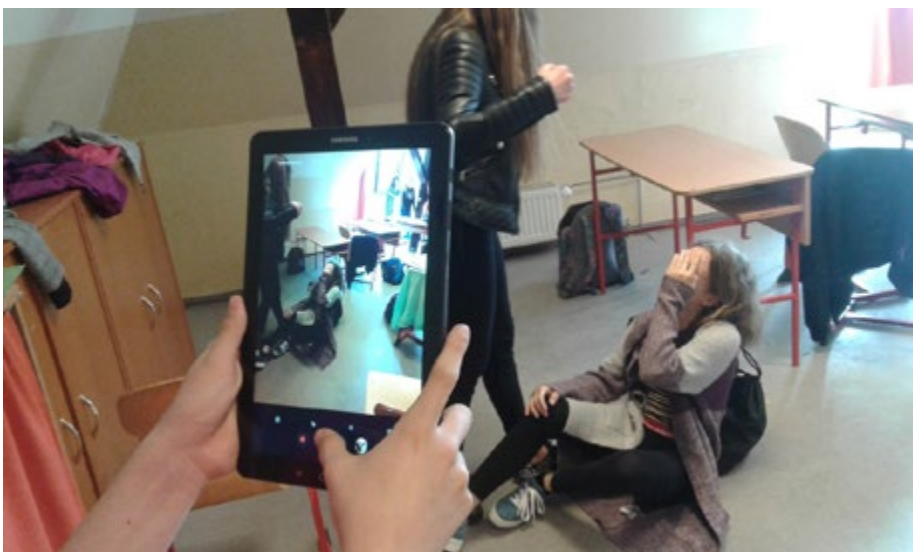
Néhány filmműfaj vizuális elemeinek összegyűjtése szóban.

4-5 fős csoportmunka

A csoportok egy kalapból műfajokat húznak. A tablet segítségével 4-5 felvételtől álló fotósorozatot kell készíteniük, amely a kapott filmműfaj egy jellegzetes jelenetének képsorát „írja le” állóképekkel (pl.: westernhősök párbaja a kocsmá előtt). Használják a plánokat minél bátrabban. További feladat, hogy a csoportok az interneten gyűjtsenek a képsort (műfaji szempontból) erősítő hangeffektus-sort vagy zenét, esetleg a tablet hangrögzítőjével kreáljanak saját hangeffektust.

Reflexió:



AZ egyik legmozgalmasabb óra volt a félévben. Az előző félévek egyikében már készítették a gyerekek fotós képregényt, úgy-hogy a feladat ismerős volt. Most is törekedniük kellett, hogy a történetnek eleje-vége legyen, leírjon egy történetvezetési ívet, ill. legyen lezárása. Használniuk kellett a plánok ritmus-teremtő tulajdonságát, valamint igazodniuk kellett az adott filmműfaj képi sajátosságaihoz. Igazi műhelymunka folyt az órán. Jól megértett feladat, aminek javaslom a használatát. Az óra valóban kibillent mindenkit a hagyományos óravezetési keretektől. A csoporton belüli munkamegosztás erősíti a kollaboratív kompetenciákat. Időnként a csoportok egymás között is tudtak kommunikálni, tudták egymást segíteni. Olyan munkák születtek, amelyek alapját képezhetik egy rövidfilm elkészítésének.



Bal társak



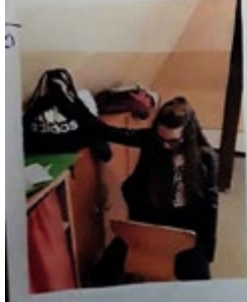
STÁB:

Kiss Péter - rendező	Melmer Hanna - helyettes
Kiss Virág - Asszistens	Szabonyi Katalin - Jura
Kiss Gábor - operatőr, rendező	Matizs Soma - Bob
Malinckó Selástyán - szerkesztő	

Debitar volt.
Evetmenőn szívták a napot és Jura megpróbált tényleg-i útdíval.

Beült a háttérbe és megpróbált
benne a részesein motorját.

~~Bob~~
Bob meglátja eseményét és személyt a
tényét, hogy megpróbálja őspirekhoz

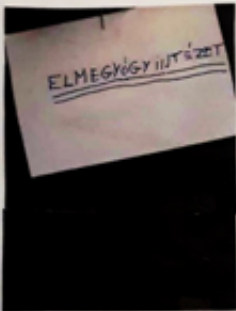
Bob nem felelt és oda robaq a tálle-
dítandó mellé, hogy ellapja Jura beidenc
kolnait

Jura megpróbálta újraindítani a tanulókat
és beindították a tanulókat

1. az önkéntes ember / nőké

Stáb:

- Kordai Beatrix az író
- Bende Mária a fotós
- Székely Tamás a kreatív vezető
- Gyöngy Hanna a grafikus
- mély hang




- Egyszer a csendes utcák sötéttségében egy elmeeggyőzéstől eltűnt egy ember.
- az önkéntes hangja: Idd!

2.


szótagok

- értelmes hang
- a szöveget a helyi kamerának felvette (3am)
- az önkéntes hangja: Wagne eltűnhetné arról a helyről! (nevetés)




3.

- értelmes hang
- ahogy a városban máshol valaki a helyi kamerának felvette ahogy furcsa pózát csinál
- Önkéntes: Ez a tréning!

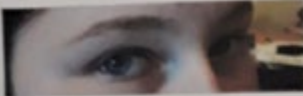


4.




- mély hang
- Ez az utolsó képi az önkéntestől. Ugyanaz az este 2 ártatlan ember hallatát találták meg a rendőrök.

A Kabajos




Frída és Eszter elleneben vannak, Eszter elveszi az utolsó fánkot a tányiról. Eszter csak evészek.

7 - Légy szíves ideadnád azt a fánkot?
 8 - Nem!
 9 - Hát akkor megöllek...!
 A két lány métköcsibe kezdett.





Frída nek az az offete hiúvadt h bar métköcserek meg. Ebből Eszter nem ment ki beleegyezni.

8 - Én ebbe nem megyek bele.
 7 - Akkor úgy látom h túl gyorsan vagy folyan... küldjünk meg kettőt.




10 - Igenis hancu kezdtek de így nem tudták elhárítani h ki legyen a fánk.





Cautan nyitva a kamerát, az utolsó fánkot meg, utána derítették meg a fánkot.


11 - Készen állunk hancu utána elvittük hogy menjek együtt, és hogy mindig tartó utána derítsen se tudtal elvittük, hogy hancu.



Cautan újabb gondolatokba kezdtem, hogy mi van métköcserek meg, nem igazán jutnak egyetből dőntem.




- Képzeld az ablakon, hogyha van csuvalod azt az utána derítet - mondta Eszter.



- Hát jó, ha hancu hancu legyen hancu.

12 - Így hancu kezdtem, egyszer együtt a földön, amikor a másik, már szakadt, vízszint mellettel fémnyel, de még mindig nem kezdtem el gyűlölni.



Képes óravázlat - 5. óra

Az óra céljai:

Klasszikus filmes dramaturgiai ív „megrajzolása”

Kulcsfogalmak:

Filmtér, filmidő, cselekmény, rövidítés, montázs, vágás, hangeffektus, dialóg

Fejlesztendő képességek:

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése.

Fejlesztendő attitűdök:

Társas kompetenciák

Tantárgyi kapcsolatok:

Művészettörténet, vizuális kultúra, irodalom

A felkészüléshez használt információs források:

Az előző órán elkészített fotósorozatok prezentálása



Az óra menete

4-5 fős csoportmunka

Az előző órán elkészített fotósorozatot alapul véve, a csoportok készítsenek szinopszist, ami egy rövidfilm egy-egy jelenetét írja le. Az egyes csoportok beszéljék meg egymással, hogy az ő jelenetük egy összefüggő, közös rövidfilmük melyik filmes drámaszervezési szakasza. A szinopszis alapján írjanak egy egyszerű, de használható forgatókönyvet, rövid párbeszéddekkel, utalásokkal, amely követi a játékfilm klasszikus történeti felépítését. Használják az előző órán készített fotó-sorozatokat.

Reflexió:

Az előző óra mozgalmasságához képest kevesebb volt a dinamika, de azért a lelkesedés megmaradt. A csoportok lázasan dolgoztak a képek szövegezésén, forgatókönyvvé alakításán. Egyes esetekben elhagytak pár képet, míg más csoportban a sorrend cserélődött fel egy-egy új ötlet nyomán.

3. témakör, 3. téma: a játékfilmek történetének klasszikus dramaturgiája

Képes óravázlat - 6. óra

Az óra céljai:

Klasszikus filmes dramaturgiai ív mentén kisfilm forgatása

Kulcsfogalmak:

snitt, vágás, hossz, plán, plánváltás

Fejlesztendő képességek:

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése

Fejlesztendő attitűdök:

Társas kompetenciák, empátia, beleérző képesség

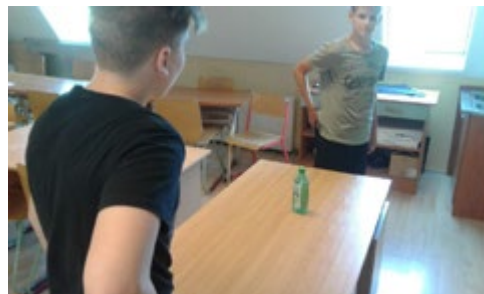
Tantárgyi kapcsolatok:

Művészettörténet, vizuális kultúra, irodalom

A felkészüléshez használt információs források:

Az előző órán elkészített fotósorozatok

Tanórai képek

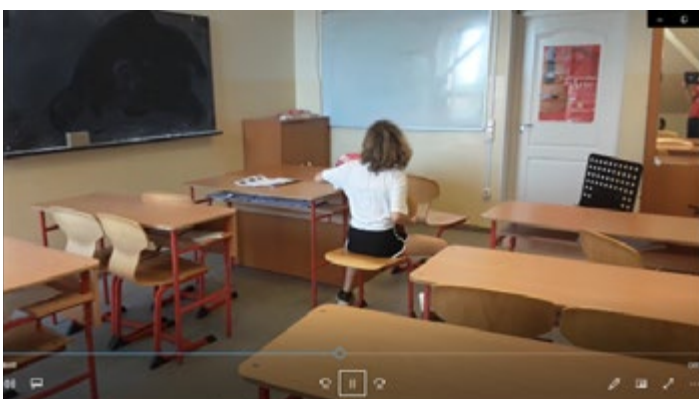
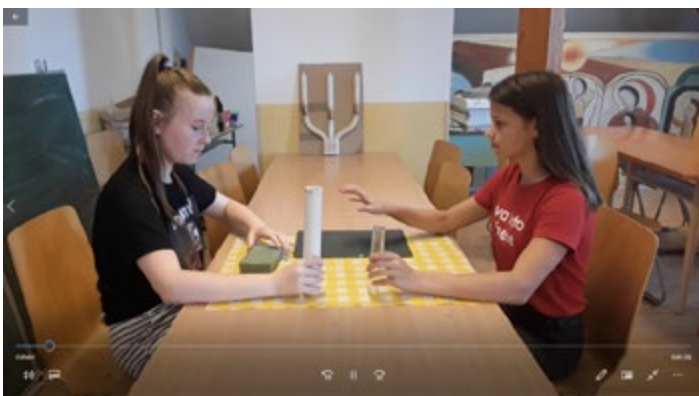


4-5 fős csoportmunka

Az előző 2 órán elkészített fotósorozatot és forgatókönyvet alapul véve, a csoportok leforgatják a kisfilm egy-egy jelenetét.

Reflexió:

Nagyon nehezen megszervezhető óra volt. Minden azon múlt, az egyes csoportok mennyire tudják tartani a nekik szánt (előre megbeszélte) forgatási időt. Szerencsénkre tudtunk 2 teremben párhuzamosan dolgozni, így a kiosztott tabletek segítségével időben el tudták végezni a nyersanyag rögzítését. Sajnos túlforgatásra nem volt lehetőség az időhiány miatt, ezért a kész hosszok helyenként esetlegesen. Erre a feladatra a mostani ismereteim alapján kb. 5 tanítási órát szánnék, hogy minden felmerülő kérdés, átadandó ismeret „terítékre kerüljön”, ill. hogy a kész anyag minősége még jobb legyen.



3. témakör, 3. téma: szerepkörök a filmkészítés folyamatában

Képes óravázlat – 7. óra

Az óra céljai:

A rendező, operatőr, dramaturg, vágó, gyártásvezető, hangmérnök, világosító, díszlettervező, jelmez-kellékes, stb.; A film befogadási körülményei

Kulcsfogalmak:

snitt, vágás, hossz, plán, plánváltás

Fejlesztendő képességek:

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése

Fejlesztendő attitűdök:

Más nézőpontba helyeződés, jelenségek más szemszögből való érzékelésének erősítése. Társas kompetencia

Tantárgyi kapcsolatok:

Művészettörténet, vizuális kultúra, irodalom

A felkészüléshez használt információs források:

Az előző órán elkészített videoszekvenciák

Az óra menete

4-5 fős csoportmunka

Az előző órákon elkezdett forgatás folytatása. A csoportokon belül a tanulók próbálják meg kiosztani egymás között a „filmes stáb” különféle szerepeit. Próbálják meg átadni a szerepeket, amennyiben az időkorlát lehetővé teszi.

Reflexió:

A már megkezdett forgatás folytatása zajlott ezen az órán. A tervezetthez képes nehéz volt kivitelezni a szerepkörök pontos elhatárolását, hiszen többen szereplők is voltak. Inkább a forgatási nyersanyag felvételére szántak több időt a tanulók.

3. témakör, 4. téma: a kollektív alkotás jellemzői

Képes óravázlat – 8. óra

Az óra céljai:

Kisjátékfilm készítése

Kulcsfogalmak:

snitt, vágás, hossz, plán, plánváltás

Fejlesztendő képességek:

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése

Fejlesztendő attitűdök:

Más nézőpontba helyeződés, jelenségek más szemszögből való érzékelésének erősítése. Társas kompetencia

Tantárgyi kapcsolatok:

Művészettörténet, vizuális kultúra, irodalom

A felkészüléshez használt információs források:

Az óra menete

4-5 fős csoportmunka

Az előző órákon elkezdett forgatás folytatása. A vágott szekvenciák összeillesztése a forgatókönyv alapján. Utómunka, hangosítás.

Reflexió:

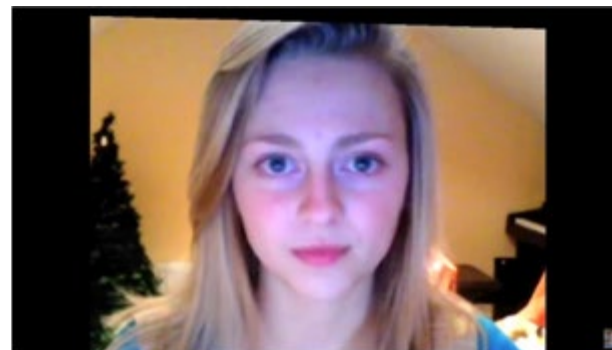
A nyersanyaggal informatika terembe vonultunk, ahol a csoportok a Windows Movie Maker segítségével összeillesztették az egyes szekvenciákat. Már volt gyakorlatuk ebben, hiszen a múlt évben is használták. Azonban fel kellett eleveníteni az ismereteiket, mivel nem mindennap használatos szoftverről van szó. Az egyes csoportok nyersanyagai között nehezen volt található koherencia, egységes dramaturgiai szál, ezért a vágással 4 különböző rövid „filmecske” készült.



Gaál István: Pályamunkások
<https://www.youtube.com/watch?v=LaF47fOKTBk>



Rebecca Brown: 6 és fél év szelfi
 (video állóképepől)
<https://www.youtube.com/watch?v=eRvk5UQY1Js>



Vadócz Péter: „Colorful EU”
<https://www.youtube.com/watch?v=SKtATAgYmHY>



3. témakör, 5. téma: A legfontosabb montázs fajták és alkalmazásuk

Képes óravázlat – 9. óra

Az óra céljai:

Két filmszekvencia utólagos összefűzése: vágás és ragasztás;
A vágás funkciója: a montázs megismerése

Kulcsfogalmak:

snitt, vágás, hossz, plán, plánváltás

Fejlesztendő képességek:

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése

Fejlesztendő attitűdök:

Más nézőpontba helyeződés, jelenségek más szemszögből való
érezkelésének erősítése. Társas kompetencia

Tantárgyi kapcsolatok:

Művészettörténet, vizuális kultúra, irodalom

A felkészüléshez használt információs források:

- Gaál István: Pályamunkások
- Rebecca Brown: 6 és fél év szelfi (video állóképekről)
- Vadócz Péter: „Colorful EU”

Az óra menete

Ráhangelés:

A téma szempontjából releváns filmrészletek megtekintése

Frontális óra

Képváltó eljárások (átkötések); Képatmenettel történő illesztés;
A montázs és fajtái; A film ritmusa; Belső montázs

Reflexió:

Azok az órák voltak döcögősebbek, ahol frontális munkamód-
szer alkalmazására volt szükség. Ez egy ilyen óra volt. A
felvillantott videók érdekesek voltak, és eléggé részletesen is
tudtunk beszélgetni róluk. A kreatív gyakorlatok ellenpólusa
volt ez az óra, de a megértés szempontjából fontos.

3. témakör, 6. téma: a film és a videó képzőművészeti alkalmazásai

Képes óravázlat – 10. óra

Az óra céljai:

A mozgóképi kifejezés határainak művészi feszegetése

Kulcsfogalmak:

kísérleti videó, etűd, szkeccs, video-installáció

Fejlesztendő képességek:

Empátia, elfogadás, az újra való nyitottság fejlesztése

Fejlesztendő attitűdök:

Innovatív személet formálása

Tantárgyi kapcsolatok:

Művészettörténet, vizuális kultúra, irodalom

A felkészüléshez használt információs források:

- Robert Flaherty: Nanook az eszkimó
- Méliès: Utazás a Holdra
- Nam June Paik: Buddha TV
- M. Tóth Géza: Ikarosz

Az óra menete

Ráhangoló játék

1 perc alatt írd le minél több rendező nevét (a legtöbbet gyűjtő jutalmat kap).

Frontális óra

A film-, animáció- és videotörténet néhány kiemelkedő jelentőségű alkotójának és művének megtekintése
Kronologikus sorrendben feltárjuk azokat a főbb mozzanatok, amelyek valamilyen mérföldkövet jelentenek a mozgókép történetének szempontjából. Elsősorban a film (v. video), mint kísérleti kifejezőeszköz aspektusából.

Reflexió:

A frontális munkamódszernek köszönhetően ez az óra is „leült” kicsit. Azok a filmek voltak jobban befogadhatók, amelyek időben közelebb készültek a jelenkorhoz. Viszont azokról nehezebben alakult ki beszélgetés. Talán azért, mert a korai kísérletek inkább ábrázoló jellegűek, mint inkább kifejezőek, ezért beszélgetni is könnyebb volt róluk.

Robert Flaherty: Nanook az eszkimó



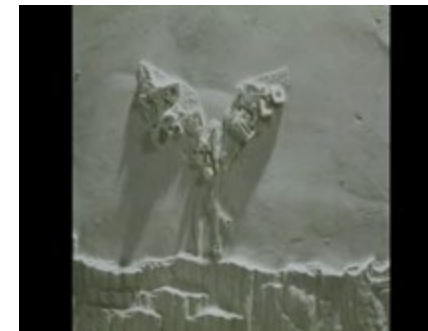
Méliès: Utazás a Holdra



Nam June Paik



M. Tóth Géza: Ikarosz



5.

TANÍTÁSI TANULÁSI PROGRAMOK 8. OSZTÁLY

*A vizuális médiakommunikáció modul
pedagógiai koncepciójának
megvalósításhoz*

GÁL ANDRÁS 8. OSZTÁLYOS TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJA

Település és iskola ahol a program megvalósul:

*SZENT MIKLÓS GÖRÖGKATOLIKUS
ÁLTALÁNOS ISKOLA, ÓVODA
ÉS ALAPFOKÚ MŰVÉSZETI ISKOLA, EDELÉNY*

Kipróbálás:

2019/2020-AS TANÉV

A megvalósítás kezdete:

AZ 1. FÉLÉVBEN

8. C: *heti 1 órában - 18 óra/félév
a kísérleti tananyag 10 óra/félév időtartamra
lett kidolgozva*

Miről szólt ez a félév?

A félévi munka a fotó köré épült, amire 10 órát terveztem. Illeszkedve a korábbi félévek gyakorlatához és a tanulók életkori sajátosságaihoz, elsősorban a kreatív gyakorlatokra helyeztem a hangsúlyt.

A témakör főbb irányai voltak: privát fotó, fototechnikai lehetőségek a képzőművészetben, konceptuális fotó, absztrakció, mozgás.

A nyolcadikos osztály lelkes a médiaórákon. Egyre tudatosabb képhasználók és kortársaikra jellemző módon használják a közösségi oldalakat képeik közzétételére.

A modul tanulási-tanítási programját - ebben a félévben is - úgy próbáltam összeállítani, hogy egy „átlagos”, heti 1x45 perces *rajz és vizuális kultúra* órába beleférjen a feldolgozandó tartalom. A kitűzött célt jó arányban sikerült megvalósítani.

A félév során - iskolai liturgikus rendezvények miatt - elmaradt egy óra, amit a második félévben igyekszem pótolni.

Munkaforma tekintetében a leginkább a kiscsoportos feladatmegoldás volt az eredményes. Szinte a motiváció eszközévé vált, hogy csoportban dolgozhassa. Ötleteik, megoldásaik is jobban szárnyalnak, ha azt egy összeszokott csapattal tudják megvalósítani. Erre a megoldásra tudatosan törekedtem.

Az elkészült tanulói produktumokat rendszeresen kiállítjuk az iskolai galériában, ami plusz motivációs tényező a tanulók munkájához.

Az órák élményszerűek, - idén is - igazi műhelyfoglalkozások voltak. Jó volt látni, hogy egyre jártasabbak a képműfajban, egyre kevesebb kihívást jelentett számukra jó képeket készíteni. Sokat csiszolódott az installációs készségük, illetve az a szemlélet, ahogyan a jó megoldásokat a középkerületől leválasztják.

A modul-koncepció erre a tanévre vetített tartalmában a személyiségfejlesztés jó lehetőségét látom. Az előző tanévhez hasonlóan a helyi tantervbe jól beilleszthetők, a tanulás-tanítás folyamatában a gyerekek számára jól átadhatók voltak.

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
<i>I. FOTÓ</i>	1. A privátfotózás jellemzői napjainkban; A fotózás lehetőségeinek tudatos megválasztása az alkalmazásokban	Történelem, művészettörténet, magyar nyelv és irodalom, informatika, hon és népismeret, természetismeret, fizika, kémia.	1 óra
	2-3. A fototechnikai lehetőségek összekapcsolódásai a képzőművészetben		2 óra
	4. A konceptuális fotózás		1 óra
	5. Látványra épülő absztrakció (természeti forma)		1 óra
	6. Látványra épülő absztrakció (épített forma (architektúra))		1 óra
	7. Rajzolás kamerával (történetmesélés pszeudo-panorámafotóval vagy panorámaszekvenciával)		1 óra
	8. Mozgásfázisok mint absztrakciós építőelemek		1 óra
	9-10. Fotó és kollázs		2 óra

A 8. évfolyam 1. félévi részletes terve

1. Témakör: a fotó

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
-------------------	----------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------

I. FOTÓ (10 ÓRA)

1. TÉMAKÖR, 1. ÓRA: A PRIVÁTFOTÓZÁS JELLEMZŐI NAPJAINKBAN; A FOTÓZÁS LEHETŐSÉGEINEK TUDATOS MEGVÁLASZTÁSA AZ ALKALMAZÁSOKBAN (1 ÓRA)

Kreativitás, problémamegoldó képesség, kifejezőképesség
 Összefüggések felismerése, társas kompetenciák fejlesztése

A privátfotó helye a képi ábrázolásban, fejlődésének szakaszai, jelenkori jelentősége;
 A szelfi

Motiváció az óra elején: 19-20. század fordulóján készült műtermi portrék, ill. egészalakos képek összehasonlítása a 21. századi magánfotók filozófiájával.

Egyéni munka:

Készíts tablettel szelfit! Rögzíts a segítségével 4 különféle elképzelt és arcjátékkal kifejezett lelkiállapotot!

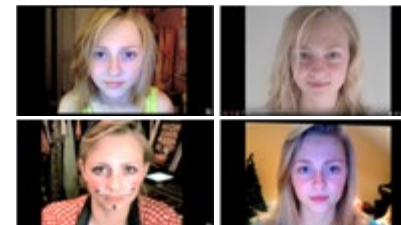
Használhatod a tablet szoftverének szűrőit, hogy a kívánt eredményt hangsúlyosabbá, kifejezőbbé tedd.

Az elkészült fotókat rendezd paszpartuba és installáljátok az osztállyal kiállítótérbe!

Projektor, számítógép, tabletek, esetleg szelfibot



Századfordulós fotók és egy kis helytörténeti különlegesség



Rebecca Brown: 6 és fél év szelfi (video állóképképpől)

Tanórai képek 1.: A privátfotózás jellemzői napjainkban:



Reflexió:

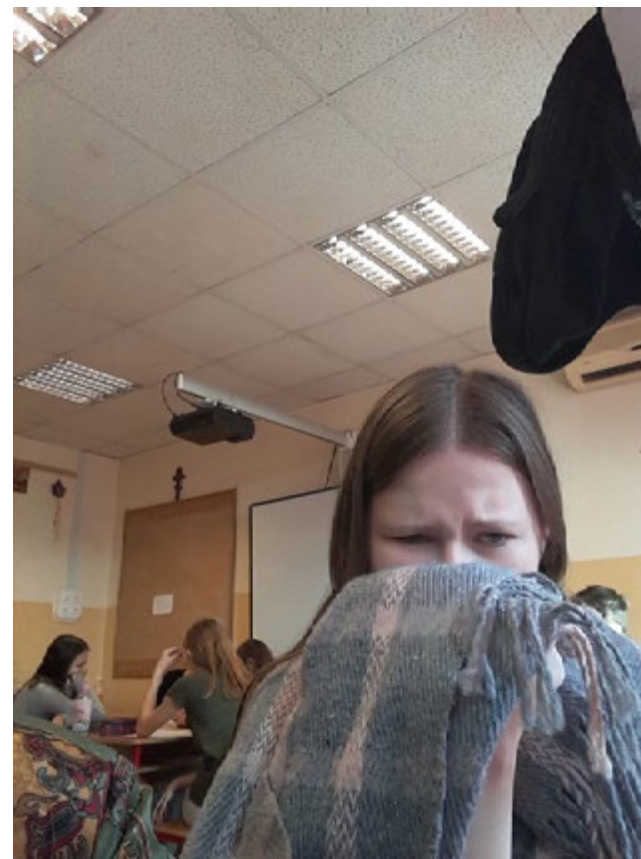
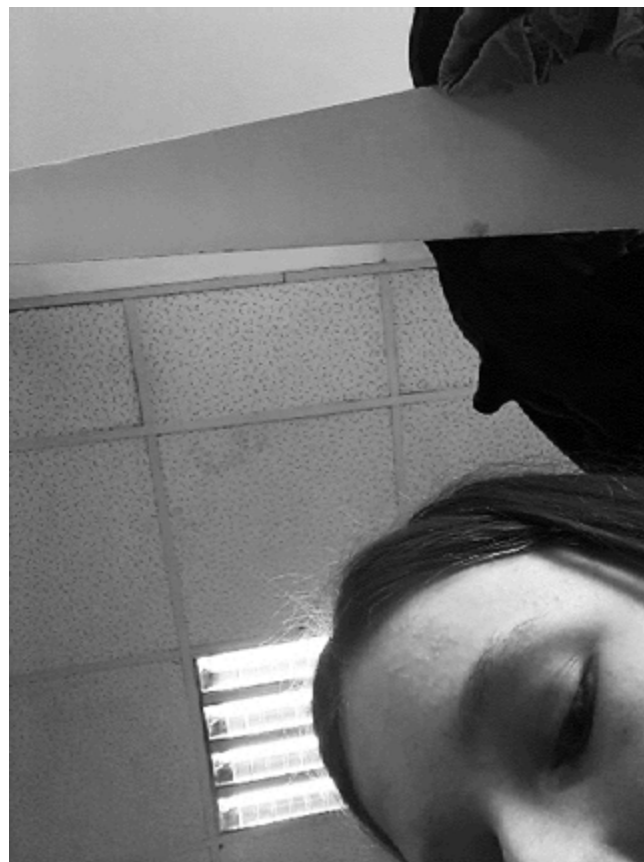
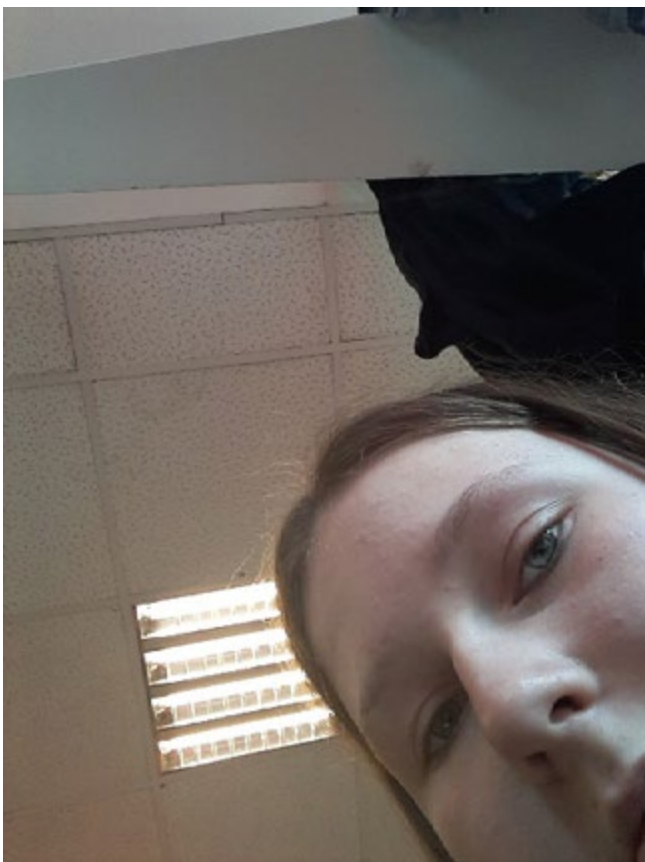
Népszerű feladat volt, hiszen ez a korosztály lelkes szelfi-készítő. Ugyanakkor a feladat határain belül tartani a tanulói elképzeléseket, már nehezebb volt. A szelfit technikailag jól oldották meg, azonban nehezen vették rá magukat, hogy 4 különféle lelkiállapot mimikáját megragadják. Munkamódszernek a kiscsoportos foglalkoztatást választottam (ez függött a tabletek számától is). Könnyebben megnyíltak úgy, hogy a szelfikészítés közben csoporttársaik azonnali „minőség-visszacsatolást” adtak az elkészített képekhez. Nagyon sok hasonló kép készült, ami véleményem szerint a műfajban rejlő korlátozott lehetőséget rejti, illetve azokat a vizuális előképeket, amiket a korosztály a szelfi fogalomhoz köt. Nehezen sikerült elszakadni azoktól az önábrázolási, énkifejezési vizuális kliséktől, amiket a hétköznapi szelfizők használnak.

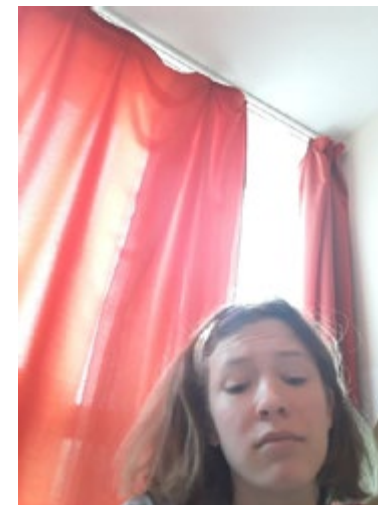
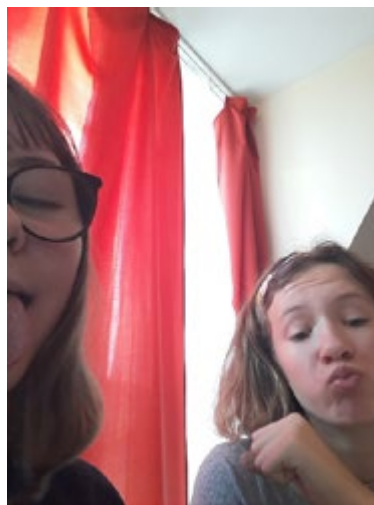
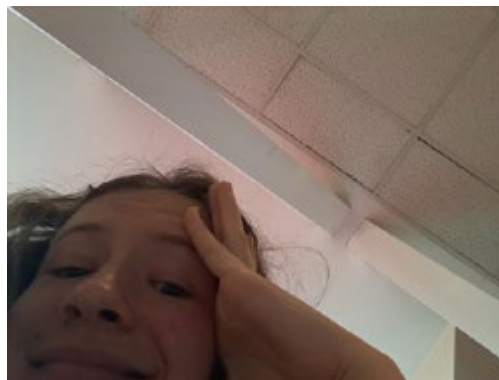
Kitekintettünk az énkép, önkép, önazonosság és a társadalmi normák kérdéseire is az órán. Személyiségfejlődés szempontjából hasznos tartalmakat emeltek be a tanulók az órára. Motivációnak Rebecca Brown: 6 és fél év szelfi videóját használtam.

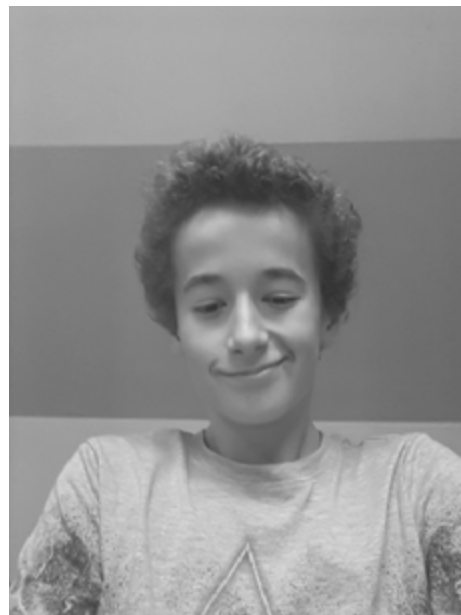
Amit legközelebb másképp csinálnék:

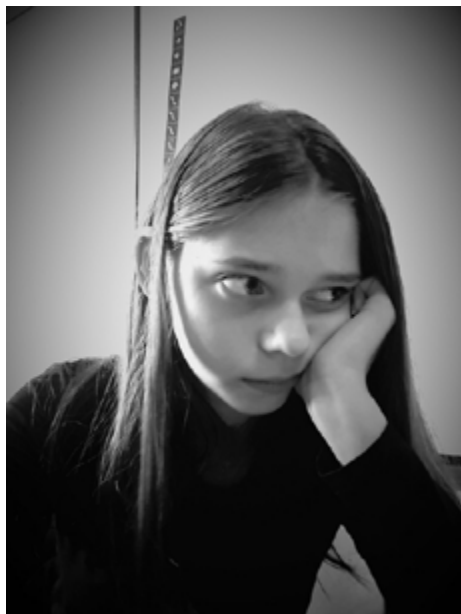
Kiterjeszteném a feladatban a szelfit plusz egy társra, de még szelfi távolságból, esetleg a kifejezhető fogalmak körét bővíteném.

Tanórai képek 1.:
A privátfotózás jellemzői napjainkban:









1. témakör, 2. téma: A fototechnikai lehetőségek összekapcsolódásai a képzőművészetben

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMAK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
I. FOTÓ (10 ÓRA)				

2. A FOTOTECHNIKAI LEHETŐSÉGEK ÖSSZEKAPCSOLÓDÁSAI A KÉPZŐMŰVÉSZETBEN - SZIMULTÁN LÁTÁS

ÖSSZEFÜGGÉSEK
FELISMERÉSE, TÁRSAS KOMPETENCIÁK FEJLESZTÉSE.

A fotó mint kifejezési eszköz a posztmodern és kortárs képzőművészetben

Motiváció az óra elején: fotósorozatok nézegetése, összefüggés keresése az egyes képek között.

Páros feladat

Előre kiválasztott irodalmi műhöz készítenek fotó-illusztrációt (5-6 darab kép)

Tablet segítségével fotózzatok tárgyakat, formákat, arcokat, karaktereket! Az így elkészített képeket „vetítétek egymásra” fénymásoló vagy szoftver segítségével. Használhatjátok (ha van) a tablet multiexpozíciós szolgáltatását is! Szoftver esetén használhattok szűrőket!

Okostelefon (esetleg tablet) vagy fényképezőgép (csoportonként egy), fénymásoló.

Projektor, számítógép.



Rédley Tamás munkái



Interneten talált multiexpozíciós fotók

Reflexió:

Az órai munkát Rédley Tamás egymásra exponált fotósorozatával illetve az interneten talált duplán exponált képek bemutatásával kezdtük. Majd tanulópáronként választhattak egy Pilinszky idézetet (lásd a következő oldalon), aminek a mondanivalóját kellett valamilyen módon képből kifejezni. Kritérium volt, hogy a tanulók a teremben észlelhető jelenségekről készíthetnek csak felvételt, valamint a képpárok egyike kötelezően portré kell legyen.

Mivel két foglalkozásra terveztem az órát, viszonylag nehéz volt visszacsatolást kapni arról, hogy az elkészített képek mennyire illeszkednek az előre eltervezetthez. Hiszen a végső formába öntéshez szükség volt informatikai beavatkozásra. Volt olyan páros, ahol nagyon sok kép készült és utólag válogatni kellett, másoknál inkább a kevés számú fotó okozott gondot. Összességében egy jól kivitelezhető, megértett feladatot sikerült megoldaniuk.

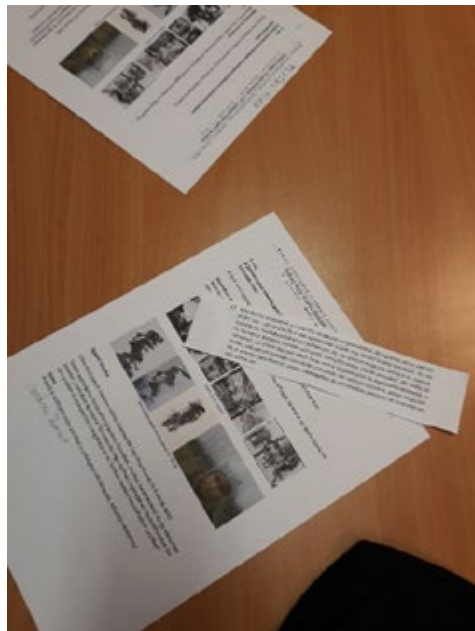
A második foglalkozást informatika teremben töltöttük, ahol az elkészült fotókat digitálisan „összeolvasztottuk”, ha kellett vágtuk is némelyiket.

Idézetek (Pilinszky János):

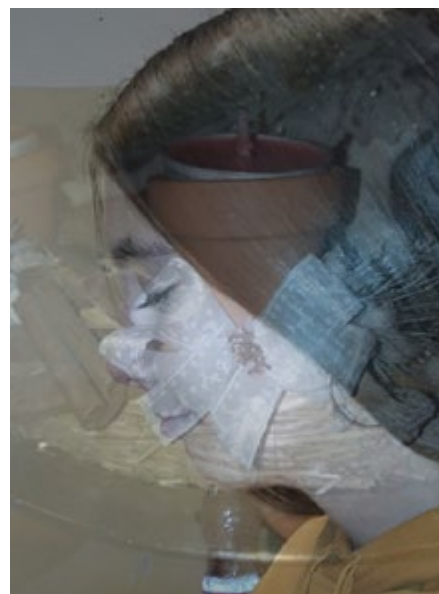
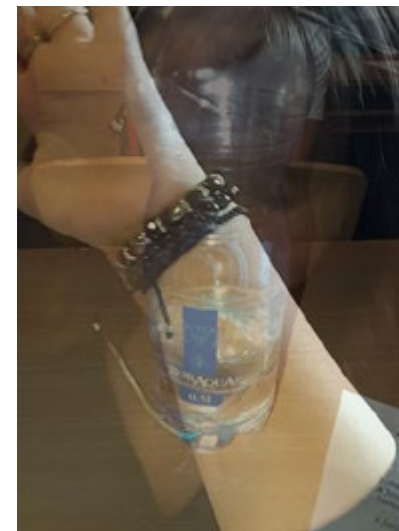
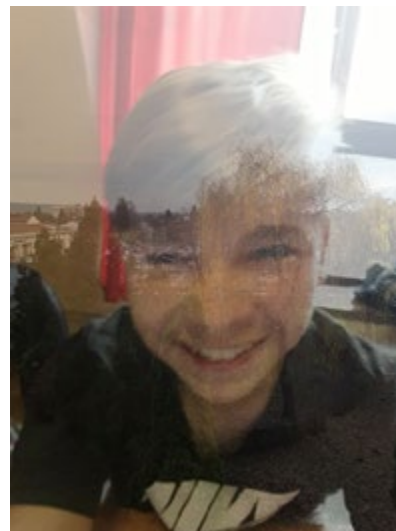
1. Ahol boldogság van jelen; kísérvöl valamilyen formában mindig ott van a dolgok utánözhatatlan egyszerűsége.
2. A valódi magányban senki nem maradhat meg tartósan bűntelenül és büntetlenül.
3. Információs áradatban élünk, mindenki beszél, és senki sem hallgatja meg a másikat.
4. Csak a valódi dolgok válhatnak ismerőssé! S csak az ismerős dolgok kimeríthetetlenek!
5. Életünk nemcsak cselekedetek, de talán még inkább a várakozás iskolája.
6. A jótettek javarészt titokban születnek. Semmiféle műszer nem jelzi őket, semmiféle statisztikai apparátus nem készít róluk táblázatot. De a jelenlétük annál valószínűsőbb.
- 7.

8. A kegyelmet és a boldogságot lehetetlen megtervezni. Egyedül bajainkat tudjuk végiggondolni, s egyedül a rosszat kivitelezni.
9. Talán érdemes volna a mai korban megfordítani a mondást, hogy ne úgy tekintsük a másikat, mint magunkat, hanem tekintsük úgy magunkat, mint a másikat. Legyünk olyan kemények önmagunkhoz, mint eddig másokhoz voltunk. Kritizáld magad olyan fokban, mint felebarátodat.
10. A szeretet önmagunk meghaladása a másik ember érdekében.
11. Az ember drámai lény. A jót és a rosszat úgy építi össze, mint hegy a köveket. Egyszerre jó és egyszerre rossz, és ezt a konfliktust fantasztikus drámai küzdelemben éli meg.
12. Az ádventi várakozás lényege szerint: várakozás arra, Aki van; ahogy a szeretet misztériuma sem egyéb, mint vágyakozás az után, aki van, aki a miénk.
13. Múltkor, ahogy az utcán mentem, magam sem tudom, miért, váratlanul a következő mondatot intéztem magamhoz: „Nem könnyű felnőttnek lenni, de egy jó biztos van benne, nem kell iskolába járni.” Lehet, hogy gyermekes voltam, de őszinte.
14. A karácsony a szeretet, és ádvent a várakozás megszentelése. Az a gyerek, aki az első hóesésre vár - jól várakozik, s már várakozása is felér egy hosszú-hosszú hóeséssel. Az, aki hazakészül, már készülődésében otthon van. Az, aki szeretni tudja azt, ami az övé - szabad, és mentes a birtoklás minden görcsétől, kielégíthetetlen éhétől-szomjától. Aki pedig jól várakozik, az időből épp azt váltja meg, ami a leggépiesebb és legelviselhetetlenebb: a hetek, órák percek kattogó, szenvtelen vonulását. Aki valóban tud várni, abban megszületik az a mélységes türelem, amely szépségében és jelentésében semmivel se kevesebb annál, amire vár.
15. Bölcsnek nevezném azt az embert, aki egyszerre tartja számon, és egyenlő erővel éli meg mindazt, amit tud és mindazt, amit nem tud a világról.
16. Minden igaz művész legalább négy ember: egy lángész, egy ostoba fajankó, egy szent és egy szerencsétlen börtöntöltelék drámai megtestesítője.

Tanórai képek:
2-3. A fototechnikai lehetőségek
összekapcsolódásai a képzőművészetben



Tanulói munkák
2-3. A fototechnikai lehetőségek
összekapcsolódásai a képzőművészetben:



1. témakör, 3. téma: a fototechnikai lehetőségek összekapcsolódásai a képzőművészetben

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
I. FOTÓ (10 ÓRA)				

A FOTOTECHNIKAI LEHETŐSÉGEK ÖSSZEKAPCSOLÓDÁSAI A KÉPZŐMŰVÉSZETBEN „FÉNYÍRÁS” (FÉNYGRAFFITI)

ÖSSZEFÜGGÉ- SEK FELISME- RÉSE, TÁRSAS KOMPETENCI- ÁK FEJLESZ- TÉSE.

A fotó mint kifejezési eszköz a posztmodern és kortárs képzőművészetben

Motiváció az óra elején: fotósorozatok nézegetése, összefüggés keresése az egyes képek, a képek és a tartalom, a képek és a képi megjelenési forma között.

Páros feladat

Társaddal a kapott (választott) próza vagy versidézethez készíts fénygraffitit! Használj tabletet a munka megvalósításához!

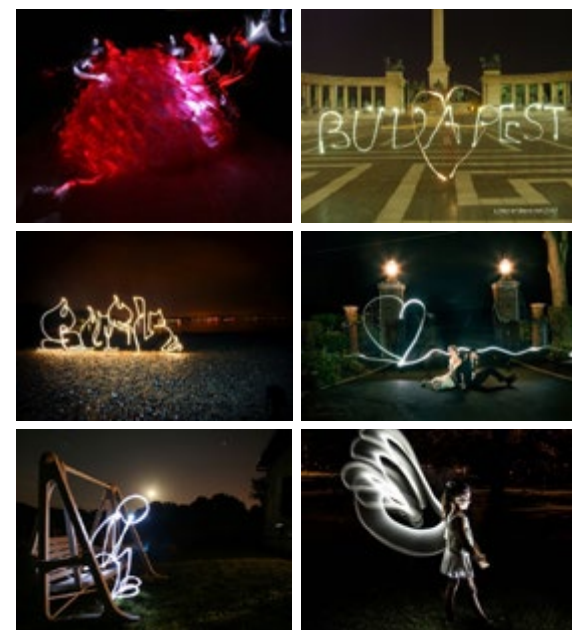
A kép formai jellemzői, hangulata illeszkedjen a szöveg tartalmához!

Próbálg az eredeti szövegtől elvonatkoztatni, a fényforrással inkább valamilyen szimbólumot, összetett kifejezési módot jeleníts meg, mint direkt utalást!

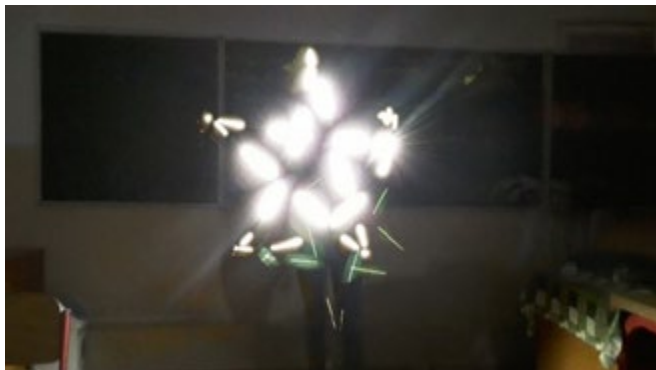
Okos telefon (esetleg tablet) vagy fényképezőgép csoportonként.

Valamilyen apró fényforrás (pl. led-lámpa, izzó, stb.)

Projektör, számítógép.



Tanulói munkák: a fototechnikai lehetőségek összekapcsolódásai a képzőművészetben



Reflexió:

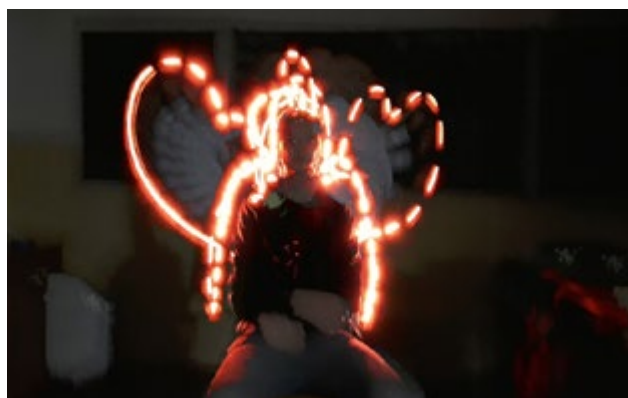
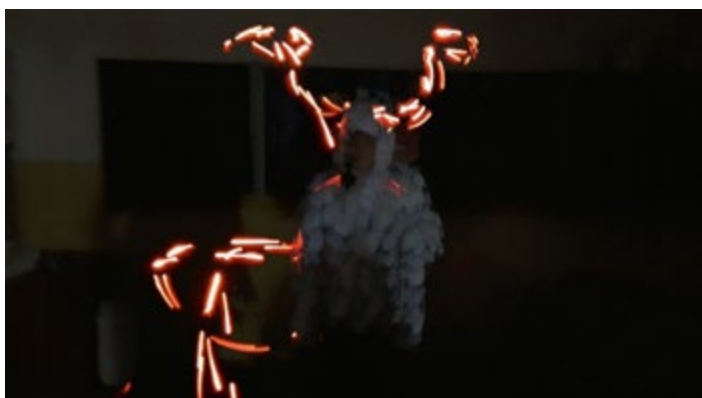
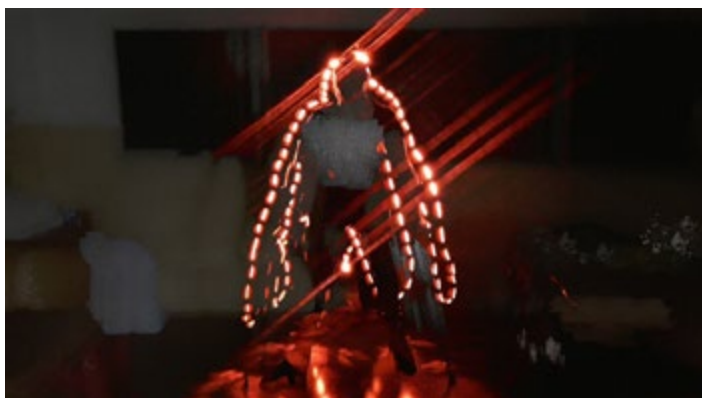
Gördülékenyen, igazi csapatszellemben, zsongásban megvalósult óra volt, játék a fénnel, eszközzel. Az óra elején kisebb csoportokba szerveződtek a tanulók, a tabletek számának függvényében. A páros munka megkezdése előtt még ajánlottam egy, a tabletekre telepített szoftver lehetőségein (B expozíciós érték hiánya) túlmutató alkalmazást.

A páros feladatot megértették, kiválóan tudták alkalmazni a szoftvert, jó ötleteik és terveik voltak.

A feladat sikerét az is jelezte, hogy még aznap megjelent a tanulók közösségi oldalán pár kép, amit a médiaórán készítettek.

Amit másképp csinálnék:

Mindenképp bevinnék egy normál digitális fényképezőgépet, amelyiken vannak analóg funkciók. Összehasonlítatnám a tanulókkal a tablet és a kamera által készített B expozíciós lehetőség képeit, illetve rávilágítanék a tablet és kamera objektíve közötti fizikai különbségekre, elérhető képminőségre.



FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

I. FOTÓ (10 ÓRA)

A FOTOTECHNIKAI LEHETŐSÉGEK ÖSSZEKAPCSOLÓDÁSAI A KÉPZŐMŰVÉSZETBEN
A KONCEPTUÁLIS FOTÓZÁS

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése. Más nézőpontba helyeződés, jelenségek más szemszögből való érzékelésének erősítése. Társas kompetenciák.

Tárgyak, terek, formák absztrakt helyzetben való dokumentálása

Motiváció az óra elején: fotósorozatok nézegetése, összefüggés keresése az egyes képek, a képek és a tartalom, a képek és a képi megjelenési forma között.

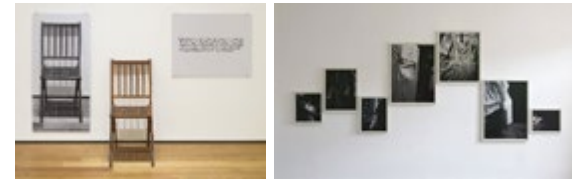
A konceptuális művészet fogalmi körének megvilágítása. Annak felismertetése, hogyan mosódnak el a képi kifejezőeszközök határai a concept art filozófiája mentén készített alkotásokban.

4-5 fős csoportmunka

Fotózzátok az iskolátok épületének apró részleteit! Keressetek különleges képkivágásokat, nézőpontokat. Olyanokat, amelyek a látvány eredeti értelmétől elvonatkoztatható jelentést adnak a képnek. Az elkészült fotókat csoportosítsátok, rendszerezzétek. Írjátok le, milyen alkotói koncepció mentén sikerült a képeket rögzíteni! A kiállítóteremben prezentáljátok az alkotásokat és a szöveges dokumentumokat!

Ne szorítkozzatok egyszerű leírásra, bemutatásra, azt „végezze el a képsorozat maga”, hanem olyasfajta szöveg kerüljön megfogalmazásra, amely a látványt kiegészíti, jelentés-többlettel látja el, esetleg a képi gondolat kifejezését támogatja.

Okos telefon (esetleg tablet) vagy fényképezőgép csoportonként. Projektor, számítógép



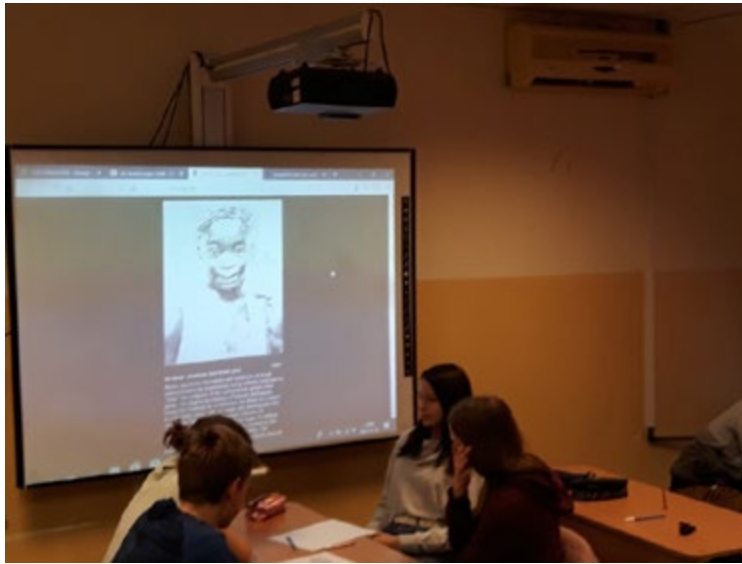
Joseph Kosuth: Egy és három szék



João Penalva konceptuális munkái



Vik Muniz: Sugar child





FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
-------------------	----------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------

I. FOTÓ (10 ÓRA)

LÁTVÁNYRA ÉPÜLŐ ABSZTRAKCIÓ (TERMÉSZETI FORMA)

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése, társas kompetenciák, empátia, beleérző képesség.

Természeti jelenség, látvány, forma elvonatkoztatása az eredeti jelentésétől.

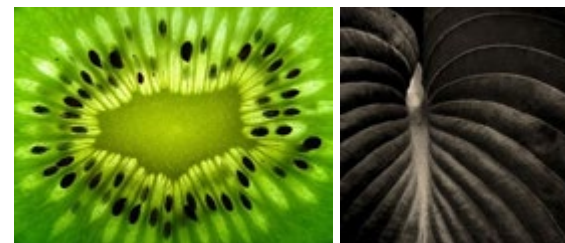
Páros munka

Készítsetek fotókat természeti formákról! Használjatok közeli, szuperközei felvételeket! Próbáljatok meg olyan motívumo(ka)t keresni, amelyek valamilyen ismétődést vagy szimmetriát mutatnak, esetleg valamilyen sor- és terülmotívumnak felhasználhatóak.

Prezentáljátok az osztálynak az elkészített képeket! Az osztály tagjai próbálják kitalálni, mit sikerült lefotóznotok!

Okos telefon (esetleg tablet) vagy fényképezőgép páronként.

Projektor, számítógép



Interneten talált képek

1. témakör, 5.téma: Látványra épülő absztrakció Tanórai képek: látványra épülő absztrakció (természeti forma)

FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMAK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK
----------------------	--	---------------------------------	------------------------------------	------------------

I. FOTÓ (10 ÓRA)

7. LÁTVÁNYRA ÉPÜLŐ ABSZTRAKCIÓ (ÉPÍTETT FORMA (ARCHITEKTÚRA))

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése, társas kompetenciák, empátia, beleérző képesség.

Természeti jelenség, látvány, forma elvonatkoztatása az eredeti jelentésétől.

Páros munka

Készítetek fotókat épített (építészeti/architekurális) formákról!

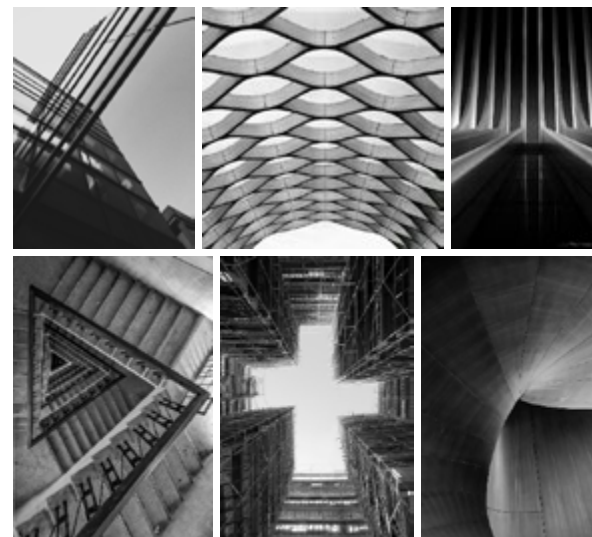
Próbáljatok meg olyan motívumo(ka)t keresni, amelyek valamilyen szokatlan nézőpontból készültek vagy szimmetriát/aszimmetriát mutatnak, és az eredeti jelentéstől eltérő, új értelmezést kapnak a komponálás kapcsán.

Prezentáljátok az osztálynak az elkészített képeket!

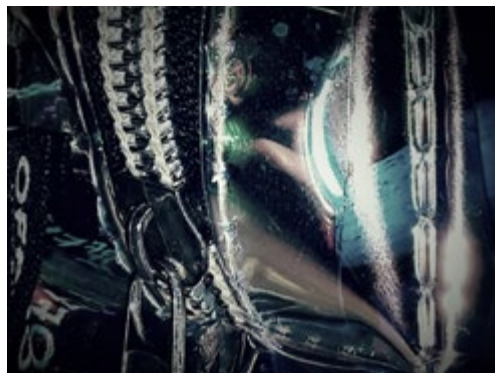
Az osztály tagjai próbálják kitalálni, mit sikerült fotóznotok!

Okos telefon (esetleg tablet) vagy fényképezőgép páronként.

Projektor, számítógép



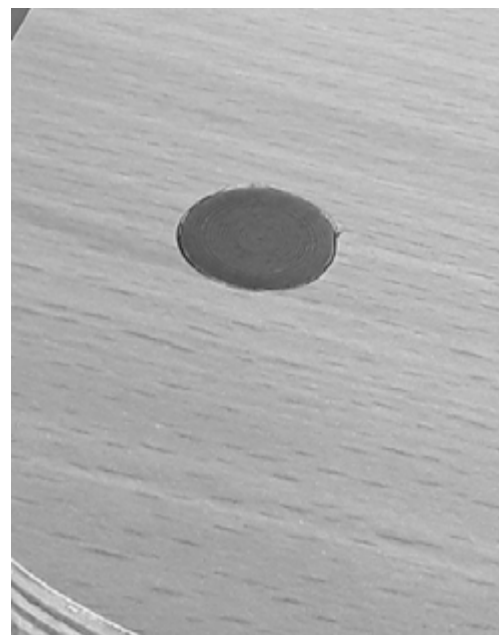
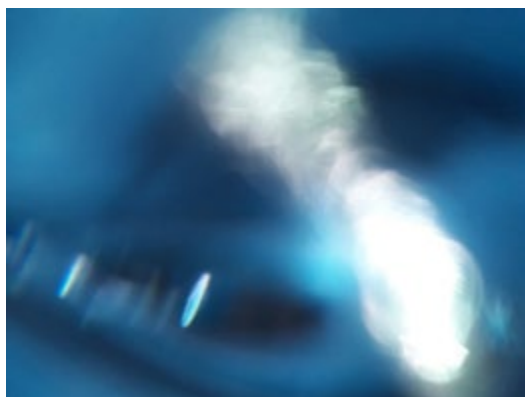
Tanulói munkák: látványra épülő absztrakció (mesterséges vagy épített forma)



Reflexió:

A feladat az óra menete során átalakult kissé. Kitégítettem a lehetőségeket: nem csupán az építészethez közvetlenül kapcsolódó képeket lehetett készíteni, hanem bármilyen mesterségesen létrehozott jelenséget fotózhattak. Azért kellett a feladatot átírni, mert az iskolaépületben rejlő lehetőségek – a tanulók vizuális kifejezőképességének szintjéhez képest – túl hamar kimerítették volna a feltárhatót. Nem szerettem volna 23 ismétlődő fehér vastraverzet vagy korlátsort látni, láttatni a tanulókkal. A személyes szférájukban található, olykor apró tárgyakhoz való viszony meghittebb, ezért jobban mertek közelíteni is hozzájuk, mint téma-modellekhez. Így egy sokkal változatosabb fotósort produkált az osztály.

A „...teremben található, mesterséges...” halmaz olyan érdekességeket is szült, mint: sérülés a falon, a saját szem közelről mint geometrikusan leírható forma, egyenetlen felület, vagy pl. egy jó fény.



2. Témakör: A film

2. témakör, 1. téma: Rajzolás kamerával

FEJLESZTÉSI
CÉLOK

FEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMAK,
TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREK

TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

II. FILM

RAJZOLÁS KAMERÁVAL (TÖRTÉNETMESÉLÉS PSZEUDO-PANORÁMAFOTÓVAL VAGY PANORÁMASZEKVENCIÁVAL)

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése.

Más nézőpontba helyeződés, jelenségek más szemszögből való érzékelésének erősítése.

Társas kompetencia.

A tér és a benne fellelhető látvány: alakok, formák képpé szervezése

4-5 fős csoportmunka

Az iskola falai között keressetek egy ismert térrészt, ami éppen üres. Tablet vagy okostelefon segítségével készítesetek fotósorozatot úgy, hogy a készítő egy helyben áll és 10-12 felvételt exponál, miközben körbe fordul („térletapogatás”)

A nézőpont és a szemmagasság eltérhet az egyes expozíciók között.

vagy

Kérd meg egy osztálytársadat, hogy készítsen panoráma fotót nagyon lassan, és amikor az egyik fotó elkészült, egyszerűen kerül meg hátulról és vedd fel a pózt a következő képhez.

Az elkészült fotósorozatot installáljátok a kiállítóteremben!

Okostelefon (esetleg tablet) vagy fényképezőgép csoportonként.

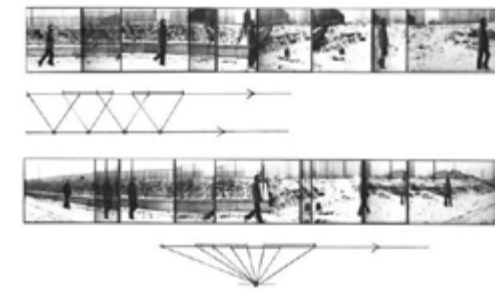
Projektor, számítógép, nyomtató



Maurer Dóra: Térletapogatás III., 1979.



Interneten talált kép



Maurer Dóra: Rajzolás kamerával, 1977





FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMAK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

II. FILM

9. MOZGÁSFÁZISOK, MINT ABSZTRAKCIÓS ÉPÍTŐELEMÉK

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése.

Más nézőpontba helyeződés, jelenségek más szemszögből való érzékelésének erősítése.

A mozgás mint motívum a fényképezésben; A mozgásfázisok felhasználása állóképi kompozícióban

Motiváció: Muybridge és Maurer Dóra képeinek megtekintése.

Páros munka

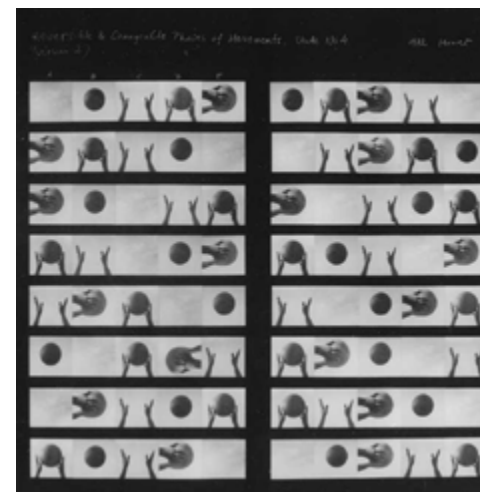
Készítsetek fotósorozatot társaddal valamilyen mozgásról! Lehet eszközös (pl. sportszerrel) vagy bármilyen más mozdulat-, mozgássor.

Az egyes fázisokat nyomtassátok ki vagy dolgozzatok vele számítógépen (tableten)!

Szeleteljétek fel a képeket és képezzetek velük szokatlan ritmust, ismétlődést!

Okos telefon (esetleg tablet) vagy fényképezőgép csoportonként.

Projektor, számítógép, nyomtató

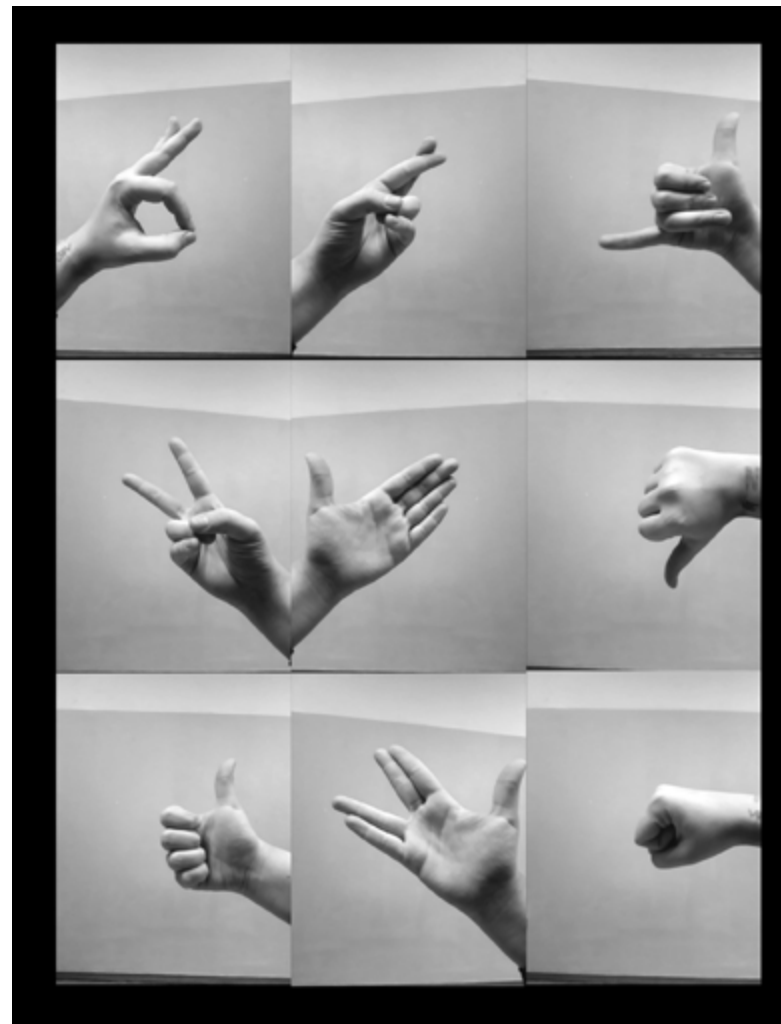


Maurer Dóra: Megfordítható és felcserélhető mozgásfázisok, No 4.,1972



Muybridge: Ügető lovak

Tanulói munkák:
Mozgásfázisok, mint absztrakciós
építőelemek





FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

II. FILM

FOTÓ ÉS KOLLÁZS

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése.

Más nézőpontba helyeződés, jelenségek más szemszögből való érzékelésének erősítése.

Arckép és talált képek felhasználása, részekre darabolása, újraértelmezése

1. óra - Egyéni munka

Készíts „gondolatgyűjteményt” fényképezőgéppel!

Találj olyan témát vagy témákat, ami mostanában foglalkoztat és szeretnéd megosztani másokkal!

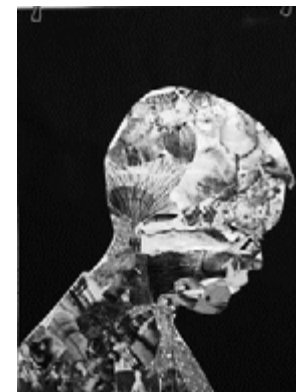
2. óra - Utómunka

Projektossal levillantott profilképed sziluettjébe ragaszd általad készített fotókat, amelyek kifejezik a belső gondolataidat, érdeklődésedet, hobbidat, olyan dolgokat, amelyek kifejeznek téged.

Az elkészített munkát prezentáld az osztálynak majd installáljátok a kiállítóteremben!

Okos telefon (esetleg tablet) vagy fényképezőgép.

Projektor, számítógép, papír, olló, ragasztó.



Interneten talált képek ill. a múlt tanévben elkészített munkák

GÁL ANDRÁS 8. OSZTÁLYOS TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJA

Település és iskola ahol a program megvalósul:

*SZENT MIKLÓS GÖRÖGKATOLIKUS
ÁLTALÁNOS ISKOLA, ÓVODA
ÉS ALAPFOKÚ MŰVÉSZETI ISKOLA, EDELÉNY*

Kipróbálás:

2019/2020-AS TANÉV

A megvalósítás kezdete:

AZ 2. FÉLÉVBEN

8. C: *heti 1 órában - 18 óra/félév
a kísérleti tananyag 10 óra/félév időtartamra
lett kidolgozva*

A kísérleti tanítás féléves dokumentációja 2019/2020 – II. félév

Miről szólt ez a félév?

- A félév két témakör köré épült: az animáció és a filmkészítés. A második félévre 10 órát terveztem a két témakörre.
- A tervezés fázisában még volt látható, hogy nagyon speciális tanulási-tanítási helyzetre kell alkalmazni a megírt feladatokat. A 2020-as járvány kapcsán meghirdetett vészhelyzet miatt alaposan át kellett gondolni, melyik feladat megvalósítható, illetve az otthoni körülmények között a gyerekek ezt milyen módon tudják megtenni.
- A digitális eszközök használata önmagában nem jelentett problémát. A feladat elvégzéséhez minden eszköz rendelkezésemre állt: iskolai számítógép, otthoni laptop, iskolai laptop, tablet, mobil alkalmazások. Tanítványaimmal elsősorban az eKréta felületen tartottam a kapcsolatot, de a feladatok egy részét továbbították az osztályuk saját Messenger-csoportjában egymásnak. A feladatokat egy csomagban töltöttem fel azon a napon, amikor órám volt az osztállyal.
- A feladatokat jó arányban megoldották, bár a kontakt órákhoz képest azért csappant a szorgalom. Illetve, amit eddig el tudunk végezni eddig közösen, azt az egyéni feladatmegoldás kevésbé motiváló módja itt-ott gátolta. Sok esetben éreztem erős szülői támogatást, ami szerintem jó és elfogadható ilyen helyzetben.
- A nyolcadik osztály a kreatív gyakorlat-órákat kedvelte, ezek kapcsán voltak a legaktívabbak, és itt születtek a legjobb művek is. A digitális órák (hasonlóan az iskolai frontális órákhoz) nehezen voltak élményszerűvé tehetők. Sokszor adtam internetes keresni- és néznievalót.
- Az elvégzett munka végeredménye néhány animáció és megrajzolt feladat, valamint volt egyszer online számonkérés is.
- A modulkoncepcióban rejlő lehetőségeket ebben a félévben sajnos nem sikerült olyan mélységben kiaknázni, mint

korábban. A tanulási-tanítási programot úgy próbáltam összeállítani, hogy egy „átlagos”, heti 1x45 perces (jelen helyzetben digitális) *rajz és vizuális kultúra* órába beleférjen a feldolgozandó tartalom. A kitűzött célt jó arányban – de kissé elhúzódva, picit másképp, a vészhelyzet terhe mellett – sikerült megvalósítani. Az osztály munkájára árnyékot vetett egyik osztálytársuk (súlyos betegség utáni) elvesztése.

A 8. évfolyam 4. tanév 2. félévi programjának áttekintése

330

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
<i>II. ANIMÁCIÓ</i>	1. Animáció Isméltés, bevezetés: A magyar animáció története.	Történelem, művészettörténet, magyar nyelv és irodalom, informatika, hon és népismeret, természetismeret, fizika, kémia.	1 óra
	2. Animációs kísérletek Hurok- (loop) animáció stop-motion technikával.		3 óra
	2.1. Forgatókönyv elkészítése		
	2.2. Animáció rögzítése képkockánként		
	2.3. Hangosítás, utómunka		
3. Hang és kép viszonya Fotó animáció: architektúra fotók, faktúra fotók, arckifejezések, mozdulatok, stb.		1 óra	
4. Projekciók (pl.: architektúrákról készült animáció kivetítése egy felületre, szokatlan téri megoldásban).		1 óra	
5. Képmanipuláció (pl.: adott képi anyag - fotók, kiadványok, könyvek lapjainak megváltoztatása).		1 óra	
<i>III. FILMKÉSZÍTÉS</i>	6. Irracionális tér és idő a filmben.	Művészettörténet, fizika, informatika, magyar nyelv és irodalom.	1 óra
	7. A film, videó és a képzőművészet viszonya.		1 óra
	8. Videó felvételek készítése, szerkesztése, beépítése más műalkotásokba.		1 óra

A 8. évfolyam 4. tanév 2. félévi részletes terve

FEJLESZTÉSI
CÉLOK

FEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAK

TEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREK

TECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

I. ANIMÁCIÓ (7 ÓRA)

1. ANIMÁCIÓ: ISMÉTLÉS, BEVEZETÉS (1 ÓRA)

Összefüggések
felismerése, tár-
sas kompetenciák
fejlesztése

Értő befogadás
képességének
fejlesztése

Empátia, toleran-
cia fejlesztése

1. A magyar
animáció
története.

Motiváció az óra elején (1 perces játék):

Sorolj fel egy perc alatt minél több magyar rajzfilmet!

Az animációs (és filmes) műfaji sajátosságok ismétlése (frontális óra)

Képkivágás, képfrissítési frekvencia, plánok, hosszok, vágások; Két- és háromdimenziós eljárások (rajzfilm, kollázs- animáció, sziluett animáció, árny-animáció, festményanimáció, homok-animáció; tárgy-animációk, báb- és gyurma animáció, pixilláció)

A magyar animáció története néhány kiemelkedő alkotás megtekintésén keresztül

Feladatlap

A témához illeszkedő vázlat kiadása a tanulóknak (olvasmányként, további feldolgozandó feladatként az óra végén), amely tartalmazza az átismételt elméleti fogalmakat, valamint filmfesztiválok, ajánlott alkotók-alkotások listáját (amelyet idő szűke miatt esetleg az órán nem sikerül megtekinteni)



Projektor,
számítógép



Rófusz Ferenc: A légy (1980)



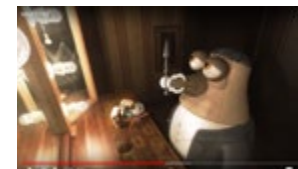
Czákó Ferenc: Ab ovo (1987)



Jankovics Marcell: Sisyphus (1974)



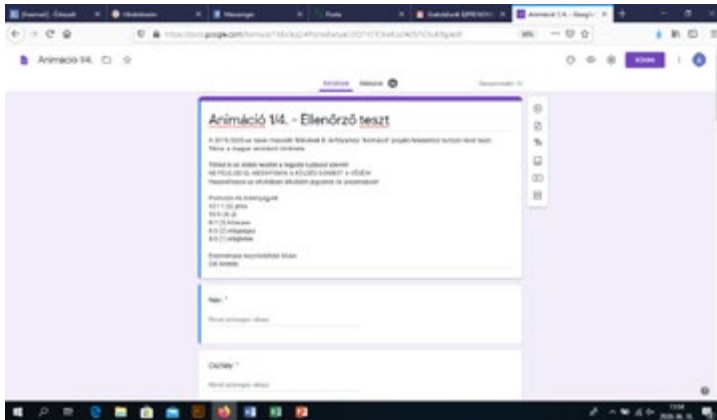
M. Tóth Géza: Ikarosz (1996),
Maestro (2007)



Reflexió:

Egy prezentációval készültem a digitális órára, amiben vázlatot olvashattak a magyar animáció történetéről. Egyfajta ismétlő, ráhangoló anyagnak szántam, hiszen minden évben vizsgatérő téma az animáció. A prezentációhoz a Google/Űrlapok alkalmazásával készítettem egy online tesztet, aminek megoldására (házi feladatként) egy hét állt rendelkezésükre ([elérhető itt](#)).

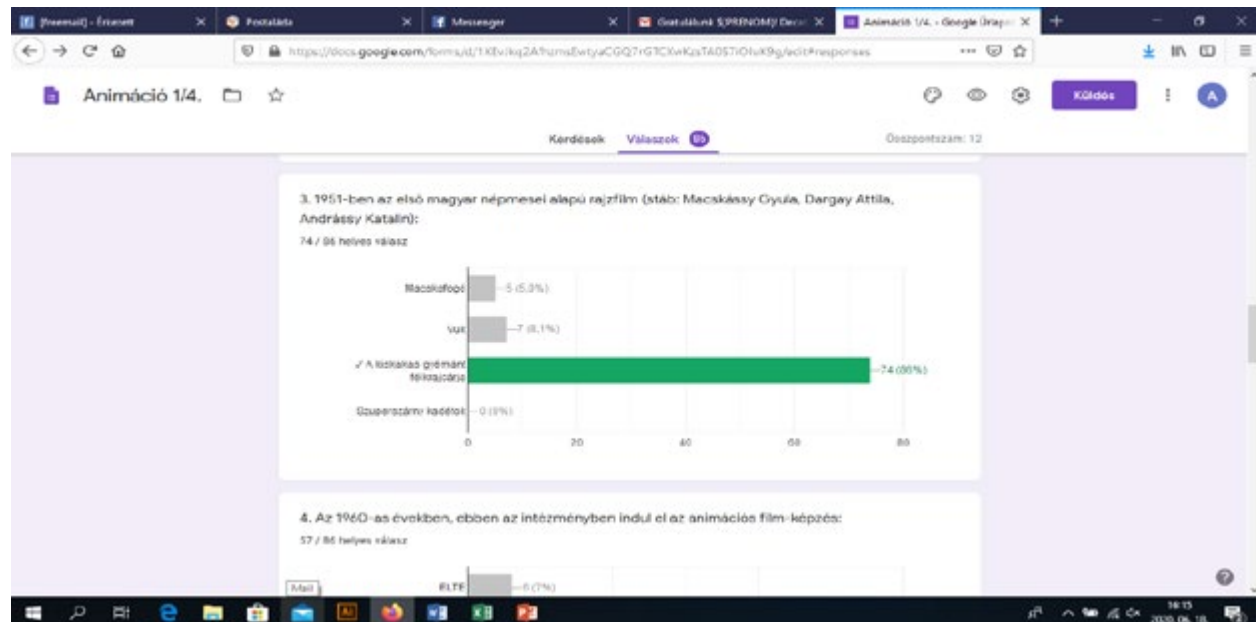
A mérőeszköz fejlesztői környezete alkalmas egyéb tantárgyi tesztek elkészítésére is. A kitöltött teszt visszaküldése után a beállított pontozás alapján statisztikát is készít a tanulók eredményéről:



2. Kitekintés az animáció jelenére és közelmúltjára

- Rófusz Ferenc: A légy
- Czákó Ferenc: Ab ovo
- M. Tóth Géza: Ikarosz
- Tóth Pál: Leó és Fred
- Jankovics Marcell: Sisyphus

KAFF: Kecskeméti Animációs Filmfesztivál
Ökumenikus Diákfilmszemle



4. Az 1960-as években, ebben az intézményben indul el az animációs film-képzés:
57 / 86 helyes válasz

FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

I. ANIMÁCIÓ (7 ÓRA)

2. ANIMÁCIÓS KÍSÉRLETEK - HUOK- (LOOP) ANIMÁCIÓ STOP-MOTION TECHNIKÁVAL (3 ÓRA)

2.1. FORGATÓKÖNYV ELKÉSZÍTÉSE

Összefüggések felismerése, társas kompetenciák fejlesztése, kollaborációs képességek fejlesztése, kommunikációs kompetenciák erősítése

Képes forgatókönyv készítése egy (a korábbi félévekben megismert stop-motion technika segítségével elkészítendő) rövid animációhoz

Motiváció az óra elején (1 perces játék):

Sorolj fel egy perc alatt minél több magyar rajzfilmrendezőt! Néhány előző tanévben készült tanulói animáció megtekintése.

Forgatókönyv készítése

Egyéni vagy páros feladat

Nézz utána, mit jelent a **Stop-motion** animáció! A készülő animáció ilyen módszerrel fog megvalósulni. Készítsd el egy rövid (maximum 15 másodperces) animáció forgatókönyvét!

A korábbi év hasonló feladatához képest annyival bővülnek a kritériumok, hogy a mozgássorhoz választani (vagy készíteni) kell majd hangaláfestést. A mozgás ütemének illeszkednie kell a hanganyag üteméhez!

A később elkészítendő animáció olyan mozgássort tartalmazzon, amely visszatér önmagába (azaz végtelenszer ismételhető, „törés” nélkül). Ez a hurok vagy loop-animáció! Ezt a mozgássort kell szemléltetned, megrajzolni a mellékelt sablonba. A szereplőid legyenek apró (a szobában, lakásban fellelhető) tárgyak, amiket mozgásukban, viselkedésükben emberi tulajdonságokkal ruházol fel. A képi dinamikát fokozhatod, ha váltogatod a képkivágásokat (**plánokat**). A forgatókönyvedet a mellékelt sablonban rajzolhatod meg (minimum 4 kocka, maximum 8 kocka legyen), magyarázószövegekkel, utalásokkal esetleg hangeffektusok, párbeszéd jelölésével.

Az animáció alapjául választható képi elemek:

- környezeti tárgyak,
- architektúra fotók,
- faktúra fotók,
- arckifejezések,
- mozdulatok

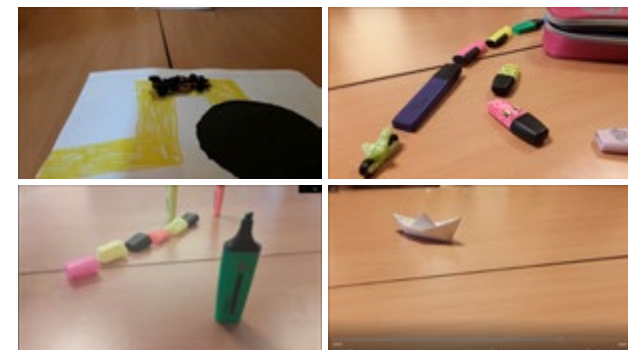
Tervezd meg, milyen hangeffektus vagy zene lesz a mozgássor alatt!

Projektor,
számítógép.



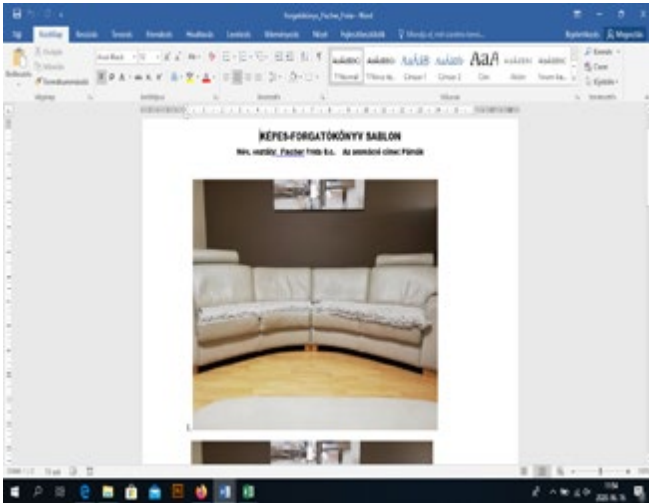
előző évi tanulói munka részlete

forgatókönyv sablon



Előző évi tanulói munkák

Tanulói munkák:



Reflexió:

A három foglalkozásra tervezett feladatsor első állomása volt a forgatókönyv elkészítése. Nem volt új feladat a gyerekek számára, hiszen a korábbi években készítettek már forgatókönyvet. A kihívást itt az jelentette, hogy egy szűk időkorlátú hurok-animációt kellett megalapozniuk, amelyben a vágás nélküli mozgássor szemléltetése volt a cél. A feladatsor további részében el is kellett készíteni azt, így a munka komplex, egymásra épülő. A legjobb megoldások azok voltak, amelyekben a forgatókönyv és a kész a animáció között nagyobb koherencia volt. Ebben a kérdésben itt-ott azért voltak félreértések, amiket a kontakt órák hiánya nagyban elősegített.



FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK, ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

I. ANIMÁCIÓ (7 ÓRA)**2. ANIMÁCIÓS KÍSÉRLETEK - HUROK- (LOOP) ANIMÁCIÓ STOP-MOTION TECHNIKÁVAL (3 ÓRA)****2.2. ANIMÁCIÓ RÖGZÍTÉSE KÉPKOCKÁNKÉNT**

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése.

Más nézőpontba helyeződés, jelenségek más szemszögből való érzékelésének erősítése.

Összefüggések felismerése.

Az előző órán elkészített képes forgatókönyv alapján animáció rögzítése stop-motion technikával

Egyéni vagy páros feladat

Vizsgáld meg az elkészített forgatókönyvet! Ennek alapján - a rendelkezésre álló eszközeid segítségével - rögzítsd az animációd mozgásfázisait!

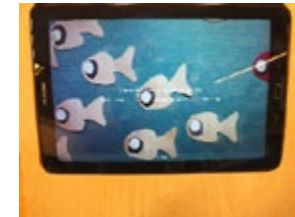
A forgatókönyv mellett ügyelj arra, hogy a mozgássorban bekövetkező hirtelen (vagy jelentősebb) változások essenek egybe a kiválasztott zene vagy hangeffektusok fordulataival!

A mozgást „komponáld” a hanghoz!

Okos telefon (esetleg tablet) vagy fényképezőgép-számítógép kombó

Ajánlott ingyenes szoftver:

[Stop Motion Studio](#)



Előző évben készült órai mozzanatok

Reflexió:

Az előző órai forgatókönyv alapján kellett megoldaniuk a képkockák rögzítését. Az előző években szerzett gyakorlat alapján nem jelentett kihívást technikailag. A nagyobb feladat az volt, hogy a kész animáció mennyire sikerült koherenciában tartani a forgatókönyvvel. Hiszen a cél az volt, hogy a mozgókép elkészítésének minden fázisát kézben tartsák a gyerekek. Ez a munkák felénél egész jól sikerült, megvolt a ráépülés. Úgy gondolom, a személyes találkozás és segítségnyújtás jobb eredményeket hozott volna. A feladat – megítélesem szerint. normál körülmények között jól alkalmazható. Most is, mint minden más feladatnál, eKréta rendszerben küldtem a feladatlapot, amely bőven tartalmazott korábbi munkákat, ill. egyéb videós szemléltető anyagot.

Animáció 3. – Rögzítés stop-motion technikával

Az előző órán elkészített képcs forgatókönyv alapján animáció rögzítése stop motion technikával

Mielőtt nekivágsz, nézd meg ezeket:

[Video 1.](#)

[Video 2.](#)

[Sulis tanulóink által készített múlt évi animációk](#)

Amire szükséged lesz:

Stop-motion szoftver (lent van a letöltő linkje)

Tablet vagy telefon vagy fényképezőgép

Vizsgáld meg az előző órára elkészített forgatókönyvedet! Ennek alapján – a rendelkezésre álló eszközeid segítségével - **ügyelj** az animációd mozgásfázisait!

A forgatókönyv mellett ügyelj arra, hogy a mozgássorban bekövetkező hirtelen (vagy jelentősebb) változások essenek egybe a kiválasztott zene vagy hangeffektusok fordulataival!

A mozgást „komponáld” a hanghoz!

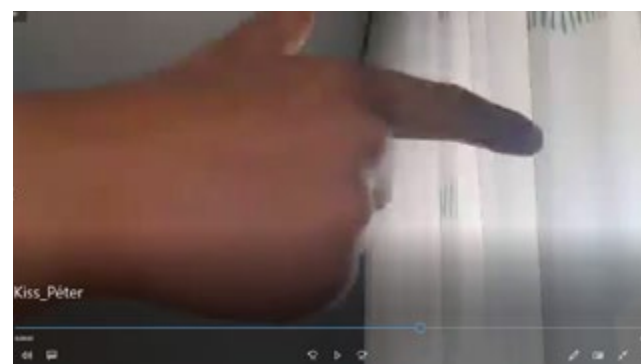
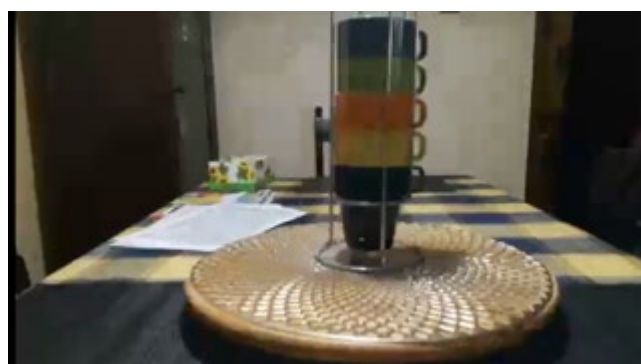
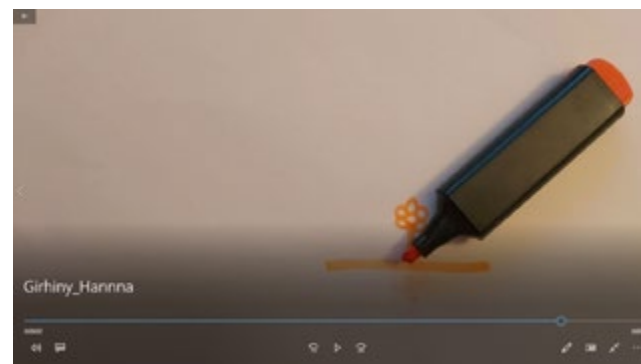
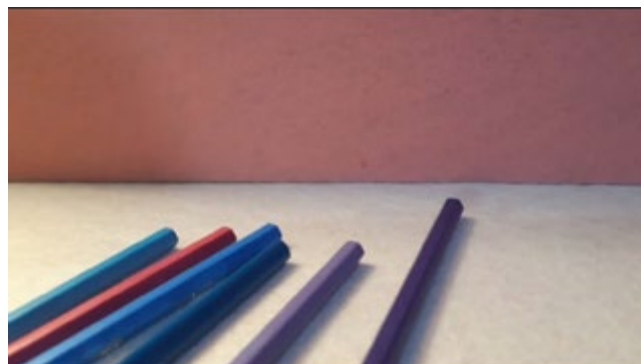
Korábban készült csoportmunkák: [összefűzve](#) (és a „[werkfilm](#)”)

Ajánlott ingyenes szoftver:

[Stop Motion Studio](#)



Tanulói munkák (egy-egy kifotózott képkocka):



FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK, ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

I. ANIMÁCIÓ (7 ÓRA)**2. ANIMÁCIÓS KÍSÉRLETEK - HUROMK- (LOOP) ANIMÁCIÓ STOP-MOTION TECHNIKÁVAL (3 ÓRA)****2.3. HANGOSÍTÁS, UTÓMUNKA**

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése.

Más nézőpontba helyeződés, jelenségek más szemszögből való érzékelésének erősítése.

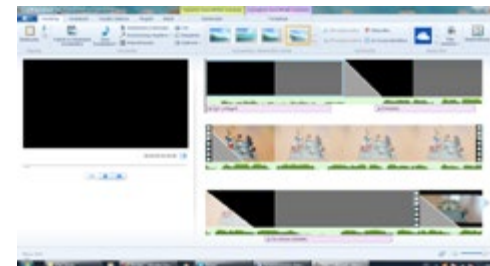
A korábbi órán rögzített stop-motion animáció vágása, hangosítása, utómunkái

Az elkészített szekvenciák végső formába hozásához – amennyiben azt iskolai keretek között szeretnénk megvalósítani – szükséges informatika szakterem, a megfelelő szoftveres háttérrel (vágószoftver). Ennek hiányában – alternatív megoldásként – a tanulók otthon is vághatnak. A tanulókkal informatika terembe vonulunk, ahol a tabletekről „begyűjtjük” a rögzített animációs szekvenciákat.

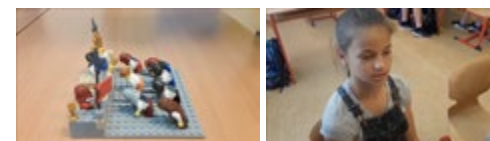
A korábbi tanévekben megismert vágószoftvert használják (az ingyenes Windows Movie Makert). A feladathoz tanárként ismerni kell a szükséges szoftvereket, informatikai környezetet. A tanulók hamar bejönnek a vágásba, de tájékoztatni kell őket a lehetőségekről.

Az elkészült animáció megtekintése, megosztása közösségi oldalakon.

Számítógép (laptop vagy asztali gép), ha megoldható, tablet (amennyiben fut rajta megfelelő utómunkaszoftver)



A korábbi tanévben készült képernyőkép a vágás egy pillanatáról



És a korábban készült csoportmunkák összefűzve (és a „werkfilm”)

Reflexió:

Ezt a feladatot összevontam az előzővel. Úgy gondoltam, a kialakult helyzetben ennek lenne a legtöbb hozadéka, hiszen a korábbi években az ilyen típusú (utómunka, vágás, hangosítás) feladatokat informatika tanteremben, közösen oldottuk meg. Az utolsó tanévre azonban minden tanulónak lett akkora gyakorlata, hogy ezt otthon, egyedül is képes volt elkészíteni.

FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

I. ANIMÁCIÓ (7 ÓRA)

3. HANG ÉS KÉP VISZONYA (1 ÓRA)

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése, társas kompetenciák, empátia, beleérző képesség.

Fotó animáció: architektúra fotók, faktúra fotók, arckifejezések, mozdulatok, stb.

Motiváció az óra elején

Keressétek meg a Youtube-on a LineRiders animációit!

Feladat:

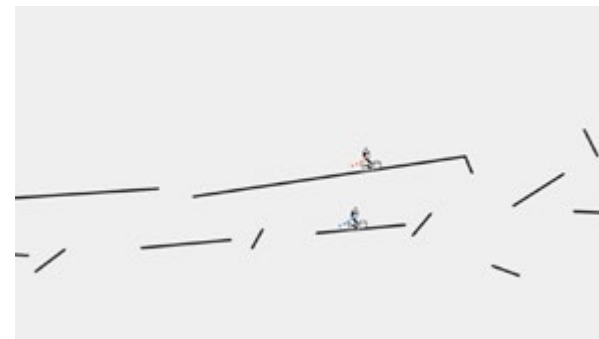
Újságban található képek kivágása segítségével (arc, mozdulat, épület vagy különleges felületek) készíts maximum 30 másodperces stop-motion animációt a korábban megismert módszerekkel!

Válassz ki egy rövid (max. 30 másodperc), neked tetsző zeneszámot, amire szívesen „komponálnál” egyszerű mozgást, mozgássort!

A képe(ke)t vágd ki tetszőlegesen és mozgasd az alkatrészeit a kiválaszt zene ütemére, dallamára. A mozgásfázisokat rögzítsd a már ismert stop-motion program segítségével!

A Windows MovieMaker segítségével fűzd össze a mozgássort és a hangot!

Számítógép, használt újságok vagy kinyomtatott fotók, olló, papír
Stop-motion animáció készítéshez alkalmas eszközök, szoftver



[LineRiders \(Youtube, 2020. februári állapot\)](#)



[Brandon Ray: Hogyan készítsünk papirkivágásos animációt \(Youtube, 2020. februári állapot\)](#)

Animáció 4. – Fotó animáció

Nézd meg a [Youtube-on](#), az alábbi 2 animációt!

[LineRiders \(Youtube, 2020. februári állapot\)](#)



[Brandon Ray:](#)

[Hogyan készítsünk papírkivágásos animációt \(Youtube, 2020. februári állapot\)](#)

**Feladat:**

Újságban található képek kivágása segítségével (arc, mozdulat, épület vagy különleges felületek) készíts maximum 30 másodperces stop-motion animációt a korábban megismert mód-szerekkel!

Válassz ki egy rövid (max. 30 másodperc), neked tetsző zeneszámot, amire szívesen „komponálsz” egyszerű mozgást, mozgássort!

A képe(ke)t vágd ki tetsző-legesen és mozgasd az alkatrészeit a kiválaszt zene ütemére, dallamára. A mozgásfázisokat rögzítsd a már ismert stop-motion program segítségével!

A Windows [MovieMaker](#) segítségével fűzd össze a mozgássort és a hangot!

Szükséges nyersanyagok:

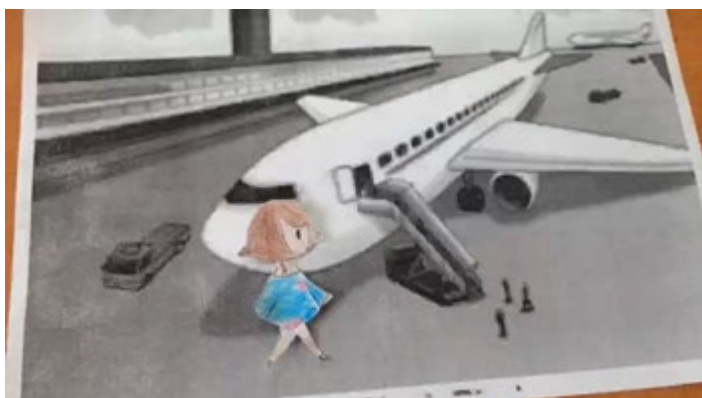
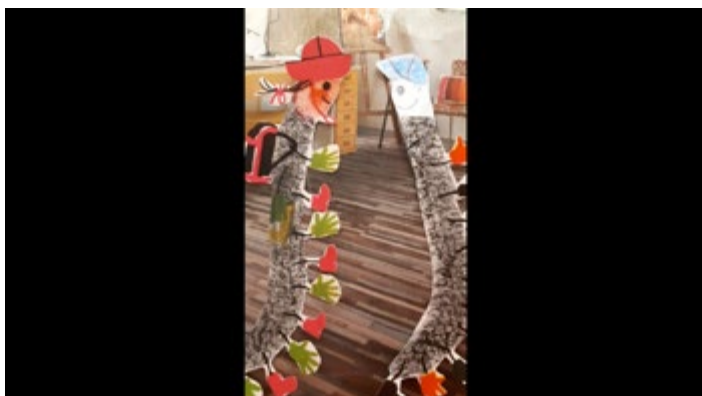
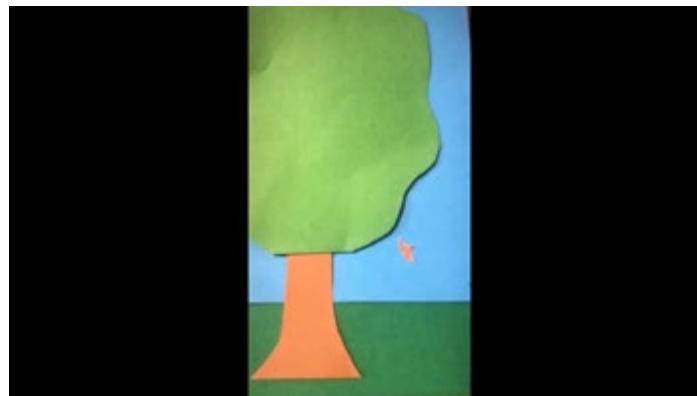
Reflexió:

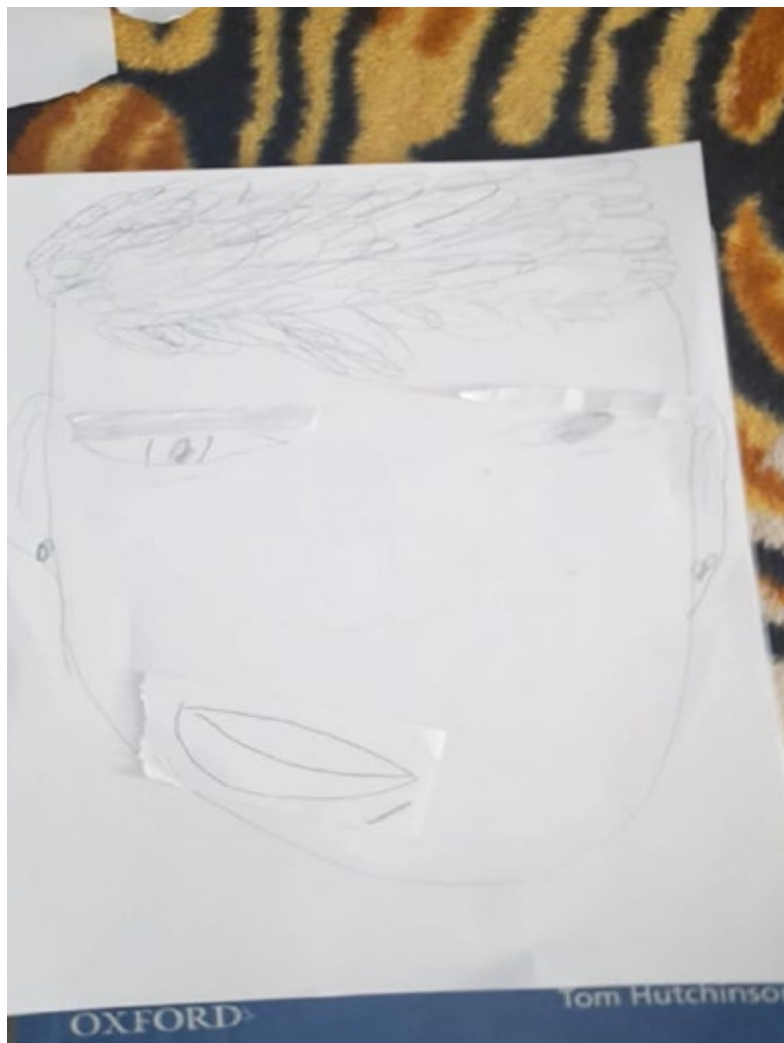
Egy jól megértett, örömmel megoldott feladatnak gondolom.

Szép és bátor vállalkozásoknak voltam megfigyelője. Most is feladatlapot állítottam össze, amit az eKréta rendszeren kaptak meg a tanulók. A feladatlapokat elláttam szemléltető videókra mutató linkekkel.

Talán a mozgássor szaggatottságán, fényképezési szigoron lett volna mit csiszolni, de összességében (főleg a koncepció szintjén) jó ötletekkel találkoztam. Úgy gondolom, kellő technikai háttérrel ragyogó munkákká csiszoltuk volna az osztállyal az animációkat.

Tanulói munkák:





FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

I. ANIMÁCIÓ (7 ÓRA)

4. PROJEKCIÓK (1 ÓRA)

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése.

Installációs készségek erősítése, társas kompetenciák fejlesztése

Animáció kivetítése egy felületre, szokatlan téri megoldásban

Motiváció az óra elején

Projektossal falra, épületre vetített animációk megtekintése

Feladat:

A korábbi órákon elkészített animációkat vetítsétek az iskola egy meghatározott helyén a belső falakra.

Keressetek szokatlan téri helyzeteket, megoldásokat!

Beszélgétek meg, hogyan változtatja meg az így prezentált animáció jelentését a rendhagyó környezet!

Értékeljétek saját munkátokat és egymás munkáját!

Tartsatok ötletbörzét arra vonatkozóan, hogyan, milyen módon lehetne időszakos kiállítás keretében az iskola többi tanulója számára is prezentálni a munkáitokat!

Projektor, számítógép



[Youtube video:](#)
[Projection mapping \(2020. februári állapot\)](#)



[Youtube video:](#)
[Motion mapping \(2020. februári állapot\)](#)

Reflexió:

Ezt a feladatot - a körülmények adta szűkös technikai lehetőségek miatt - sajnos nem sikerült megoldani.

FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

I. ANIMÁCIÓ (7 ÓRA)

5. KÉPMANIPULÁCIÓ (1 ÓRA)

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése.

Adott képi anyag - fotók, kiadványok, könyvek lapjainak megváltoztatása

Motiváció az óra elején

Videomegosztó portálokon található kiadványhoz, könyvhöz kapcsolódó animációk megtekintése

Feladat:

Válassz egy tetszőleges könyvet, kiadványt, amelynek egy lapja elég inspirációt ad a számodra ahhoz, hogy a szereplőjét vagy tárgyait (ábrázolt dolgait) megmozgasd, animáld!

Készíts 2-3 rajzot a kiválasztott könyvlapról úgy, ahogyan szerinted „mozgásba lendülhetnek” a szereplők rajta.

Írd át néhány mondattal az aktuális lap szövegét úgy, mint ha egy animáció néhány képkockájának szövege lenne!

Könyvek, újságok, kiadványok (vagy ezek lapjai fénymásolva, kinyomtatva), ceruza, színes, papír, olló, ragasztó



Youtube video:
[Andymation](#)
(2020. februári állapot)



Youtube video:
[No David!](#) (2020. februári állapot)



A témát bevezető, erősítő előző évi tanulói munkák

Reflexió:

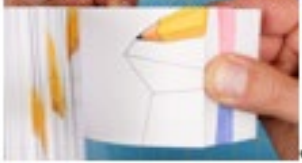
Ebből a feladatból viszonylag kevés jó munka érkezett be. Ennek okát részben abban látom, hogy volt benne egy nagyon erős absztrakciót elváró szál, ami még általános iskolában nem biztos, hogy könnyen megoldható. Illetve véleményem szerint volt a tanulói fejekben egy leegyszerűsítő szál, amit szintén a kontakt hiánya miatt nem lehetett lenyesni vagy átalakítani. Nehezen oldották meg a mozgásba hozhatóság részfeladatot.

Úgy gondolom ez a feladat normál körülmények között megáll, de mindenképpen szükséges a több oldalról való megvilágítás, többféle, vagy alaposabb személyes magyarázat.

Animáció-5. —Képmanipuláció!

[Youtube-video](#) +

[Animation \(2020. februári állapot\)](#)



[Youtube-video](#)

[No David! \(2020. februári állapot\)](#)



Előző tanévben készült tanulói munka (7. évf.)

**Feladat:**

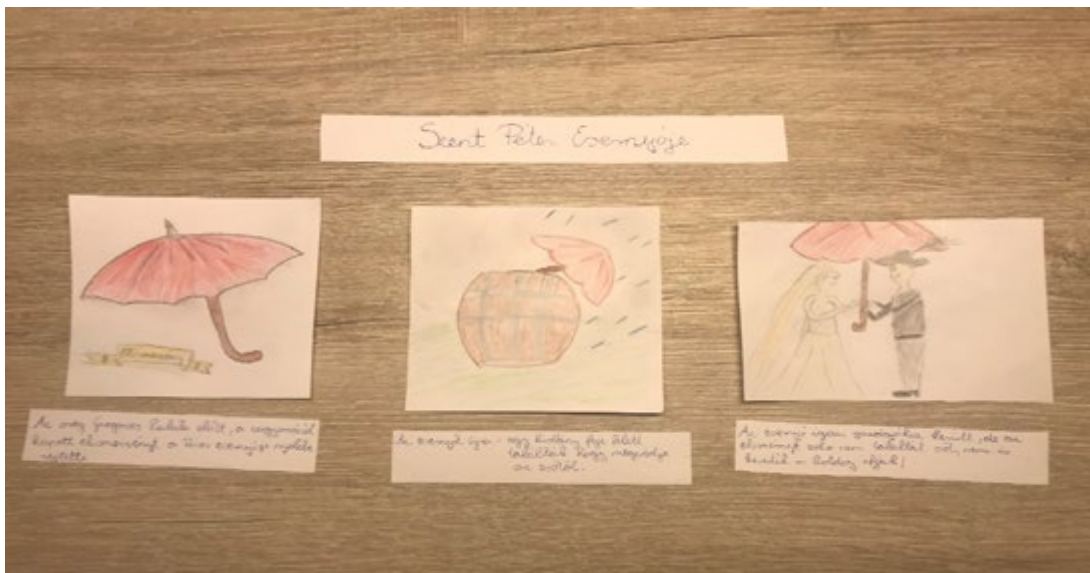
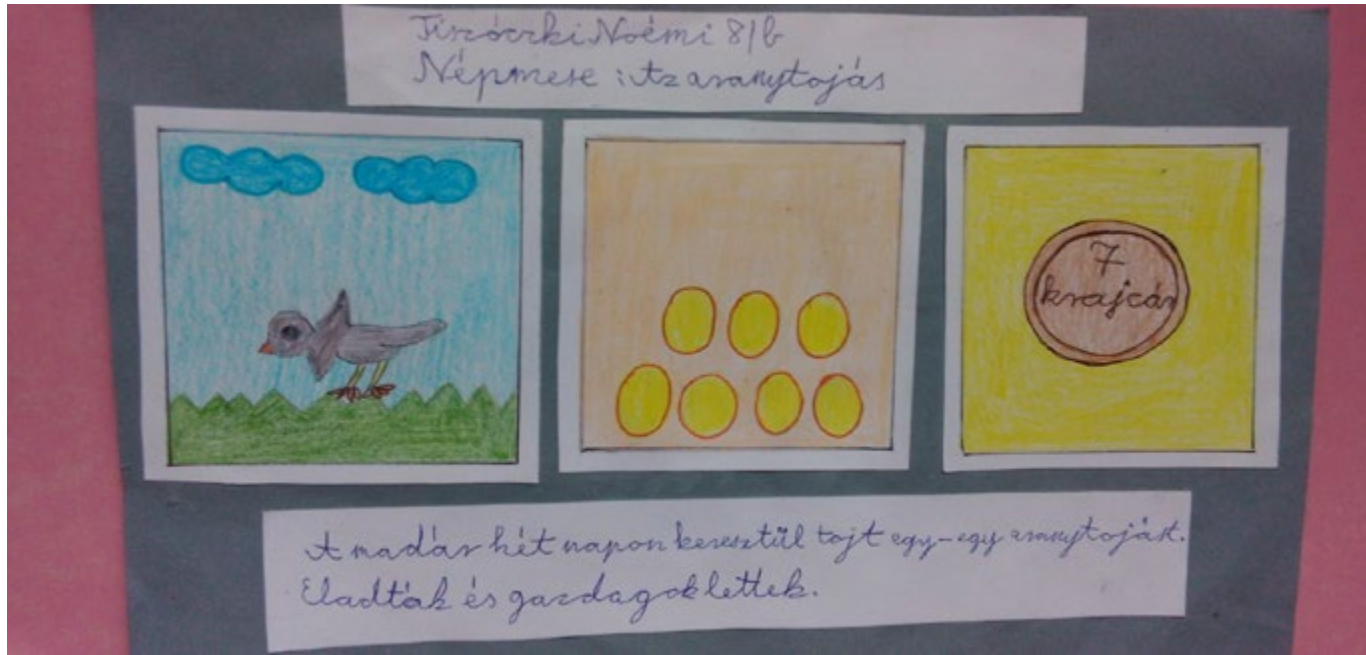
Válassz egy tetszőleges könyvet, kiadványt, amelynek egy lapja elég inspirációt ad a számodra ahhoz, hogy a szereplőjét vagy tárgyait (ábrázolt dolgait) megmozgasd, animáld! Készíts 2-3 rajzot a kiválasztott könyvről úgy, ahogyan szerinted „mozgásba lendülhetnek” a szereplők/rajta. Írd át néhány mondatral az aktuális lap szövegét úgy, mintha egy animáció néhány képkockájának szövege lenne!

Szükséges nyersanyagok:

Könyvek, újságok, kiadványok (vagy ezek lapjai fénymásolva, kinyomtatva), ceruza, színes, papír, olló, ragasztó

A kész munkáidat lefotózza, küldd el a Krétában vagy a gal.andras@sztmi címre!

Határidő: 2020. május 20. (szerda)



FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

III. FILM

6. IRRACIONÁLIS TÉR ÉS IDŐ A FILMBEN (1 ÓRA)

Empátia, tolerancia fejlesztése.

Más nézőpontba helyeződés, jelenségek más szemszögből való érzékelésének erősítése.

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése.

Díszlet-tér, díszlet-architektúra tervezése egy fiktív film koncepciójához

Motiváció az óra elején

Bagossy Levente díszlettervezővel készült rövid riport megtekintése

Feladat:

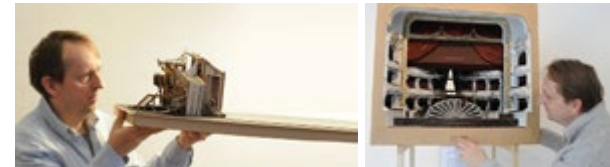
Válaszd ki, egy neked tetsző fantázia-regény (vagy novella) egy jelenetét. Olyan írás legyen, amely térben és időben elrugaskodik a jelentől, sőt, a valóságtól is (nem létező múltban vagy távoli jövőben játszódó).

Tervezd meg a kiválasztott jelenet díszlet-terét: épületek, környezet, uralkodó színek, színhangulat, környezeti tárgyak (ha szükséges, járművek), de személyek, karakterek nem szükségesek! A tárgyak és tájképi elemek egy részéhez (visszafogott arányban) felhasználhatsz kivágott fotórészleteket is, amiket felragaszthatsz a tervre!

Szorgalmi feladat:

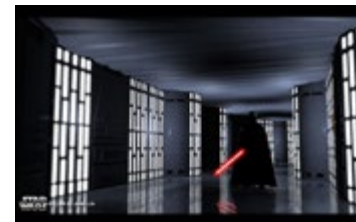
Készítsd el a megrajzolt terv alapján a díszlet makettjét!

Papír, színes ceruza, olló, ragasztó



Youtube video:

[Bagossy Levente díszlettervező színházi makettcsodái a Thália Télikertben \(2020. márciusi állapot\)](#)



Fantáziafilmelek interneten talált tér-koncepciói (LOTR, Avatar, Star Wars):

Animáció-6. — Irracionális tér és idő a filmben ¶

Nézd meg a következő rövidfilmeket: ¶

YouTube videó: [Bazsaly Levente dísztelervező-gazdálkói makettcsodája Thália Téli kertben! \(2020. márciusi állapot\)](#) ¶



Idézd fel a következő ismert filmek díszleteit, háttereit: ¶

Fantáziafilmek interneten talált tér-konceptói (LOTR, Avatar, Star Wars) ¶



Feladat: ¶

Válaszd ki, egy neked tetsző fantázia-regény (vagy novella) egy jelenetét. Olyan írás legyen, amely térben és időben elrugaszkodik a jelentőtől, sőt, a valóságtól is (nem létező múltban vagy távoli jövőben játszódó). ¶

Tervezd meg a kiválasztott jelenet színes díszlet-terét: épületek, környezet, uralkodó színek, színhangulat, környezeti tárgyak (ha szükséges, járművek), de személyek, karakterek nem szükségesek! A tárgyak és tájképi elemek egy részéhez (visszafogott arányban) felhasználhatsz kivágott fotónészleteket is, amiket felragaszthatsz a tervre! ¶

Szorgalmi feladat: ¶

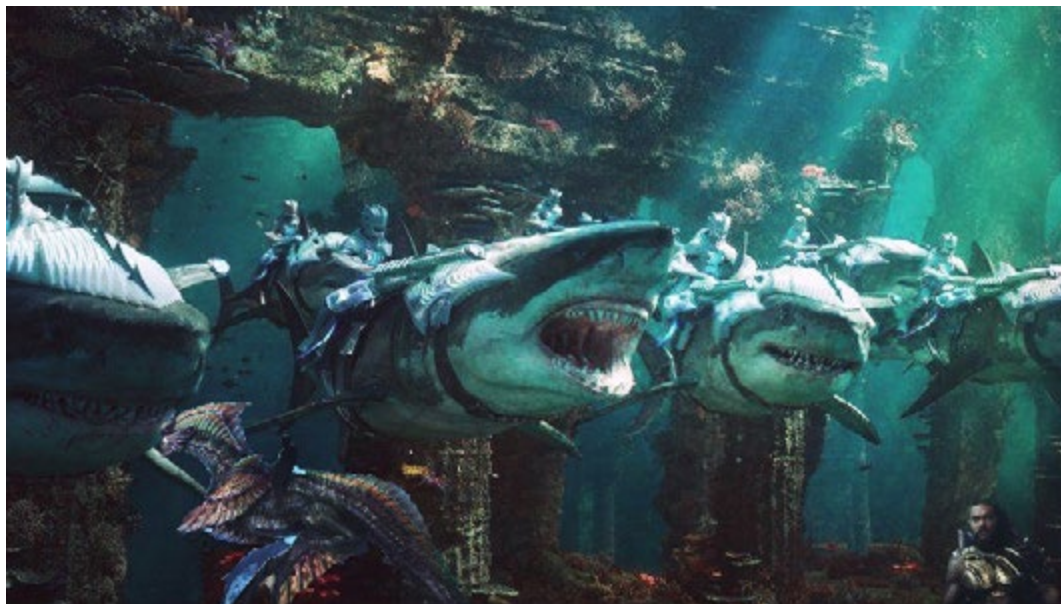
Készítsd el a megrajzolt terv alapján a díszlet-makettjét! ¶

A kész [munkáidat](#) [lehetővé](#) küldd el a Krétában vagy a gal.andras@sztmf.hu címre! ¶

Határidő: 2020. május 27. (szombat) ¶

Reflexió:

Egy jól megértett, kedvvel elkészített feladat volt. Jó döntés volt, hogy a kedvenc filmjeiket idézhették a tanulók, hiszen így rögtön motiválttá is tette őket a feladat. Az „irracionális tér” kritériumnak minden beérkezett munka eleget tett. Volt, aki élt a makettkészítés lehetőségével (szorgalmi jegyért). Az elküldött feladatlapon is bőven volt néznivaló, hiszen színházi díszlettervező munkái voltak láthatóak.











FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

III. FILM

7. A FILM, VIDEO ÉS A KÉPZŐMŰVÉSZET VISZONYA (1 ÓRA)

Összefüggések felismerése, társas kompetenciák fejlesztése
Értő befogadás képességének fejlesztése

Kiscsoportos kutatómunka ismert és elismert videoművészek munkásságának bemutatására

Motiváció az óra elején

Nézzétek meg Joseph Beuys performanszának video-összefoglalóját! Gondolkodjatok arról, hogyan mosódnak el a képzőművészet műfaji határai a látott műben, és kiterjesztve: a 20. század második felében?

Feladat**(4-5 fős csoportmunka):**

Csoportonként készítsétek el egy kiadvány (könyv) egy-egy lapját a következő 20. századi vagy kortárs videoművészek munkásságának bemutatásával:

- [Nam June Paik](#)
- [Bruce Nauman](#)
- [Bill Viola](#)
- [Paul McCarthy](#)
- [Bódy Gábor](#)
- [Sugár János](#)

- egyéb, a téma szempontjából releváns alkotó

Az elkészült munkákat prezentáljátok a többi csoportnak, majd fűzzétek össze kötetté a lapokat!

Számítógép, projektor
Papír, toll, ceruza, olló, ragasztó



[Youtube video: Joseph Beuys & the coyote \(I like America and America likes me, 1974\)](#)



[Nam June Paik: Becoming Robot / Asia Society Museum, New York \(2020. márciusi állapot\)](#)



[Youtube video: Bódy Gábor. Walzer - 1985 \(2020. márciusi állapot\)](#)

Tanulói munkák:

Reflexió:

Nehéz feladat volt. A műfaj és a korszak sem áll annyira közel a gyerekek ma képhasználatához. Így a feladatmegoldások leegyszerűsödtek az anyaggyűjtés szintjére. Illetve nem sikerült olyan jól a kiadványszerű megjelenés sem. Minden esetre a tanulók elvégezték a feladatot.

Amit másképp csinálnék:

Mindenképpen kontakt óra szükséges, hiszen felsorolt művészek egy tágabb művészettörténeti kontextusba kellene illeszteni. Illetve valamilyen módon a művészet szélsőségeiből megnyilvánulásaira jobb tanári felvezetés illett volna, mint amit most kaptak a tanulók.

Megnyitókép

Sugár János

Élet és munka

Sugár János a budapesti Magyar Képzőművészeti Akadémián szobrászatot tanult. Tanulmányai során 1980 és 1986 között a Sugár Indigó Csoport tagja volt (INDIGÓ = ismeretszerzési gondolkodás magyarul), amelyet 1978-ban alapított Erdély Miklós. A művészecsoportba tartoztak Bórcz András, Eryedi Rókö, Révész László és Szűcs János. Sugár János a szobrászat, installáció, előadás, film- és videó művészet területén tevékenykedik. 1990 és 1995 között Sugár a Stúdiós Balázs Béla igazgatója volt Budapesten. 1994-ben, 95-ben és 96-ban Sugár megszervezte a Műve Forum konferencia sorozatot Csont Lovink és Diana McCarty közreműködésével. 1998 óta bemutatja filmjeit a New York City Anthologia Film Archivumában. 1990-ben Sugár álnos professzort neveztek ki a Magyar Képzőművészeti Akadémiának, ahol az Inmediat Tanszék alapító tagja volt.

Az 2001 film A alfabetába írógépje szót Kalasnyikov géppisztoly, ismeri a 2002-es művészetem és a 2006-os Monument of Erase-t, Sugár János más ismert rövidfilmjeit.

Kiállítások (válogatás)

1992: documenta IX, Kassel

1996: Manifesta 1, Rotterdam

2000: Kép-Pozíciók Múzeuma Ludwig.

2001: Heidelbergi szobrászati szimpózium.

2009: A hónap bizonyíték! . Borl Bálint és László Zoltán közreműködésével. a Württembergischer Kunstverein Stuttgart-ban.

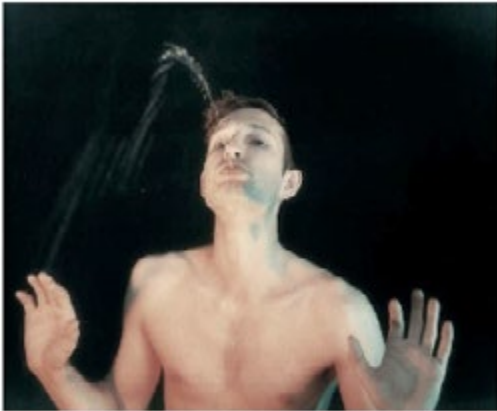
2012: Video Vortex # 8 Kortárs Művészeti Múzeum, Zágráb.

2013: a forma nyugtalansága. A Wiener Secession polihka/ téma tervezete . Bécs.

2014: Jelentés egy árhajó-módról Új Kortárs Művészeti Múzeumának építéséről , New York.

2015: Értékesítés az oldalszobákban . Kurátor: Harald Färlckenberg Galerie Krinzinger, Bécs.

János 1 rajz



A művész képműve szobrászat alakítás címet adta. A szókóciak általában erotikus férfiaknak szoktak lenni. Ezt parodizálja Naumann. Itt a művés, mint a bölcsesség és keménység megtestesítője jelenik meg.

Bruce Naumann gondolok, mint egy tökéletes kortárs művész, aki szobrászattól, előadástól, hangjától, videójától és installációjától ismert.

Az önarckép, mint az önkép, amelyet 1995-ban készítettek, és amelyet 1970-es gyűjteményében, a Tuzmegy színes fénykép publikált, nem egy megdöbbentően szép vagy bonyolult fotókompozíció. Az előadás, a szobrászat, a fotó és a figuralis művészet szokatlan keveréke azonban előmondotta az egyszerű képek kísérletét.

Batykó Bruce S/A

FEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFORMÁK,
MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

III. FILM

8. VIDEÓ FELVÉTELEK KÉSZÍTÉSE, SZERKESZTÉSE, BEÉPÍTÉSE MÁS MŰALKOTÁSOKBA (1 ÓRA)

Kreativitás, művészi önkifejezés fejlesztése.

Installációs készségek erősítése, társas kompetenciák fejlesztése

Video installáció-terv készítése; Installáció megvalósítása

Motiváció az óra elején

Tekintsétek meg a félév során készült mozgóképi alkotásaitok közül az általatok legsikerültebbnek tartottakat! Idézzétek fel az előző órán tanult videoművészek kiállításait, installációit!

Feladat**(4-5 fős csoportmunka):**

A csoportok által kiválasztott videókat (animációkat) szervezzétek vágószoftver segítségével egy állománnyá, lássátok el feliratokkal, ha szükséges, vágjátok őket a kívánt hosszra!

Tervezzetek kiállítási enteriőrt, amelyben a csoport által kiválasztott mozgóképeket elhelyezitek valamilyen megjelenítő (monitor, tablet, projektor) segítségével!

Amennyiben az időkeret engedi vagy megszervezhető órák után:

A rendelkezésre álló iskolai mobil installációs eszközök segítségével rendezetek egy kiállítást, amelyben a féléves munkáitokat mutatjátok be az iskola tanulóinak!

Törekedjete arra, hogy a mozgóképi elemek és a hagyományos installációs elemek egymás hatását erősítsék!

Projektor, számítógép, tablet

Papír, olló, ragasztó, installációs eszközök



Korábbi kiállítás installálása:

Reflexió:

Sajnos ezt a feladatot nem sikerült kivitelezni.

KUGLER ERIKA
(VIZUÁLIS ÉS KÖRNYEZETKULTÚRA SZAKOS
TANÁR, MESTERPEDAGÓGUS)
8. OSZTÁLYOS TANÍTÁSI-TANULÁSI PROGRAMJA

Település és iskola ahol a program megvalósul:

*SZENT ISTVÁN SPORT ÁLTALÁNOS ISKOLA
ÉS GIMNÁZIUM, JÁSZBERÉNY*

Kipróbálás:

2019/2020-AS TANÉV

1-2. FÉLÉVBEN 2019. OKTÓBERTŐL-MÁJUSIG

8. A: *heti 1 órában - 22 óra/félév*

8. B: *heti 1 órában - 22 óra/félév*

A 8. évfolyam 4. tanév 1. félévi programjának áttekintése



TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
<p>1. FÉNYFESTÉS</p> <p>Lumière-fesztivál, Durem</p> <p>Barátság, szeretet, testvéris-kolai kapcsolatok</p> <p>Képkalkotási technikák szabadkézzel, digitális fényképezőgéppel</p>	<p>Fényfestés, fóliaképek készítése</p> <p>A kép és a kép fotója</p> <p>Vizuális problémák</p> <p>transzparencia, fényjáték</p>	<p>Angol, német nyelv</p> <p>Erkölcstan</p> <p>Informatika</p>	2 óra
<p>2.1. ÉRZÉKENYÍTŐ FOTÓZÁS</p> <p>Testképek I.</p> <p>Állókép: képkalkotási technikák kamerával, számítógéppel</p>	<p>Beszédes kezek</p> <p>A kezek és gesztusaik érzelem és gondolat kifejező lehetőségei</p> <p>Kamera és szoftver használatának finomítása</p> <p>Megfigyelő képesség, képkalkotás, képalakítás, kompozíció, kiemelés -szelekció,</p> <p>Kreativitás fejlesztése</p>	<p>Informatika</p> <p>Erkölcstan</p> <p>Magyar nyelv és irodalom</p>	2 óra
<p>2.2. ÉRZÉKENYÍTŐ FOTÓZÁS</p> <p>Testképek II.</p> <p>Állókép: képkalkotási technikák kamerával, számítógéppel</p>	<p>Kamaszportrék - visszanezém önmagam</p> <p>Mimika, a fényforrás iránya, Az arc és a fény kapcsolata, kifejezési lehetőségei</p> <p>Áttetsző anyagok, fény-árnyék-játék</p> <p>Kamera és szoftver használatának finomítása</p> <p>Megfigyelő képesség, képkalkotás, képalakítás, kompozíció, kiemelés -szelekció,</p> <p>Kreativitás fejlesztése</p>	<p>Informatika</p> <p>Erkölcstan</p> <p>Magyar nyelv és irodalom</p>	2 óra
<p>2.3. ÉRZÉKENYÍTŐ FOTÓZÁS</p> <p>Testképek III.</p> <p>Állókép: képkalkotási technikák kamerával, számítógéppel</p>	<p>Egész alak, testtartás, megmutatkozás és rejtőzködés kifejezési lehetőségei (embertípusok)</p> <p>Kamera és szoftver használatának finomítása</p> <p>Megfigyelő képesség, képkalkotás, képalakítás, Kompozíció, kiemelés - szelekció,</p> <p>Kreativitás fejlesztése</p>	<p>Informatika</p> <p>Erkölcstan</p> <p>Magyar nyelv és irodalom</p>	2 óra

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
<p>2.4. ÉRZÉKENYÍTŐ FOTÓZÁS</p> <p>Testképek IV.</p> <p>Állókép: képkalkotási technikák kamerával, számítógéppel</p>	<p>Festői fotózás -Tükröződés, reflexfények</p> <p>Kamera és szoftver használatának finomítása</p> <p>Megfigyelő képesség, képkalkotás, képalakítás, Kompozíció, kiemelés - szelekció,</p> <p>Kreativitás fejlesztése</p>	<p>Informatika</p> <p>Magyar nyelv és irodalom</p>	2 óra
<p>3. VONALSZOBOR</p> <p>ÁRNYÉKFOTÓ</p> <p>DRÓTANIMÁCIÓ</p> <p>Képkalkotási technikák</p> <p>téri kompozícióról kamerával, számítógéppel</p> <p>Mozgóképi animáció</p> <p>történetmesélés</p>	<p>A drótszobor és annak árnyéka, kifejezési lehetőségei, story board, animáció</p> <p>Kamera és szoftver használatának finomítása</p> <p>Megfigyelő képesség, képkalkotás, képalakítás, Kompozíció, kiemelés -szelekció,</p> <p>Kreativitás fejlesztése</p>	<p>Informatika</p> <p>Technika és életvitel</p> <p>Magyar nyelv és irodalom</p>	2 óra
<p>4.1. JAPÁN KÉPEK, MIA TÖRTÉNETE? TÁVOL-KELETI MŰVÉSZET IHLETTE FOTÓK, RAJZOK, FOTÓKOLLÁZSOK KÉSZÍTÉSE</p> <p>Képkalkotási technikák:</p> <p>szabadkézi és gépi</p> <p>Mozgóképi animáció</p> <p>történetmesélés</p>	<p>Japán képek elemzése, és az általuk inspirált kompozíciós megoldások:</p> <p><u>közeli, félközeli plánok, portré, egész alak-felirat; jelenlét és a gondolat</u>; fázisfotók, történetmesélés (story board), animáció; tartalom és forma</p> <p>Megfigyelő képesség, képkalkotás, képalakítás, Kompozíció, kiemelés -szelekció,</p> <p>Kreativitás fejlesztése</p>	<p>Informatika</p> <p>Történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek</p>	2 óra
<p>4.2. PLÁNOK, FAKTÚRÁK</p> <p>Képkalkotási technikák:</p> <p>szabadkézi és gépi</p>	<p>Közeli plán - „hát-tér”</p> <p>Textúra/faktúra-fotók képbe építése</p> <p>Nézőpont, formai elemek, textúra-/faktúra-fotók használata a tartalom kifejezése érdekében</p> <p>Kompozíciós képesség,</p> <p>Térszemlélet</p> <p>Anyag és eszközhasználat fejlesztése</p>	<p>Informatika</p> <p>Történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek</p>	2 óra

TÉMA CÍME	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK	INTEGRÁCIÓ	IDŐIGÉNY
<p><u>5. MI A TÖRTÉNETED, KANDINSZKIJ?</u></p> <p>Képzalkotási mechanizmusok megismerése, kipróbálása, technikák szabadkézzel, digitális fényképezőgéppel, mozgóképi animáció</p>	<p>Avantgárd művészet, expresszionizmus, absztrakció, konstruktivizmus, asszociációk,</p> <p>Kandinszkij gondolatai a színekről és formákról; drámaiság kifejezése elemi formákkal; képzalkotási technikák szabadkézzel (kollázsvariációk), digitális fényképezőgéppel, mozgóképi animáció; filmelemzés, tartalom és forma kapcsolata; képes és szöveges forgatókönyv (story board) és animáció készítése a négy kollázsról.</p>	<p>Informatika, Magyar nyelv és irodalom</p>	<p>4 óra</p>
<p><u>6. PLAKÁT KÉSZÍTÉSE AKTUÁLIS TÉMÁHOZ</u></p> <p><u>Tipográfia, reklámgrafika</u></p>	<p>Állókép alkotása szabadkézzel és/vagy digitális fényképezőgéppel</p>	<p>Informatika, Magyar nyelv és irodalom</p>	<p>2 óra</p>

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓK
1. FÉNYFESTÉS, LUMIÉRE-FESZTIVÁL, DUREM						
1.	Képkalkotási technikák szabadkézzel, digitális fényképezőgéppel „Kép a képben”	Fényfestés Lumiére-fesztivál, Durem; Barátság, szeretet, testvériskolai kapcsolatok Képkalkotás, Kompozíció, Absztrakció, kiemelés - szelekció, Szimbolizáció, Kreativitás fejlesztése Vizuális problémák: transzparencia, fényjáték „Kép a képben”	Vizesflakonokra ragasztható fóliára alkoholos filccel képek tervezése, rajzolása A képek átvilágítása ablaküveg felületére rögzítve digitális fotók készítése Egyéni munka	Projektor, laptop, internetcsatlakozás; grafikus és festőtechnikák kevert alkalmazása: Egyesült Királyságból kapott fóliafilc írásvetítőfólia kamera (digitális fényképezőgép, mobiltelefon).	  <p>Mick Stephenson képzőművész</p>  <p>Magyar diákok munkái : Redler Aisa munkája</p>	https://www.lumiere-festival.com/
2.	Workshop a magyar és a vechtai gyerekeknek	Fényfestés fóliával Téma: barátság, szeretet, testvériskolai kapcsolat Vizuális problémák: transzparencia, fényjáték „Kép a képben”	A „Kunsthworkshop” órán a kísérleti osztály tanulói mellett a vechtai vendégdíákok is kipróbálták a fóliafestő feladatot. Egyéni munka	Projektor, laptop, internetcsatlakozás; grafikus és festőtechnikák kevert alkalmazása: Angliából kapott fóliafilc írásvetítőfólia kamera (digitális fényképezőgép, mobiltelefon).	 <p>Német tanulók alkotása: Az iskolájuk címere</p>	https://www.lumiere-festival.com/ Kolleg St. Thomas és a Szent István Gimnázium

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓK
2. ÉRZÉKENYÍTŐ FOTÓZÁS - TESTKÉPEK I-IV.						
3-4.	Testképek I. Beszédes kezek Képkalkotási technikák kamerával, számítógéppel	A kezek és gesztusaik érzelem és gondolat kifejező lehetőségei Kamera és szoftver használatának finomítása Megfigyelő képesség, Kompozíció, képkalkotás, Absztrakció, kiemelés - szelekció, Kreativitás fejlesztése	Tíz fotó készítése a kéz gesztusairól, mozdulatairól és/vagy két kéz kapcsolatáról. A kézfotókon jelenjenek meg lelkiállapotok, hangulatok, érzelmek, gondolatok pl. nyugalom, feszültség... A digitális fotók számítógépes grafikus alakítása, színes és fekete-fehér fotók készítése kamera és grafikai programok segítségével. Páros munka	Projektor, laptop, kamera/digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon, internetcsatlakozás Grafikai szoftverek	 Sárközi Bianka, Rohács Luca: Kisujjesű  Sárközi Bianka, Rohács Luca: Passzív agresszív  Nyitrai Petra, Szvet Lilla: Ígérem	
5-6.	Testképek II. Kamaszportré Képkalkotási technikák, kamerával, számítógéppel	Mimika A fényforrás iránya, az arc, a fény, a nézőpont kapcsolata Transzparencia, áttetsző anyagok használata, kifejezési lehetőségei Kamera és szoftver használatának finomítása Megfigyelő képesség, Kompozíció, képkalkotás, Absztrakció, kiemelés - szelekció, Szimbolizáció, Kreativitás fejlesztése	Tíz fotó készítése az arcról, mimikáról különböző fényviszonyok között, fények mesterséges alakításával, a nézőpont változtatásával; transzparens anyagok alkalmazásával, az áttetsző anyag és a fény-árnyék játék kifejezési lehetőségeivel, egyedi fotóötletekkel. Páros munka	Projektor, laptop, kamera/digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon, lámpák, reflektorok, internetcsatlakozás Grafikai szoftverek Transzparens anyagok, textílek, hálók egyedi ötletek alapján.	 Balogh Erika, Lénárd Anna  Sárközi Bianka, Rohács Luca  Halápi Ákos, Zsombók Lidia	

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓK
7-8.	Testképek III. Egész alak Képkalkotási technikák, kamerával, számítógéppel	Az emberi test, mozgás mint információhordozó, érzelem és gondolat kifejezési lehetőségei, impresziók (benyomások) Kamera és szoftver használatának finomítása Megfigyelő képesség, Kompozíció, képkalkotás, Absztrakció, kiemelés - szelekció, Kreativitás fejlesztése	Tíz fotó készítése különböző természetes és mesterséges fényviszonyok között, látványelemek mesterséges alakításával. Páros munka	Projektor, laptop, kamera/digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon, internetcsatlakozás Grafikai szoftverek		
9-10.	Festői fotózás - tükröződések, reflexfények Képkalkotási technikák, kamerával, számítógéppel	Tükröződött felületek, reflexfények, textúrák, faktúrák megfigyelése Tartalom és forma kapcsolata Kamera és szoftver használatának finomítása Megfigyelő képesség, Kompozíció, képkalkotás, Absztrakció, kiemelés - szelekció, Szimbolizáció Kreativitás fejlesztése	Környezeti elemek megfigyelésével tükröződésekről, reflexfényjelenségekről, festői jelenségekről, magáról a megjelenő emberről egyedi, érdekes fotók készítése. Páros munka	Projektor, laptop, kamera/digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon, internetcsatlakozás Grafikai szoftverek		

Bakai Őrs, Kovács Ádán 8.B

Lukácsi Lola, Baráth Nóra,
Finta Fanni 8.B

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMAK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓK
----------	-------------------	----------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------	-----------

VONALSZOBOR - ÁRNYÉKFOTÓ- DRÓTSZOBOR ANIMÁCIÓ

11-12.

Drótszobor-animáció

fény-árnyék

Képkalkotási technikák

téri kompozícióról kamerával, számítógéppel

mozgóképi animáció

történetmesélés

A drótszobor és annak árnyéka

kifejezési lehetőségei, story board, animáció

Kamera és szoftver használatának finomítása

Megfigyelő képesség, Kompozíció, képkalkotás,

Absztrakció, kiemelés – szelekció,

Kreativitás fejlesztése

Drótszobor készítése emberalakról

anyagmegmunkálás,

szobor stabilitása;

Képkalkotás:

A szoborról megvilágítással, fény-árnyékok komponálásával, díszletben fotók készítése.

Történetmesélés (story board) készítése.

Story alapján fázisfotózás, mozgóképi animáció készítése

Páros munka

Projektor, laptop, kamera/digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon, internetcsatlakozás

Grafikai szoftverek az animáláshoz, filmvágáshoz

Drótvágó, kúpos fogó, kombinált fogó, kellékek, drót és egyéni anyagkombinációk



Frank Dornseif: Kopf IV-III. In: Frank Dornseif. Köpfe. Katalog zur Ausstellung Mannheimer Kunstverein, 14.



Paul Klee: Művészportré (Künstlerbildnis), 1919. in: Klee, Felix: Paul Klee Élete és munkássága, hátrahagyott feljegyzések és kiadatlan levelek alapján (Corcina Kiadó, 1975.)

[Kovács Ágota drótszobrai](#)

ÓRA-
SZÁMFEJLESZTÉSI
CÉLOKFEJLESZTÉSI
RÉSZTÉMÁK,
TARTALMAKTEVÉKENYSÉGFOR-
MÁK, MÓDSZEREKTECHNIKÁK,
ESZKÖZÖK,
ANYAGOK

ALKOTÓK ÉS MŰVEK

REFLEXIÓK

3 JAPÁN MŰVÉSZET IHLETTE KÉPEK, ANIMÁCIÓK

13-14. Japán képek
Mi a történet?

Képkalkotási technikák: szabadkézi és gépi

Japán fametszetek, rajzok elemzése

Japán képek inspirálta kompozíciós megoldások a képkalkotásban

Tartalom és forma összefüggései

[Plánok, képkivágás, kép-szöveg; jelenlét és a gondolat](#)

Story board, animáció

Megfigyelő képesség, Kompozíció, képkalkotás,

Absztrakció, kiemelés - szelekció,

Kreativitás fejlesztése.

Szabadkézi technikákkal tusrajz, tusírás, kollázs keverésével rajzok, kollázsok készítése japán képzőművészeti alkotások mintájára.

Az alkotásba kötelezően beépítendő képi elemek:

1. emberalak,
2. gondolati elem beépített képpel,
3. gondolati elem szövegesen,
4. kidolgozott faktúrák; Tanulópárokból: story board (történetmesélés), két képből egy animáció tervezése, kivitelezése.

Projektor, laptop, asztali számítógép, kamera/digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon, internetcsatlakozás, grafikai szoftverek készítéséhez, az animáláshoz, filmvágáshoz.



tustinta (fekete, színes), filctoll, egyéb tolltechnikák, egyéni anyagkombinációk, fotók, fénymásolatok előző órákon készített képekről, textúrákról, faktúrákról (fotótechnikai megoldások) szabadkézi és nyomtatott feliratok


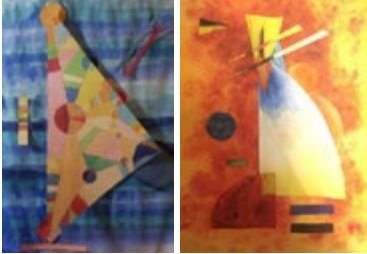




U. Kunimasha fametszetei (1773-1810)



Utagawa Kunisada: I. Enmuszubi meoto hjóban, Tarai no kinsó, kotacu no kasó; 1818-1830 körül

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓK
	<p><u>Nézőpont</u> <u>Közeli plán - „háttér”</u> Faktúra, textúra fotók képbe építése</p>	<p>Formai elemek használata a tartalom kifejezése érdekében Kompozíciós képesség, térszemlélet, anyag és eszközhasználat fejlesztése</p>	<p>Kollázsok készítése faktúra, textúra képbe illesztésével Mit lát a nekünk háttal elhelyezkedő ember? Mire figyel? Mire gondol? Egyéni munka</p>	<p>Projektor, laptop, kamera/digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon, internetcsatlakozás grafikai szoftverek, Tus (fekete, színes), akvarell, fekete toll, fotók, fénymásolatok textúrákról, faktúra képzés grafikus eszközökkel, fotótechnikával, szabadkézi és nyomtatott feliratok.</p>	 <p>K. Utamaro fametszete (1753-1806)</p>  <p>Utagawa Hiroshige (Hepburn-átírással: Hiroshige Andō): Szilvafa a Kameido-kertben (Edo száz híres látképe-sorozat), 1857; IN: Kelet folyóirat, 1. évf, 2. szám, 2014.04.27: „Andō Hiroshige: Meisho Edo hyakkei: Kameido Umeyashiki</p> <p>Vincent Van Gogh másolata Hiroshige képéről, Van Gogh: Pruniers en fleurs (1887) 55x46cm; olaj vásznon</p>	<p>Összevont feladat az előzővel</p>

ÓRA-SZÁM	FEJLESZTÉSI CÉLOK	FEJLESZTÉSI RÉSZTÉMÁK, TARTALMAK	TEVÉKENYSÉGFORMÁK, MÓDSZEREK	TECHNIKÁK, ESZKÖZÖK, ANYAGOK	ALKOTÓK ÉS MŰVEK	REFLEXIÓK
15-18.	<p>Mi a történeted, Kandinszkij?</p> <p>Kollázsokvariációk egy képre</p> <p>Történetmesélés animáció</p>	<p>Avantgárd művészet, expresszionizmus, absztrakció,</p> <p>Konstruktivizmus</p> <p>Kandinszkij gondolatai a színekről és formákról; Dramatiság kifejezése elemi formákkal;</p> <p>Képkalkotási technikák szabadkézzel, digitális fényképezőgéppel, mozgóképi animáció</p>	<p>Egy avantgárd műalkotás, Kandinszkij egy festményének kollázs technikával történő feldolgozása; a képről kollázsvariációk készítése; a kollázsok értelmezése asszociációkkal.</p> <p>Rófusz Kinga Etűd c. filmjének értelmezése, tartalom és forma kapcsolata.</p> <p>Képes és szöveges forgatókönyv (story board) és animáció készítése a négy kollázsról.</p> <p>Munkaforma: egyéni munka</p>	<p>Projektor, laptop, asztali számítógép, kamera/digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon, internetcsatlakozás, grafikai szoftverek készítéséhez, az animáláshoz, filmvágáshoz.</p> <p>Színes papír, olló, tempera, vízfesték, tustinta, filctoll, egyéb kollázs technikák, egyéni anyagkombinációk.</p>	 <p>Rófusz Kinga: Etűd 1994 (Kandinszkij képre) animációs film http://www.daazo.com/film/5d090d0a-8962-11e0-ba3e-0050fc84de33</p>  <p>Lukácsi Lola 8. B Belányi Anna, 8. A</p>	
19-20.	<p>Plakát készítése aktuális témához</p> <p>Tipográfia</p> <p>Reklámgrafika</p>	<p>Állókép alkotása szabadkézzel és/vagy digitális fényképezőgéppel</p>	<p>Egy választott, fotózott, vagy rajzolt kép felületére szöveg szerkesztése, amely felhívja a figyelmet a járvány ideje alatti megfelelő magatartásra, higiéniai előírásokra; vagy elgondolkodtat a rendelkezésre álló lehetőségekről (pl. szabad idő, együttlét, olvasás, elmélyülés...)</p> <p>Egyéni munka</p>	<p>Digitális technikához: Projektor, laptop, asztali számítógép, kamera/digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon, internetcsatlakozás, grafikai szoftverek készítői.</p> <p>Ha szabadkézi technikához: tus, tempera, filc...</p>	 <p>Taczman Hunor 8.B</p>  <p>Csiki Aliz 8. B</p>	

témakör: Fényfestés

Feladat: Lumière-fesztivál, Durem Friendship tree - Nemzetközi projekt

A pályázatot angol szakos kollégám írta, a pályázat vizuális művészeti részét média modul osztaival kivitelezte. A koncepció a barátság, a szeretet és a testvériskolai kapcsolatok. Brit képzőművész Durem megyében egy *Barátság fát* álmodott meg, amely a világ lekülönbözőbb részéről származó gyermekek munkáit foglalja magában. Az elképzelés: az átlátó fóliára készült rajzokat vizesflakonokra ragasztják, mely a *Barátság fa* lombját szimbolizálja. Az aktuális estén megrendezett Durem megyei fényfesztiválon a fát megvilágítják és több más fényművészeti kortárművekké bemutatják. A rajzok önállóan is kis alkotások, együtt pedig egy közös koncepció részeké válnak. A pályázatkirók a pályázó iskolák számára fóliákat és 36 színű fóliafilckészletet küldtek. A diákokkal a pályázati koncepció megismertetése után hosszas beszélgetésbe kezdünk barátságról, szeretetről szerelemről, és a téma formai megvalósulásáról. A témát több vonalon közelítettük meg:

- szimbólumok a művészetben,
- fényfestés
- transzparencia (átlátszóság) a képek egymásba játszása: a szabadkézi fóliarajz és a táj összjátéka mint digitális fotótéma.

Ezek a témakörök szorosan kapcsolódnak a 2. média modul koncepciójához. Számos művészeti probléma elemzésére adnak lehetőséget. Ötvöződik bennük a múlt és a ma kortárművészetének szemlélete. A fény minden korban misztikus jelenség volt, a mai művész számára is. A fény nemcsak láthatóvá tesz, de maga a fény a kép. Gondoljunk a gótikus építészetre, amelyben a fényt belekomponálták a belső térbe. A színes üveglablakok szinte vetítő szerepet töltek be, a rajta behatoló fehér fény az egész templombelső festőivé varázsolta. A fény anyagi és fizikai megjelenésének vizsgálata,

képteremtő lehetőségei a Bauhaus iskolához is kapcsolódik. Ezen a téren kiemelkedő Moholy-Nagy László, Kepes György, Nicolas Schöffer művészete. Csáji Attila munkássága is jól példázza ezt, aki a 70-es években a Központi Fizikai Kutató Intézet támogatásával a lézer képi lehetőségeit kutatta, és az egri Kepes Vizuális Központ létrehozásában jelzetős szerepe volt, a fényszimpóziumok szervezésében is vezető egyéniség. A gyermekek változatos formavilággal, egyedi szimbólumokkal, festői megoldásokkal valósították meg ötleteiket. A képek szimbolikája elgondolkodtató. Mint minden képzőművészeti feladat, diagnosztizáló szempontból is lehetőséget ad a „barátság, szeretet” téma a tanár számára a mentális problémákkal küzdő diákok személyiségének pozitív megerősítésére. A pályázat jó lehetőséget nyújtott a pont ugyanebben az időben Vechtából a *Kolleg St. Thomas* testvériskolából érkező diákok bevonására is. A német és magyar diákoknak egy közös Kunstworkshopot rendeztem, akik a barátság, szeretet, testvériskolai kapcsolatok téma kapcsán együtt alkothattak.

Óravázlat

Az óra témája: *Lumière-fesztivál*, fényfestés fóliával, *Barátság, szeretet*, angol rajzpályázat (Durem)

Fejlesztési résztémák, tartalmak: Képzőművészeti technikák szabadkézzel, digitális fényképezőgéppel, transzparencia, fényjáték, „kép a képben”, kompozíció, képzőművészet, absztrakció, kiemelés - szelekció, szimbolizáció

Tevékenységszabványok, feladat: Vizesflakonokra ragasztható fóliára alkoholos filccel képek tervezése, rajzolása; a képek átvilágítása, ablaküveg felületére rögzítése, digitális fotók készítése

Munkaforma: egyéni, páros

Anyagok, eszközök: Egyesült Királyságból kapott fóliafilc, írásvetítőfólia, grafikus és festőtechnikák kevert alkalmazása, üvegfesték

Technikai eszközök: projektor, laptop, internetcsatlakozás; kamera, (digitális fényképezőgép, mobiltelefon), Tablet, grafikus szoftver

Az órák célja:

Képalkotási technikák szabadkézzel, digitális fényképezőgéppel; szabad alkotó, kifejező feladat, amely fejleszti a kreativitást, de segíti a tanulók önmegismerését. Képesek legyenek, élményeik, drámáik alkotáson keresztül történő feldolgozására, feloldására; a műélmények, beszélgetések élményszerű tapasztalatot nyújtsanak számukra az önkifejezésre.

Kulcsfogalmak: absztrakció, transzparencia, kompozíció, absztrakció, kiemelés-szelekció, szimbólumalkotás, képmező, a kép formátuma, képfelbontás.

Fejlesztendő képességek:

Kreativitás, fantázia, probléma érzékenység, problémamegoldás

Önismeret, önreflexió: élmények feldolgozása (projekció tudatos- tudattalan), önállóság, autonómia, jel és szimbólumalkotás

Vizuális kompetenciák: figyelem, vizuális kifejezőkészség; látványértelmezés, kompozíciós képesség, képalkotás, absztrakció, szimbolizáció, a síkbeli térbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használata, formaérzék; anyagalkotás; eszközhasználat

Digitális kompetenciák: média írás, olvasás; média használat.

Fejlesztendő attitűdök: alkotói, értékorientált, szociális, kulturális

Tantárgyi kapcsolatok: Angol és német idegennyelv, Technika, életvitel és gyakorlat, Erkölcstan

Szemléltetés, műalkotások, a felkészüléshez használt információs források:

<https://www.lumiere-festival.com/>

<http://cornandsoda.com/kortars-arcok-csaji-attila/>

<https://docplayer.hu/163835-Csaji-attila-billeno-ido.html>

LUMIERE FESTIVAL - Englische Bewerbung aus Durham County

LUMIERE RETURNS TO ITS
BIRTHPLACE IN DURHAM, 14-17
NOVEMBER 2019

Join us in the spirit of the Lumiere Festival, a celebration of the 100th anniversary of the Lumiere Brothers' invention of the first motion picture. The festival will feature a series of events, including film screenings, exhibitions, and performances, celebrating the legacy of the Lumiere Brothers and the birth of cinema.

Website: www.lumiere-festival.com



Mick Stephenson képzőművész



Az óra menete

Műelemzés, beszélgetés a fényről

1. Mária a gyermek Jézussal és angyalokkal, gótikus üvegablak, Notre-Dame, Chartres
 2. Kepes György: Torzulás, ezüstnyomat, 1942, Ludwig Museum - Museum of Contemporary Art - Palace of Arts
 3. Csáji Attila: Mitikus fénytér, Fényút, lézerenvironment, 2015. Múcsarnok
- Milyen szerepet játszik a fény a képkészítésben? Tudtok példát mondani, a művészettörténetből, amikor a fény önmagában is a mű része? - Nemcsak a kép megvilágításához kell a fény, hanem maga a kép fény! (fénykép); gótikus üvegablak; vetített képek; színes fényekkel megvilágított tárgyak, terek, épületek.
 - Milyen hatást keltenek a gótikus üvegablakok a templom belső terében? - Az ember már a középkori templomokban úgy alkotta meg az ablakokat, hogy a rajta beáramló fény titokzatos hatást keltsen. A színes üvegek képei vetítőként is működtek a belső térben.
 - Kepes György és Csáji Attila képeit szemlélve milyen új lehetőségeket teremt a lézertény a kortárművészetben? Miben más a hatása, mint az üvegablakoknak? - az egész teret betöltő, térhatású, modern gondolatiságú...



A „Barátság-fa”,
Egyesült Királyság, Durem,
2019. november



Feladat közlése

Pályázat ismertetése: <https://www.lumiere-festival.com/>
Fóliaképek rajzolása barátság, szeretet témakörben (egyéni munka).

Szemponatok:

- Alkossatok szimbólumokat a szeretetről, barátságról, testvériskolai kapcsolatokról! Fejezzétek ki ezeket a tartalmakat képekben!
- Érvényesüljenek a festői hatások, nagy színes felületek, amelyek az átlátszó fólián megfestik a fényt, a teret!
- Transzparencia - A fóliaképek elkészítése után készítenek róluk a terem üveglakai előtt digitális fotókat! Figyeljétek meg a „kép a képben” hatást! Hogyan ad plusztartalmat a transzparencia jelenség a rajzaitoknak! Segítsetek egymásnak páros munkában!

Önálló munka egyéni beszélgetésekkel, párokban fényképezés
Kész munkák tanári laptopra töltése értékeléskor kivetítés, beszélgetés az alkotásokról.

Munkák értékelése

- Mennyire kifejezők az alkotások? Mit fejeznek ki?
- szimbólumfejtés.
- Festői hatások, transzparencia, megvilágítás érvényesülése - „térfestés”, térhatások.
- Milyen jelentéstartalmat adnak a digitális fotók a rajzolt képnek?

Workshop a magyar és a vechtai gyerekeknek

A Kolleg St. Thomas és a Szent István Sport Általános Iskola és Gimnázium diákjai egy Kunstworkshop foglalkozáson közösen alkothattak ugyanebben a témában. A kísérleti osztály tanulói mellett a vechtai vendégdiákok is kipróbálták a technikát.





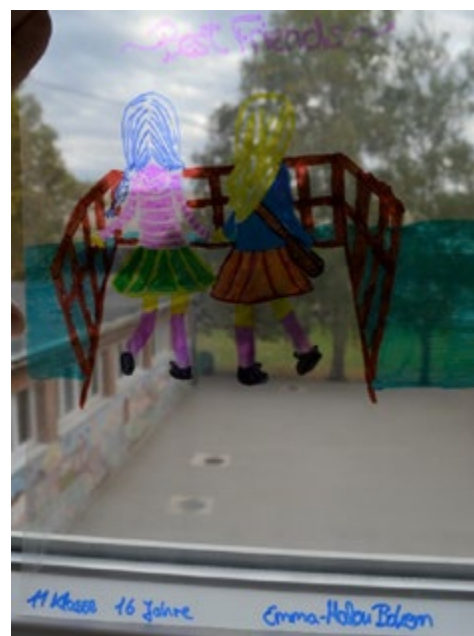
Gál Emília, Bakai Örs, Gazsi Máté, Csiki Aliz, Finta Fanni 8. B



Szakkörös diákjaim munkái: Nashed E. Nadír, Ézsiás Judit,
Németh Dorina, Urbán Orsolya
8-12. oszt.



Workshop a vechtai testvériskola diákjaival



Német és magyar diákok

2. Téma: Érzékenyítő fotózás Testképek I-IV.

- 2.1 Testképek I. Beszédes kezek
- 2.2 Testképek II. Kamaszportrék
- 2.3 Testképek III. Egész alak
- 2.4 Festői fotózás - Tükröződések, reflexfények

A diákok a bemutatott műveket nagy érdeklődéssel fejtegettek. Szokatlannak és izgalmasnak találták a műveket és az elemzésekkel összekapcsolt beszélgetések után alig várták, hogy nekifoghassanak a fotózásnak. Számtalan ötletük volt, és megbeszéltük, hogy szabadon dolgozhatnak az iskola különféle helyszínein, de 10 percenként be kell mutatniuk a fotózott anyagot. Kereshettek számukra megfelelő tereket a tanteremben és az iskola különböző folyosóján, a szabad térben, az udvaron. A beszédes kezek feladatot általában tanteremben oldották meg a pad felületét képbe építve, vagy mesterséges háttér készítésével mobiltelefonos megvilágítással. A kezek kifejezési lehetőségeit néhányan konceptuális módon leírták, mások csak vizuálisan fejezték ki. pl. béke, beleegyezés, boldogság, harag, imádság; megalázás, megbékélés, nyugalom, szeretet, szurkolás... Néhány diák részletesebb segítséget kért. Javasoltam, ha nincs ötletük, figyeljék meg a műalkotások, festmények, szobrok kéztartásait. Mit gondolt, érzett a modell, amikor festették, mintázták? Mit gondolt a művész, amikor beállította a modellt egy bizonyos pózba? A diákok a műalkotásokat szemlélve kipróbáltak néhány pózt, és gyorsan belelendültek a fotózásba. Néhányan még otthon is folytatták a feladatot. Egy-egy fotósor elkészítése után mindig bemutatták a megoldásaikat, megbeszéltük a kiemelkedő ötleteket, és ha szükséges volt, javaslatokat adtam nekik a kompozícióra, technikai kivitelezésre. Az elkövetkező órákra a diákok segédeszközökkel felszerelve jöttek: csillógó, fényes tárgyak, világító eszközök, karácsonyfaizzók, áttetsző anyagok. Építményeket hoztak létre a tanterem építészeti modelljeiből és titokzatos nézőpontokat, fény-árnyék



Német gyermekek munkái

viszonyokat kerestek, állítottak elő a fotózáshoz. Más tanuló-csoportok inkább a természetben keresték a megoldásokat. Reggeli órákban felfigyeltek a ködös atmoszférára, érdekes pasztelles színekre, különleges fényviszonyokra. Jelezték, hogy iskolába jövet szép tócsákat találtak az udvaron, amely félig befagyott, érdekes a felülete és szépen tükröződik... A koncepcióik szóbeli bemutatása után eltűntek, majd leizadva megjelentek és véleményt, javaslatot kértek a további munkához szép fotóötletükről, elkészített fotósorozataikról. Egy diákcsoport projektjének lényege, hogy a falevelek a fotózáskor a levegőben maradjanak, és olyan irányban mozduljanak, mintha a diák varázserővel irányítaná. Meg-erősítettem a fantasztikus elképzelést, mire a gyerekek, újra kirohantak, és ugrálva levélözönt dobálva magukra fotóztak, majd újra megjelentek gyönyörű képi megoldásokkal... A lányokat az ugrálás „a levegőben maradás a fotón” téma merítette ki, melyből szintén szép, izgalmas fotósorozatok születtek. Néhány fiú jelezte, hogy a portrét csak úgy frontálisan nem fogják bevállalni, mert sérti a jogaikat. Teljesen egyetértettem a felvetéssel, nem kötelező ilyen formában kivitelezni a feladatot. A „rejtőzködés, hátulról fotózás, távolodás” jelensége foglalkoztatta őket. A téma kapcsán filmbe illő fotósorok születtek. Néhány diáklány az órán félbehagyott munkát otthon is folytatta, műtermet készített a szobájukból, és gyönyörű „fényfestő portrékat” készítettek egymásról. Érdekes körülmények között zajlottak az órák. A diákok eltűntek, mindenki szabadon alkothatott, de senki nem lógott meg. Rövid idő múlva mindenki megjelent, kis csodákkal tértek vissza a „kiinduló bázisra”.

Óravázlatok

Az óra témája: Érzékenyítő fotózás Testképek 1-3.; Festői fotózás

Fejlesztési résztémák, tartalmak: Állókép, képalkotási technikák kamerával, számítógéppel.

A kéz gesztusai, az arc mimikája, az emberi test, mozgás mint információhordozó, érzelem és gondolkifejezési lehetőség; a tükröződésekben megjelenő emberi alakok, felületek. Képalkotási technikák kamerával, számítógéppel. Kamera és szoftver használatának finomítása

Tevékenységszabványok, módszerek

Digitális fotók készítése, számítógépes grafikus alakítása; színes és monokróm fotómegoldások kamera és grafikai programok segítségével.

- 1. feladat: Testképek I. Beszédesebb kezek:** Tíz fotó készítése a kéz különböző gesztusairól, mozdulatairól és/vagy két kéz kapcsolatáról. A kézfotókon jelenjenek meg lelkiállapotok, hangulatok, érzelmek, gondolatok pl. nyugalom, feszültség, kapcsolat...
- 2. feladat:** Testképek II. Kamaszportrét: Tíz fotó készítése az arcról, annak mimikájáról különböző fényviszonyok között, fények mesterséges alakításával, a nézőpont változtatásával; transzparens anyagok alkalmazásával, az áttetsző anyag és a fény-árnyék játék kifejezési lehetőségeivel, egyedi fotóötletekkel.
- 3. feladat:** Testképek II. Egész alak: Tíz fotó készítése az egész emberi alakról, statikus vagy dinamikus megoldásokkal (futó, ugró, táncoló), statikus vagy dinamikus környezetben, egyedi fotóötletekkel.
- 4. feladat:** Tükröződések, festőiség: Környezeti elemek megfigyelésével festői jelenségekről: tükröződés, reflexfények, magáról a megjelenő emberről egyedi, érdekes fotók készítése.

Munkaforma: mindegyik feladatnál páros, vagy kiscsoportos munka

Technikák, eszközök, anyagok:

Projektor, laptop, kamera/digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon, internetcsatlakozás

Grafikai szoftverek, textilek, transzparens anyagok, lámpák, reflektor, egyedi kellékek.

Az órák célja: A tanulók megismerjék az állókép sajátosságait, a képalkotási technikákat kamerával és számítógéppel. Élményszerű tapasztalatot szerezzenek műélmény kapcsán és kísérletezéssel, játékosan; alkotói szemmel értelmezzék az új technika nyújtotta lehetőségeket, úgy tekintsenek rá, mint új eszközre az alkotómunkához. Tapasztalati úton ismerjék meg a képalkotás szabályszerűségeit, objektív és szubjektív szempontjait.

Kulcsfogalmak: állókép, mozgókép, mozgásérzet, nézőpont, képmező, a kép formátuma, képfelbontás, kompozíció, festői fotó, fényforrás, műtermi világítás, természetes fény, vaku, tükröződés, reflex fény, képesség, plánok (totál, félközei, közeli plán), monokróm.

Fejlesztendő képességek:

Kreativitás, probléma érzékenység, problémamegoldó képesség, fantázia

Vizuális kompetenciák: figyelem; vizuális befogadó készség, látványértelmezés; vizuális kifejezőkészség, jel és szimbólumalkotás, kompozíció, képalkotás, képalakítás, absztrakciós képesség, kiemelés-szelekció, térszemlélet, formaérzék, anyagalakítás, eszközhasználat

Digitális kompetenciák: média írás, olvasás; média használat

Önismeret, önszabályozás: ítélőképesség; önállóság, autonómia

Fejlesztendő attitűdök: alkotói, értékorientált, szociális, kulturális

Tantárgyi integráció: Informatika, Magyar nyelv és irodalom
Szemléltetés, műalkotások, források:

- <https://docplayer.hu/16053035-Fenykepessz-mestervizsgara-felkeszito-jegyzet.html>
- Dóra Maurer: Reversible and Changeable Phases of

Movements no.6 1972. © Dóra Maurer_Tate

- Maurer Dóra: Hét elforgatás (V), 1977-78, fotó (Forte-fotópapíron), 23×23 cm. Somlói-Spengler Gyűjtemény, <https://artportal.hu/magazin/mostantol-kozel-egy-evig-maurer-dora-a-tate-modern-ben/>
- Moholy-Nagy László: Önarckép, Ludwig Múzeum
- Portrait of László Moholy-Nagy, © Estate of László Moholy-Nagy, Courtesy of the Estate of László Moholy-Nagy
- Nagy Zopán: Latens, no. II. - XXXXI. rész, <https://www.irodalmijelen.hu/2019-feb-19-1358/latens-no-ii-xxxxi-resz>
- Nagy Zopán: Latens, no. II. - XXXXI. rész, https://indafoto.hu/zopan_nagy/image/21101861-d305da1a/619629#nagyitas
- <https://cultura.hu/kultura/a-feny-muvesze-moholy-nagy-laszlo/>
- <https://www.tribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2019/06/mayfair-art-weekend-gli-highlight-nel-quartiere-delle-megas-a-londra-da-hauserwirth-a-gagosian/attachment/2-portrait-of-laszlo-moholy-nagy-estate-of-laszlo-moholy-nagy-courtesy-of-the-estate-of-laszlo-moholy-nagy-860x1200/>
- <https://fidelio.hu/vizual/robert-capakepek-gyorben-72745.html>

Az órák menete

2.1. Testképek I. Beszédes kezek

Bevezetés, műelemző beszélgetés

Maurer Dóra „A mozgások megfordítható, megváltoztatható fázisai” c. kép elemzése:

- Milyen jelentést hordoznak a képen a kezek? Nézzük az első sort! Figyeld meg minden egyes kéztartás jelentését! - Kérés, mutató, erőszak, titok, ernyedtség.
- Hogyan változik a kezek jelentése, ha változik a sorrend? - Történetmesélés, a sorrend következtében a jelentés is bővül, differenciálódik.
- Meséljétek egy kézsorról egy történetet!

Feladat közlése: Testképek 1. Beszédes kezek

- Készíts tiz fotót a kéz különböző kifejezési lehetőségeiről: gesztusairól, mozdulatainak jelentéséről és/vagy két kéz kapcsolatáról! A kézfotókon jelenjenek meg lelkiállapotok, hangulatok, érzelmek, gondolatok! Párokban dolgozzatok!



Maurer Dóra:
Reversible and Changeable Phases of Movements No.6 1972.
© Dóra Maurer Taté

2.2. Testképek II. Kamaszportrék



Moholy-Nagy László:
Önarckép, Ludwig Múzeum
Portrait of László Moholy-Nagy,
© Estate of László Moholy-Nagy,
Courtesy of the Estate
of László Moholy-Nagy



Maurer Dóra: Hét elforgatás (V),
1977-78, fotó (Forte-fotópapíron),
Somlói-Spengler Gyűjtemény
Nagy Zopán: Rá(m)írás no. II.



Műelemző beszélgetés

- Minden fotó önarckép a művésztől. Miben különböznek ezek a fotók a hagyományos portréktól, önarcképektől? - Rejtőzködik az alkotó, csak részben mutatja meg a saját arcát.
- Mi lehet az oka a rejtőzködésnek? - A kép „mágikus ereje”, az alkotó csak absztrakt mód akar a kép tárgya lenni. Személyiségfüggő is a kérdés. Van, aki szereti, ha fotózzák.
- Vajon mit jelenthet a kéz Moholy-Nagy László önarcképén? - Nem akarja, hogy fotózzák, „levédi” az arcát, a saját arc „birtoklása”, személyiség jog...
- Maurer Dóra önarcképének címe: „Hét elforgatás”. Kövesd végig a forgatásokat! - Milyen gondolatokat ébreszt benned? - Sík -térgeometrikus szerkesztés, idő múlása, változás...
- Milyen többletjelentést ad Nagy Zopán fotóinak festői-sége a naturális, természetű fotóhoz képest? - Mélyebb gondolatiság, múlandó elsuhanó, pillanatnyi benyomások (impresszió-expresszió).

Feladat közlése: Testképek II. Kamaszportrék:

Készíts tíz fotót az arcról, a mimikáról.

Szempontok a fotózáshoz

- Vállalhatod az arcod, de ha nem akarsz, a rejtőzködés eszközeivel is élhetsz.
- Különböző fényviszonyok között, fények mesterséges alakításával, „fényfestéssel” vagy természetes fény és atmoszféra alkalmazásával (tanteremben és udvaron is) megoldhatod a feladatot!
- A nézőpont változtatásával (mesterséges alakzatok beépítésével),
- transzparens anyagok alkalmazásával, az áttetsző anyag és a fény-árnyék játék kifejezési lehetőségeivel,
- egyedi fotóötletekkel,
- párokban vagy kiscsoportokban is dolgozhattok!



Nagy Zopán: Latens, no. II. - XXXXI. rész

2.3. Testképek III. - Egész alak



Robert Capa:
Matisse a műtermében, 1950.
Franciaország, Nice. Robert Capa
© International Center of Photography



Kugler Erika:
Suhanás 2005. Magántulajdon

Műelemző beszélgetés

- Az egész alakos kép miben különbözik egy átlagos műtermi fotótól? – Capa munka közben ábrázolja Matissét. A kép inkább statikus. A vízparton suhanó fiú dinamikus.
- Matisse testtartása mit fejez ki? – Koncentrál, figyel, egyensúlyozza és vezeti a pálcát, amivel rajzol.
- A fejjel lefelé fordított kép változtatott a kép jelentésén? – Így kevésbé konkrét személyről szól a kép, csak impresszió az emberről, a jelenségre tereli a figyelmet, absztrakttá válik, festőisége jobban érvényesül...

Feladat közzlése: Testképek II. Egész alak:

Készíts tiz fotót, szerepeljen benne egész alak! Készíthetsz az egész emberi alakról, statikus vagy dinamikus megoldásokat (pl. nyugalmas, szemlélődő alak, futó, ugró alakok), statikus vagy dinamikus környezetben, egyedi fotóötletekkel. Ha úgy gondolsz, felvállalhatod önmagad a fotókon, de ha nem szeretnéd, keress "rejtőzködő" megoldásokat!

Festői fotózás - Tükröződések, reflexfények



Kugler Erika:
Égbe zuhan I-II-III. 2005. Magántulajdon



Kugler Erika, Kék-zöld 2006. EKE JC

Műelemző beszélgetés

- Mi a témája a fenti képeknek? – Nincs rajta konkrét személy. Jelenségek: az atmoszféra, a víz mozgása, a mozgó víztükörön a fénytörés, tükröződés, reflex fények. Olyanok a fotók, mint az absztrakt festmények. Csak általános lényként jelenik meg rajta az ember.

Feladat közlése: Festői fotózás - Tükröződések, reflexfények:

Környezeti elemek megfigyelésével tükröződésekről, reflexfényjelenségekről, festői jelenségekről, a víztükörben felvillanó emberről készíts egyedi, érdekes fotókat!

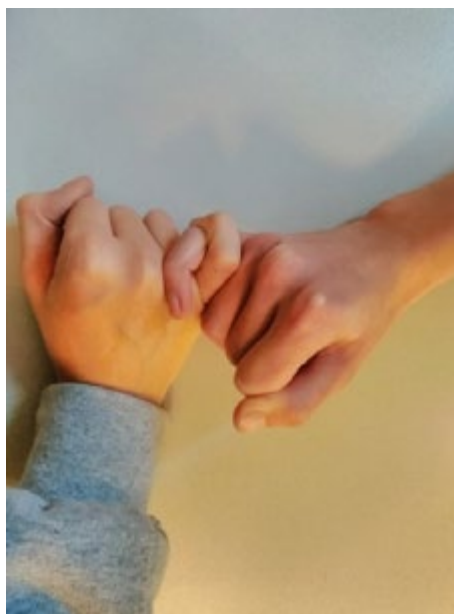
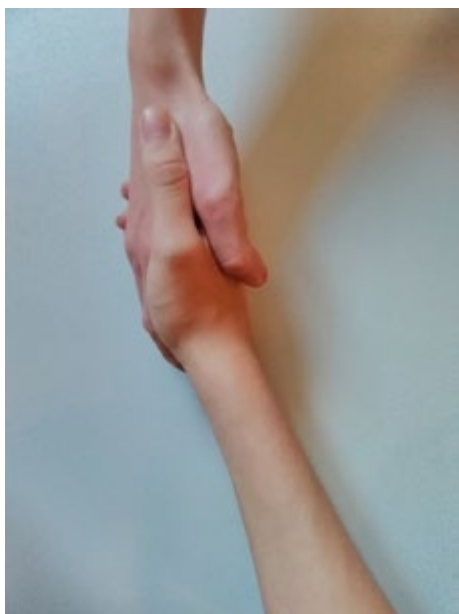
A tanulók egyéni tempóban dolgoznak.

Megállapodás, hogy minden tanulócsoporthoz 10 percenként mutassa be ötleteit, fotóanyagait.

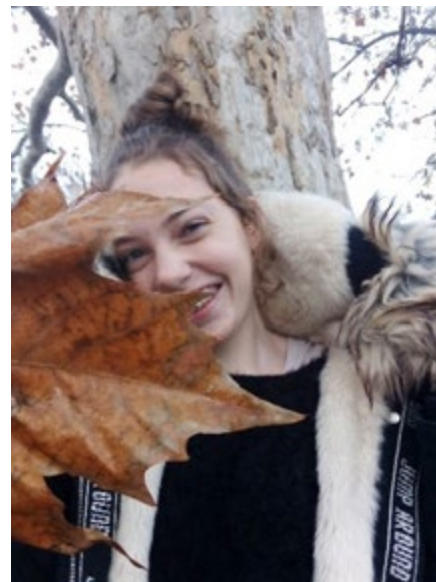
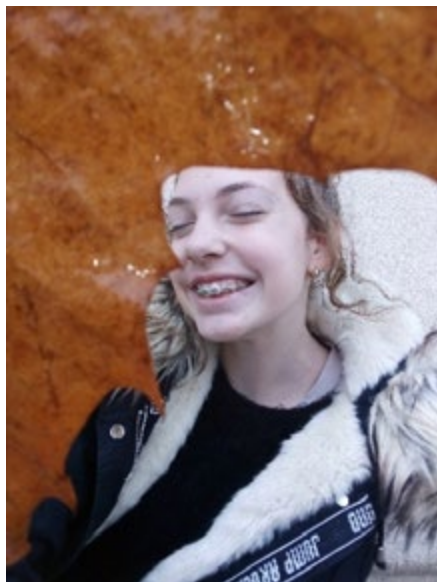
Az ellenőrzések során támogató javaslatokat adok a gyakorlati kivitelezésre, pozitív megerősítést az eredeti ötletek megvalósításához. Ha szükséges, megbeszéljük az esetleges képalkotási problémákat, segítünk a korrekcióban.

Ördög Ákos,
Schaibli Tibor,
Tábori Zsófia,
Rózsavölgyi Renáta,
Pádár Viktória,
Thuróczy Valéria 8.A
Szűcs Márton 8. B





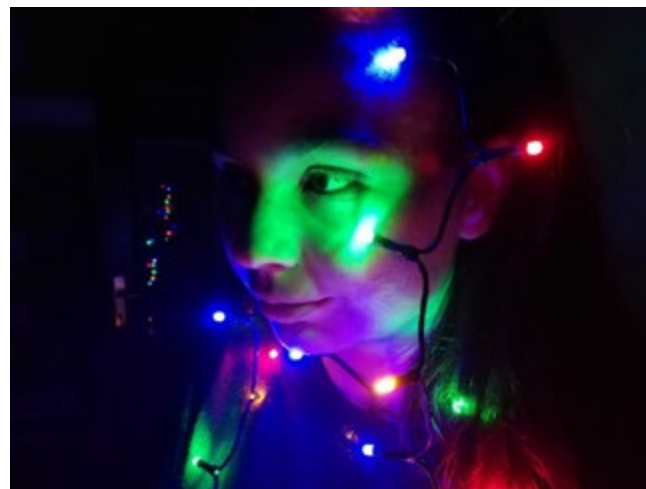
Ördög Ákos,
Schaibli Tibor,
Tábori Zsófia,
Rózsavölgyi Renáta,
Pádár Viktória,
Thuróczy Valéria 8.A
Szűcs Márton 8. B



Orosz Fruzsina,
Madarász Fruzsina,
Papp Luca,
Pataki Zita,
Gál Emília,
Csiki Aliz,
Szűcs Márton,
Nyitrai Balázs 8. B

Orosz Fruzsina,
Madarász Fruzsina,
Papp Luca,
Pataki Zita,
Gál Emília,
Csiki Alíz,
Szűcs Márton,
Nyitrai Balázs 8. B

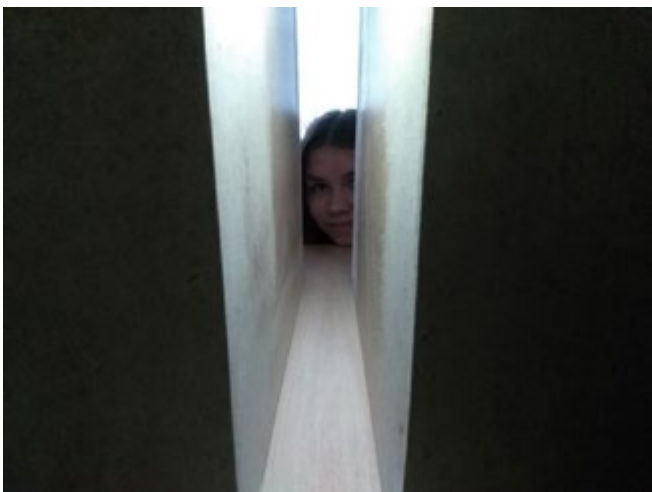




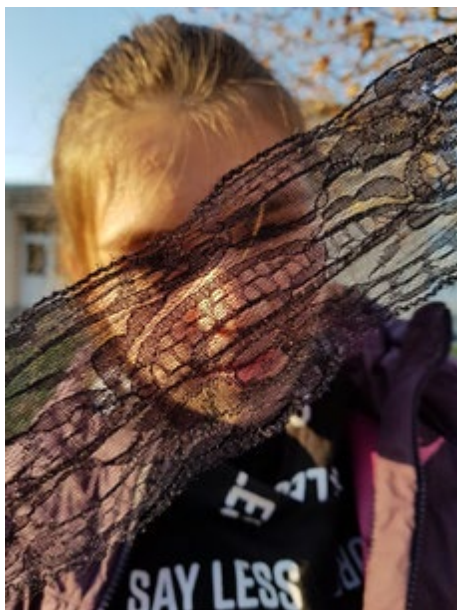
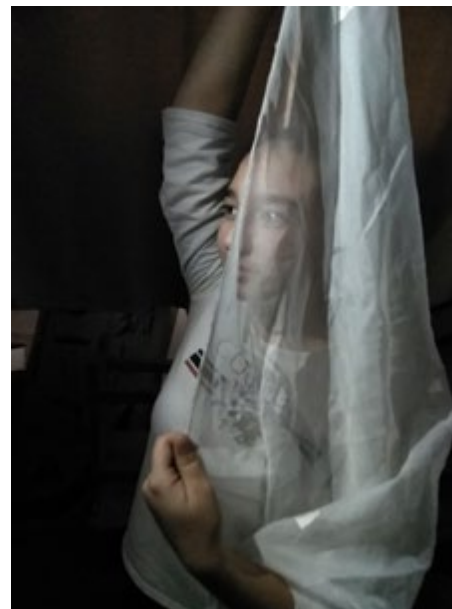


Baráth Nóra,
Papp Luca Éva 8.B





Baráth Nóra,
Finta Fanni,
Lukácsi Lola,
Pataki Zita,
ÉliásPatrik,
Gulyás Gellért 8.B



Mihalovics Tifani 8. A,
Baráth Nóra,
Finta Fanni,
Lukácsi Lola 8.B

Emberalak, tárgyak, természeti formák mozgásban



„Varázserő: szellemidézés, szelleműzés”
Bakai Örs, Kovács Ádám 8. B



Baráth Benjám, Bathó Zoltán 8. B





Baráth Benjám, Bathó Zoltán 8. B





Dobrovics Adorján,
Hirosek Barnabás 8.A





Gál Emília, Csiki Aliz 8.B

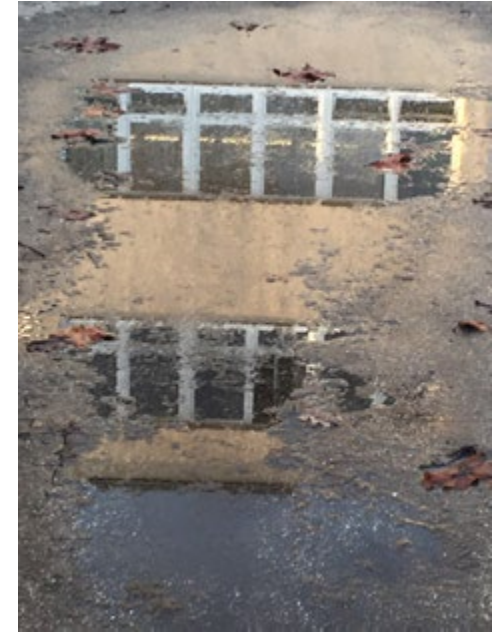




Nagy Annamária, Tereba-Kovács Gitta 8. A



Bakai Örs, Gazsi Máté 8. B



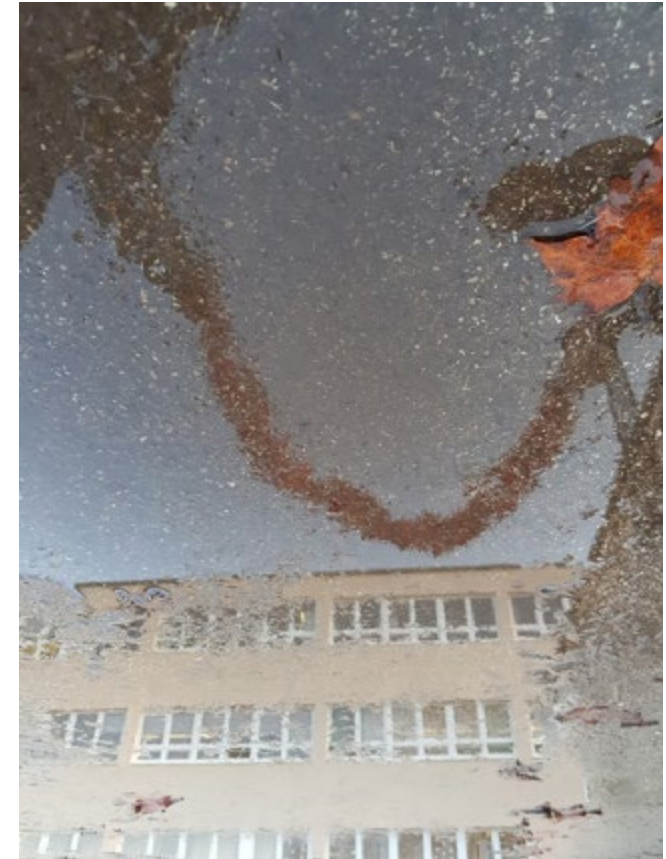


Bakai Örs, Gazsi Máté 8. B





Baráth Nóra, Lukácsi Lola 8. B





Pádár Viktória,
Rózsavölgyi Renáta,
Thuróczy Valéria 8. A



Tóth Attila 8. A,
Sinka Hanna 8.B



3. Téma: Vonalszobor – árnyékfotó- drótszobor animáció

Mi a történet?

A diákok érdeklődve szemlélték a bemutatott egyszerű, tiszta egyvonalas rajzokat, és a szintén rajzos hatású drótszobor műveket. Az anyagmegmunkálás okozott számukra egy kis fejtörést, de aztán rájöttek, hogy korábban technika órán már dolgoztak dróttal és különböző segédeszközöket is használhatnak. Gyorsan ráízeledtek az egyszerű, véletlenszerű formák kifejező erejére. A kisgyermekkorú gyermekrajzokhoz hasonló figurák, „gestaltok” expresszív formai megoldásokká váltak, humor forrásaivá. A figurák mozgatása, a rövid történetek kitalálása szórakoztatta a diákokat. Megoldásaikban megjelentek életérzéseik: barátság, szerelem, indulat, feszültség, játékoság... Érdekes anyagkombinációkat hoztak létre, textillel, papírral, műanyaggal vonták be a drótfigurákat. A szobrok megőrizték a grafikusvonal kézírászerű, rajzos, absztrakt, tiszta vonal jellegét. Egyedi figurák születtek. A tanulópárok, kiscsoportok a drótfiguráknak díszleteket építettek, kis történeteket írtak és rendeztek, amelyben a jelenetek fázisfotóit elkészítették. Az elkészült animációk nagyon egyszerű, de ötletes, szórakoztató játékos megoldások.

Óravázlat

Az óra témája: Vonalszobor-árnyékfotó-drótszoboranimáció

Fejlesztési résztémák, tartalmak: A drótszobor és annak árnyéka, kifejezési lehetőségei; történetmesélés, animáció

Tevékenységformák, módszerek. Drótszobor készítése embe-ralakról (drótmegmunkálása, hajlítás, szobor stabilitása). A szobor díszletbe helyezésével, megvilágítással, fény-árnyék hatások komponálásával fotók készítése. Képpalkotási technikák: 3D-s téri kompozícióról kamerával és számítógéppel mozgóképi animáció készítése; story board, történetmesélés képekben.

Munkaforma: egyéni (tárgyalkotás), páros (fotózás, animáció)
Anyagok, eszközök: alumíniumdrót, drótvágó, kúpos fogó, kombinált fogó, kellékek, egyéni anyagkombinációk

Technikák, eszközök, anyagok:

Projektor, laptop, kamera/digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon, internetcsatlakozás

Grafikai szoftverek az animáláshoz, filmvágáshoz

Az órák célja: A tanulók tapasztalatot szerezzenek az anyagalakításban. Tartalmában szabad alkotó feladattal fejlődjön kreativitásuk, kísérletezéssel, játékosan, alkotói szemmel értelmezzék az új technika nyújtotta lehetőségeket, úgy tekintsenek rá, mint új eszközre az alkotómunkához, az önkifejezésre.

Kulcsfogalmak: konstruálás dróttal, gestalt, absztrakt forma, grafikus vonal, expresszivitás, fázisfotózás, mozgóképi animáció, nézőpont, képmező, a kép formátuma, képfelbontás

Fejlesztendő képességek:

Kreativitás, fantázia, problémaérzékenység, problémamegoldás

Vizuális kompetenciák: megfigyelő képesség, figyelem, vizuális befogadó készség, látványértelmezés; absztrakció, vizuális kifejezőkészség, tervezés síkban és térben

Térszemlélet fejlesztése, konstruáló képesség (vizualizáció, a tervek rögzítése vizuálisan, rajzosan; a megvalósítás 3D-ben, térbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használata; formaérzék; kompozíció; anyagalakítás, eszközhasználat.

Digitális kompetenciák: média írás, olvasás; animáció készítése.

Önismeret, önreflexió: élmények feldolgozása (projekció tudatos- tudattalan) önállóság, autonómia, jel és szimbólumalkotás

Fejlesztendő attitűdök: alkotói, értékorientált, szociális, kulturális

Tantárgyi kapcsolatok: Technika, életvitel és gyakorlat, Magyar nyelv és irodalom

Szemléltetés, műalkotások, forrás

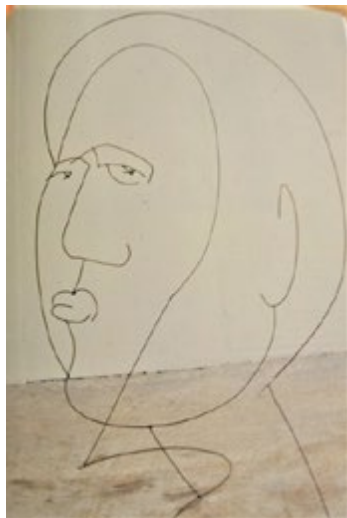
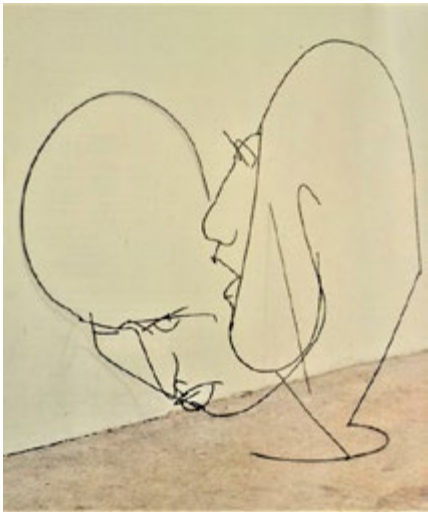
- Klee, Paul: Gruppe mit dem fliehendem Schimpfer 1939. in: Grohmann, Will: Paul Klee (W. Kohlhammer, Stuttgart, Germany 1954)
- Klee, Paul: Művészportré (Künstlerbildnis), 1919. in: Klee, Felix: Paul Klee Élete és munkássága, hátrahagyott feljegyzések és kiadatlan levelek alapján (Corcina Kiadó, 1975.)
- Klee, Paul: Illusztráció Voltaire „Candid”-jához, 1919. in: Klee, Felix: Paul Klee Élete és munkássága, hátrahagyott feljegyzések és kiadatlan levelek alapján (Corcina Kiadó, 1975.)
- Dornseif, Frank: Kopf IV-III, London, In: Frank Dornseif. Köpfe. Katalog zur Ausstellung Mannheimer Kunstverein, 14. April bis 12. Mai 1991, Städtische Galerie Wendlingen am Neckar
- https://www.abebooks.com/servlet/BookDetailsPL?bi=15334020855&searchurl=an%3Dgalerie%2Bhermeyer%26sortby%3D17%26tn%3Dfrank%2Bdornseif&cm_sp=snippet--srp1--title2

Az óra menete

- 1. sor, bal 1. Frank Dornseif: Kopf IV-III. In: Frank Dornseif. Köpfe. Katalog zur Ausstellung Mannheimer Kunstverein, 14.
- 2. közép: April bis 12. Mai 1991, Städtische Galerie Wendlingen am Neckar
- 3. jobb: Klee, Paul: Gruppe mit dem fliehendem Schimpfer 1939. in: Grohmann, Will: Paul Klee (W. Kohlhammer, Stuttgart, Germany 1954)
- 2. sor, bal 1. Paul Klee: Művészportré (Künstlerbildnis), 1919. in: Klee, Felix: Paul Klee Élete és munkássága, hátrahagyott feljegyzések és kiadatlan levelek alapján (Corcina Kiadó, 1975.)
- 2. jobb: Paul Klee: Illusztráció Voltaire „Candid”-jához, 1919. in: Klee, Felix: Paul Klee Élete és munkássága, hátrahagyott feljegyzések és kiadatlan levelek alapján (Corcina Kiadó, 1975.)

Bevezetés, műelemző beszélgetés

- Hogyan készültek az alkotások? - Grafikus rajz, drótszobor.
- Mi a közös a grafika és a drótszobor megjelenésében, hatásában? - A vonal tiszta használata, a szobrok is olyanok, mintha rajzolták volna őket és fordítva, a rajzot is el lehetne készíteni drótból.
- Honnan tudod megállapítani a fotóról, hogy nem rajz a drótszobor? - Látszik néhol a megmunkálás és árnyéka van, térhatást eredményez.
- Az árnyék, térhatás milyen pluszhatást ad a képnek? - Az árnyék egy halványabb grafikus réteget ad a képnek, gazdagítja a faktúráját, izgalmasabb, komplexebb lesz tőle, többletjelentést eredményez.





Feladat közlése: Készíts drótszobrot emberalakról!

Szempontok:

- A drót megmunkálásához vannak segédeszközök, hajlító, csípőfogó.
- Szobor stabilitása (3D): Minden szobor térben van, tehát meg kell oldani a stabilitást, hogy ne boruljon fel. Egyensúlyozd ki a szobrot! A probléma megértéséhez készíthetsz „drótrajzot” síkban, ez esetben nem kell a stabilitásra ügyelni, fektetheted a drótformát.
- Készíts díszletet a szobornak! A megvilágítás, fény-árnyékok komponálásával készíts fotósorozatot!
- Történetmesélés: Ne csak mozgássort fotózz a szoborról! Készíts rajzos, szöveges forgatókönyvet, story boardot! legyen története az animációnak!
- Fázisfotózás: A 3D-s téri kompozícióról kamerával, Tablettel, mobiltelefonnal készítsd a fotókat!
- Számítógépen, laptopon grafikus szoftver segítségével készítsd el a mozgóképi animációt!

Alkotómunka

Mindenki önállóan dolgozzon, mindenki saját szobrot készítsen!
A történet elkészítéséhez, a fotózáshoz, animáció készítéséhez társulhattok (páros munka).

Ellenőrzés, értékelés

A feladatok több órát is igénybe vesznek, egy-egy óra végén csak részértékelést tudunk végezni. Főleg az anyagmegmunkálással, az ötlet gyakorlati megvalósításával kapcsolatos közös problémák megbeszélése kerül előtérbe. (De a következő órára is áttehető egy-egy részértékelés. Ha elemzéssel kezdődik a következő heti óra, a tapasztalatok felhasználásával korrigálhatják munkáikat friss élmények alapján.)

A feladatsor végén, amikor minden tanulói munka elkészült egy egész órás értékelést végzünk.

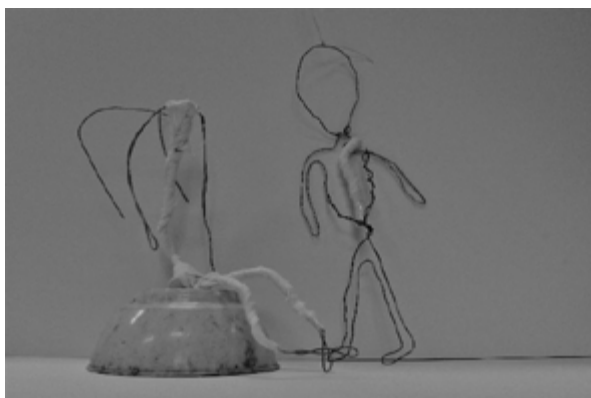
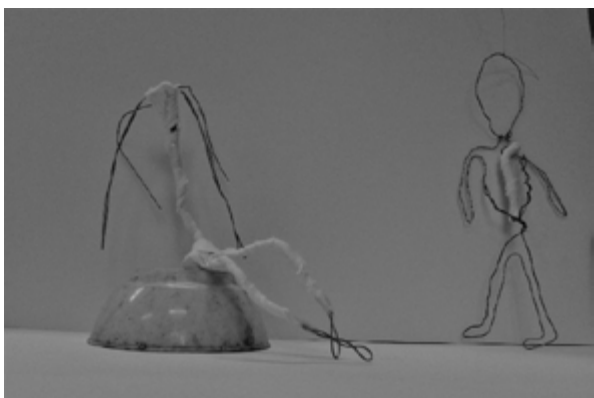
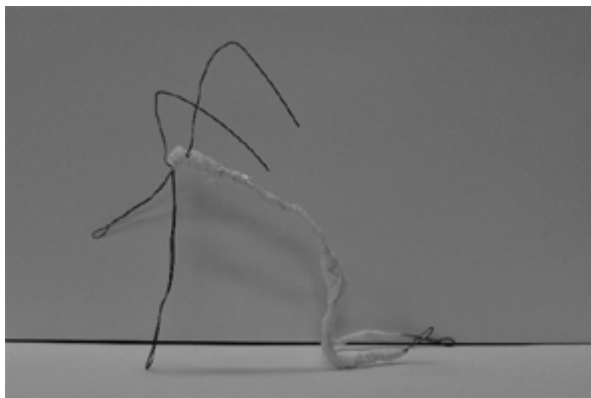
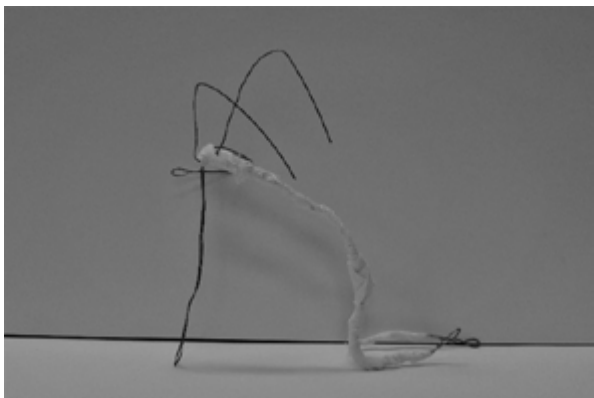
Szempontok:

A tanulók bemutatják a szobrokat és a történetet.

- Mennyire kifejezők a szobrok? Mit fejeznek ki?
- „Átjött” a képek alapján az információ, a történet? Esetleg értelmezhető többértelműen?
- Mitől lett ötletes, eredeti a munka?
- Tetszett a feladat?



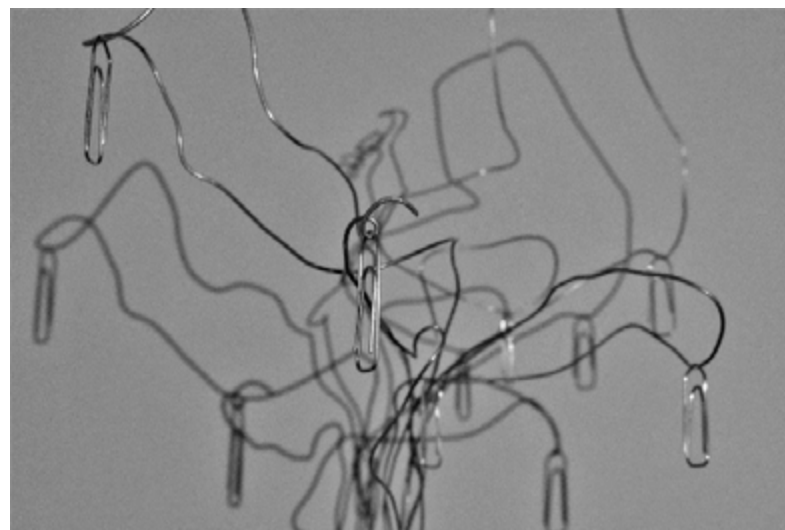
Gál Emília, Csíki Aliz 8. B



Sinka Hanna, Szécsi Anna 8. B



Molnár Gábor 8. B



Sinka Hanna 8. B



Sinka Hanna 8. B

4. Téma: Japán művészet ihlette képek, animációk

Mi a történet?

Két kép egy animáció

A Távol-Kelet művészete mindig nagy izgalommal foglalkoztatta a művészeket. Ha sikerült odautazniuk, vagy egy-egy távol-keleti műtárgyat birtokolni, mély hatást gyakorolt alkotásaikra a művészeti ágak minden területén. A barokk kastélyok építészetében mindig megjelenik egy japán vagy kínai szoba, amely eredeti távol-keleti tárgyakat foglal magába, amelyhez a szoba egész enteriőrje hozzáigazodik. A kontinensek felfedezése idején a nagy utazók egyedi tárgyakat hoznak, értékesítenek. A barokk csendéletek részletein megjelenő „egzotikus” tárgyak a gazdagság mellett dokumentálták az „ott jártam, birtoklom egy részletét” érzést. Az 1630-as évek végén a Tokugawa rezsim „bezárja” Japán kapuit több mint 200 évre. A 19. század közepén megnyílnak a kikötők a nyugati hajók számára. Japán műtárgyak árasztják el Európát és Amerikát. Erre az időszakra esik Európában az impresszionizmus művészete és a fényképezés feltalálása. Az impresszionizmus, később a szecesszió mesterei előképnek tekintették a Távol-Kelet művészetét. Kézműves-tárgyaik, fa, textil, porcelán, üveg... iparművészeti tárgyaik, nyomtatott grafikáik anyaga, stílusa, megmunkálása, formai megoldásai gyakran a modern európai művészeti gondolkodás előfutárjai. Csodálták az európai kultúrkörből eltérő gondolkodásmódot a kompozícióalkotásban, a képszerkesztésben. Az európai festészettől eltérő, olyan szokatlan képkivágást alkalmaztak, a közeli képrészleteket és a távoli képelemeket egy képbe sűrítve, amely nálunk a fényképezés és a filmművészet gyakorlata során alakult ki. Van Gogh, Gauguin, Toulouse-Lautrec és kortársai festményein gyakran megjelennek távol-keleti képek. Gyakran másolták japán festők műveit. Klimt és társai, a szecesszió mestereinek örök forrása volt a japán művészet.

A diákjaim körében is népszerű a Távol-Kelet képi világa, a rajzfilmek, animációk, amelyek a keleti hagyományokból építkeznek. Több tanítványom a tanórai feladattól függetlenül otthon másol, vagy újra alkot az animék világából képeket grafikusan filc vagy tus technikával. Foglalkoztatja őket a japán felirat a képeken, próbálják megfejteni, lefordítani. Egy tanítványom rajzos grafikus sorozatot készített szamuráj harcosok, sintó papok képes szöveges filozófiáiból, keresve a kamaszkor problémáira a megoldást. Minden rajzóra után bemutatta az éppen aktuális alkotásait, és elmagyarázta a filozofikus gondolatokat, amelyet szeretne az élete problémás pillanataiban alkalmazni. Ákos tanítványom adta az apropóját a vizuális kultúra tanórai projektnek.

Néhány japán alkotás elemzése után a feladat az embert ábrázoló képekhez kapcsolódott. Képpalkotási szabályokat kerestünk, amelyeket saját alkotáson alkalmazni kellett.

1. Legyen emberalak a képen, félközei vagy közei plánban!
2. Legyen az alkotásba beépítve egy konkrét falikép, tükör, gondolatfelhő vagy bármilyen képelem, amely a központi szereplő képi gondolatait közvetíti!
3. Legyen rövid szöveg a képen, amely a gondolatot hangsúlyozza (magyar vagy távol-keleti nyelven)!
4. Legyenek kidolgozott faktúrák a képen (textiliák, ruhák, tárgyak mintázata, anyaga)!

Az egyéni munkák után a feladat mozgóképi feladattá bővült, amelyet párokban kellett végezni. Két diák alkotásából egy animációt kellett készíteni, amelyben mind a két képnek jelentősége van. Az egyik átjátszik a másikba valamilyen gondolati kapcsolódással. A diákok ötleteit meghallgatva abban állapodtunk meg, hogy a kép egy eleme megjelenik a másik képben áthajlással. De más egyedi megoldások is lehetővé váltak. Nem volt egyszerű a feladat, nagy türelmet igényelt. Néhányan egyszerű mobiltelefonnal is remek megoldásokat készítettek. Mások immáron 8. osztályra saját kamerával és felszereléssel kiviteleztek a feladatot.

Mivel a diákok nagy érdeklődést mutattak a távol-keleti kultúrák iránt, szorgalmi feladatnak adtam, hogy válasszanak ki egy távol-keleti országot és tartsanak kiselőadást a következő

tanórán. Egy tanítványom koreai nyelven tanul, koreai diákokkal is tartja a kapcsolatot és egy szép előadást tartott Dél-Koreáról.

Óravázlat

Az óra témája: Japán művészet ihlette képek, animációk; Mi a történet? Két kép egy animáció.

Fejlesztési résztémák, tartalmak: Japán képek inspirálta kompozíciós megoldások alkalmazása saját alkotásban; hogyan hordozzák a tartalmat a formai elemek a japán képeken? Kompozíció: egész alak, félközeli, közeli plánok, képregényszerű megoldások; jelenlét és a gondolat beépített képelemeken (gondolatfelhő, tükör, kép a falon), szöveg: történet, legenda, filozofikus mondanivaló közlése; kidolgozott textúrák megjelenítése: faktúra; kézzel készített fotók újra alkotása; animáció készítése.

Tevékenységformák, módszerek

Szabadjézi technikákkal tusrajz, tusírás keverésével rajzok, kollázsok készítése japán képzőművészeti alkotások mintájára. Az alkotásba kötelezően beépítendő képi elemek: 1. emberalak, 2. gondolati elem beépített képpel, 3. gondolati elem szövegesen, 4. kidolgozott faktúrák; Tanulópárokban: story board (történetmesélés), két képből egy animáció tervezése, kivitelezése.

Munkaforma: egyéni (képalkotás), páros (fotózás, animáció készítése)

Anyagok, eszközök: tustinta (fekete, színes), filctoll, egyéb toll-technikák, egyéni anyagkombinációk; fotók, fénymásolatok textúrákról, faktúrákról (fotótechnikai megoldások), szabadkézi és nyomtatott feliratok

Technikák, eszközök, anyagok

Projektor, laptop, asztali számítógép, kamera/digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon, internetcsatlakozás, grafikai szoftverek képszerkesztéshez, az animáláshoz, filmvágáshoz

Kulcsfogalmak: stilizálás, absztrakció, fametszet, litográfia,

sokszorosítógrafika, textúra, faktúra, állókép, mozgókép, mozgásérzet, nézőpont, képmező, a kép formátuma, képfelbontás, kompozíció, plánok (totál, félközeli, közeli plánok), fázisfotózás, mozgóképi animáció, story board, történetmesélés

Az órák célja: Egy távol-keleti kultúra, képalkotási gondolkodásmódjának megismerése megfigyelés és tapasztalati úton. A kötött formai keretek között szabad alkotási gyakorlat. Tartalmában szabad alkotó feladattal fejlődjön kreativitásuk, kísérletezéssel, játékosan, alkotói szemmel értelmezzék az új technika és forma lehetőségeit, úgy tekintsenek rá, mint új eszközre az alkotómunkához, az önkifejezésre.

Fejlesztendő képességek

Vizuális kompetenciák: megfigyelő képesség, vizuális befogadó készség, látványértelmezés; vizuális kifejezőkészség, kompozíció: képalkotás, kiemelés-szelekció absztrakciós készségek; jel és szimbólumalkotás, tervezés síkban, síkbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használata; formaérzék; anyagalakítás, eszközhasználat.

Kreativitás, fantázia, problémaérzékenység, problémamegoldás
Digitális kompetenciák: média írás, olvasás; animáció készítése.

Önismeret, önreflexió: élmények feldolgozása (projekció tudatos- tudattalan) önállóság, autonómia

Fejlesztendő attitűdök: alkotói, értékorientált, szociális, kulturális

Tantárgyi kapcsolatok: Történelem és társadalomismeret, Technika, életvitel és gyakorlat, Magyar nyelv és irodalom, Ének-zene

Szemléltetés, műalkotások, forrás

Utagava Kuniszada I. Enmuszubi meoto hjóban: Tarai no kinsó, kotacu no kasó, 1818-1830 körül - Színes fametszet, óban nisiki-e, 362x245 mm

https://www.google.com/search?q=jap%C3%A1n+fametszetek&sxsrf=ACYBGNSNV2p2PXsRC3Kl2UUeK-2z7we2X1g:1571573906595&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=OahUKEwjSg8OD6ar1AhUHtIsKH-ca2CLMQ_AUIEygC&biw=761&bih=383&dpr=2.5#img-rc=WIVmvVNgrALAWM:

Kelet folyóirat: <https://keletafolyoirat.files.wordpress.com/2014/04/kelet1evf2szam.pdf>

<https://fidelio.hu/vizual/a-japan-muveszetnek-koszonhetjuk-a-szecessziot-is-152590.html>

Utagawa Kuniyoshi, Hölg্য tükör előtt: https://www.wikiwand.com/de/Utagawa_Kuniyoshi

https://en.wikipedia.org/wiki/Utagawa_Kuniyoshi

http://gepeskonyv.btk.elte.hu/adatok/Okor-kelet/Okori.es.keleti.muveszet/index.asp_id=183.html

Japán művészet hatása Van Goghra: <https://www.artelino.com/articles/utagawa-school.asp?mod=>

Traditional Koto, Shamisen, Bamboo Flute Music: <https://www.youtube.com/watch?v=DkWiiTyS8dk&list=RDD-kWiiTyS8dk&index=1>

<https://welovebudapest.com/cikk/2020/2/11/az-ujra-felfedezett-japonizmus-megneztuk-a-kelet-vonzasaban-cimu-ki-allitast>



Utagawa Kunimasha fametszetei (1773-1810); Utagawa Kuniszada: I. Enmuszubi meoto hjóban, Tarai no kinsó, kotacu no kasó; 1818-1830 körül



Az óra menete

Bevezetés, elemző beszélgetés a japán képekről, a japán művészetről

- Első benyomásra miben tér el e képek megformáltsága a megszokott európai képi gondolkodástól? - *Egyszerű, letisztult formák; természetűség, de szelektálja a látványt, stilizálás, absztrakció.*
- Mi az, ami nagyon kidolgozott a képen? - A textíliák mintázata, a drapéria gyűrődése, falikárpit, padlómintázat, apró részletek...
- Mi a képek története? Milyen beszédes elemek vannak a képen, amelyről következtethetsz a képek tartalmára? - *Központi emberalak, testtartása (hangulata), cselekvés; kép a falon, tükör, gondolatfelhő; szöveg (képírás)*
- Szerinted mit jelenthet a szöveg? - *utalás a történetre, legendára; filozofikus gondolat, tanács...* (A diákok, akik már próbálkoztak fordítással, segítenek).

Feladat első része

Szabadkézi technikákkal azok keverésével rajzok, kollázsok készítése japán képzőművészeti alkotások mintájára. Alkalmazható technikák: tus, filc, tollak, egyéni kombinációk, fénymásolatok beépítése (kollázs), szabadkézi és nyomtatott szövegek

Az alkotásba kötelezően beépítendő képi elemek:

1. emberalak - közeli, félközeli plánban
2. gondolati elem beépített képpel - kép, tükör, gondolatfelhő, egyéb ötlet alkalmazása
3. gondolati elem szövegesen - írás (magyar, japán... szövegfordító használható, ismerje a jelentést!)
4. kidolgozott faktúrák - textíliák, tárgyak mintázata

Munkaforma: egyéni

Balra: Utagawa Kuniyoshi: Hölgység tükör előtt

Középen: Utagawa Hiroshige (Hepburn-átírással: Hiroshige Andō):

Szilvafa a Kameido-kertben (Edo száz híres látképe-sorozat), 1857;

IN: Kelet folyóirat, 1. évf, 2. szám, 2014.04.27: „Andō Hiroshige: Meisho Edo hyakkei: Kameido Umeyashiki (名所江戸百景亀戸梅屋舗)”

Jobbra: Vincent Van Gogh másolata Hiroshige képéről, Van Gogh:

Pruniers en fleurs (1887) 55x46cm; olaj vásznon

Feladat második része: történet

Tanulópárok alkotása (akik tudnak együtt dolgozni, együtt gondolkodni, kooperálni)

A két tanulói munkából egy animáció tervezése story board megoldással (képes, szöveges forgatókönyv)

Az animáció kivitelezése mobiltelefonnal Tablettel, kamerával, lappal...

- Szabad alkotómunka, a tanulócsoporthal problémamegoldó beszélgetések
- Tanári segítség, javaslat.

Ellenőrzés, értékelés

A tanulópárok bemutatják az osztálynak, a tanárnak ötleteiket, terveiket. A feladatsor végén, amikor minden tanulói munka elkészült egy egész órás értékelést végzünk, amikor újra végig nézzük a kész képsorokat, animációkat.

Szemponatok

- Az egyéni alkotások mennyire követik a 4 kiemelt képalkotási elvet?
- A kötöttségen belül mennyire egyedi az alkotás, vagy csak másolat?
- Mennyire ötletes a tanulópárok közös animációja?
- „Átjött” a történet alapján az információ? Megértettük a szándékot, a jelentést? Esetleg értelmezhető többértelműen?
- Tetszett a feladat?



Ördög Ákos 8. A



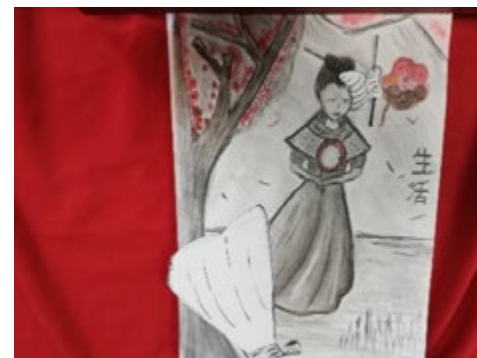
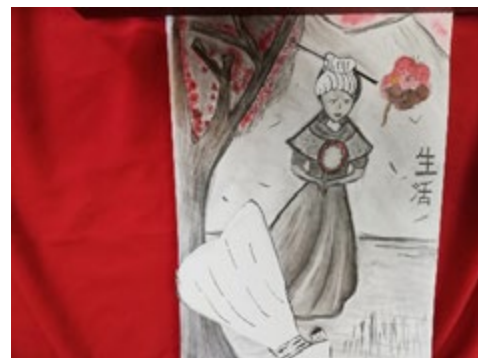
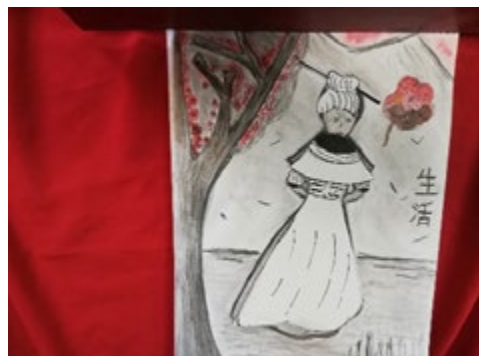
Rózsavölgyi Renáta, Ördög Ákos, Gergi Lilla,













Távol-Kelet: Dél-Korea és művészete



Jellegzetes épületei

Cshangdokkung (창덕궁)
/1405/



Belsejének jellegzetességei:



Jellegzetes ételei

Ceremóniák, házasságkötés



Chaekgeori (책거리) egy műfaj (a Joseon korszakból) ennek a jelentése „könyvek és dolgok”

(Minhwa)- XVII.század



Byeon Sangbyeok



Jo Hee Ryong





Tanulói munkák – Tanulói munkákból készült animációk

5. téma: Mi a történeted, Kandinszkij?

„A festészet nem más, mint színhangok kombinációja, melyet a belső szükségszerűség határoz meg.” /Kandinszkij: Tartalom és forma, in: Sebők Zoltán: Vaszilij Kandinszkij: A belső szükségszerűség 1984/

Az orosz Vaszilij Kandinszkij, aki ismerte a német Brücke csoport expresszionista művészeit, saját magát is expresszionistának vallotta, bár festészete a konstruktivizmussal is rokon vonásokat mutat. Úgy vélte, a szín az érzelm közvetítésének leghatékonyabb eszköze. Mindig nagy hangsúlyt helyezett arra, milyen formában fejtik ki a színek és a formák saját hatásukat. Olyan festményt akart létrehozni, amelyben a színek, vonalak és formák, felszabadítva a felismerhető tárgyak zavaró jelentésétől vizuális „nyelvvé” alakulhatnak, mely hasonló a zene absztrakt „nyelvéhez” és mély érzelmek kiváltására alkalmas. Ezméit a szín szellemi és érzelmi erejéről a *Szellemiség a művészetben* 1910-ben megjelent írásában fejtette ki. A saját farkába harapó kígyóhoz hasonló körforgásként ábrázolta az „elemi érzés” színeit. A fekete és a fehér a hallgatás nagy lehetősége, a születés és a halál kívül esik a körön. A körben a színek hideg-meleg párosítás szerint szerepelnek: a sárga például tipikus „földszín”, a kézzel, az „égi színnel” van szembe állítva. A „beteges” ibolya az „erős” narancs párja, az „eltökélt” piros pedig az „önelégült” zöldé. Gropius meghívására a 1922-től a Bauhaus iskolában tanít, a falfestészeti műhelyt vezeti. Kandinszkij feladata volt a „színkompozíció” oktatása. Klee és a korabeli modern művészek alapműnek tekintették írásait. Dessau korszakából 200 fölötti színanalitikai tanulmány maradt fenn. *Kandinszkij kurzusairól megőrzött munkák négy nagy csoportra oszthatók: 1. színrendszerek és szekvenciák, 2. szín és forma megfelelések, 3. színek kölcsönös viszonya, 4. szín és tér.*

Kiindulópontul gyakran a három alapszín, a vörös, kék és a sárga szolgált. Kandinszkij Goethe színtanát követte, amely szerint a legerőteljesebb színpár a kék-sárga.

Az absztrakt művészet tanítása első benyomásra nem egyszerű. Gyakran előfordul a kamaszok körében az efféle kérdés „Ez mitől művészet? Ilyet én is tudok.” Időnként fejtörést okoz, hogy a tartalom vagy a forma felől közelítsük meg a műalkotást, hogy a diák ne idegenkedjen a műtől. Példádom, ha a tartalom felől közelítem meg a formát: „*Ez itt Kandinszkij alkotása. A festő, aki megélte a két világháborút. Ő is az avantgárd képzőművészek közé tartozott, akik új formanyelvet kísérleteztek ki a megváltozott modern és vészterhes világ kifejezésére. A „szép”, a természetű forma már nem igaz, nem fejezte ki az életérzést. A fotó és a film átvette az ábrázolás és a dokumentáció szerepét. Új stíluson kísérleteztek a festőművészek, így alakultak ki az avantgárd stílusok. Kandinszkij művészetét „belső szükségszerűség” motiválta. Ez az expresszionista szemléletmód.*” Ha ez az indítás, gyakran UFÓ (ismeretlen repülő objektum) marad a mű a diák számára. Egy intelligens diák reakciója: „*Hú! Nagy volt rajta a nyomás, hogy ez sült ki belőle.*”

Ha már hosszabb ideje tanítom tanítványaimat, nem bonyolult az absztrakt értelmezése, csak nevelés és szoktatás kérdése. Megszokják, hogy a művészi formanyelv játék is egyben. A 8. média modul osztaiyom, amikor eléjük tettem Kandinszkij képeit, előítéletek, gyanakvás nélkül kiválasztották a számukra legjobban tetsző, vagy gondolatébresztő alkotást. A humor, a viccelődés az asszociációkon velejárája a kreatív gondolkodásnak. Szóval a forma felől közelítettük meg a tartalmat. A diákok választottak egy Kandinszkij-festményt, amely leginkább tetszett és gondolatébresztő volt számukra. A jól megfigyelt festmény elemeiből (színeiből formáiból...) egy ugyanolyan, az eredetivel teljesen megegyező kompozíciót kellett készíteniük kollázs technikával. Kértem, ne ragasszák le az elemeket, hogy tovább tudjuk mozgatni a kompozíciót. Fotó készítésével ellenőrizték az elemek helyének pontosságát. Élénk vita alakult ki, számít-e, ha kicsit eltér a megoldás az eredeti kompozíciótól. Igen számított.

A második feladat, hogy az elkészített kollázsából az elemek átrendezésével még három kompozíciót készítsenek, és mindezeket három fotóval rögzítsék. A feladat harmadik része épített a diákok asszociációs képességeire. Nézegesd a négy kompozíciót, készíts róla vázlatosan story boardot! Lehet benyomásszerű, felvillanó képi élmények bejátszása, folyamata, de lehet konkrét történet is. Rajzold és írd is le a gondolataid, számít a képek sorrendje! Az utolsó feladat, a kulcsképek közötti fázisfotók elkészítése és maga az animáció szerkesztése. A Kandinszkij-animáció készítéséhez inspiráló volt *Rófuszt Kinga Etűd* című filmje. De hangsúlyoztuk, hogy az Etűd c. animáció is csak egy értelmezési tartománya a Kandinszkij képeknek. A diákok számára a tartalommal szembesülni a film elemzése kapcsán az alkotó játék utolsó fázisában sokkal befogadhatóbb és emészthetőbbnek bizonyult. A feladatok megoldása diagnosztikus szempontból *Rorschach-teszt*ként is jól működik a tanár számára.

Óravázlat

A projekt témája: Mi a történeted, Kandinszkij?

Fejlesztési résztémák, tartalmak

Avantgárd művészet, expresszionizmus, konstruktivizmus, absztrakció, Kandinszkij gondolatai a színekről és formákról; drámaiság kifejezése elemi formákkal; képalkotási technikák szabadkézzel, digitális fényképezőgéppel, mozgóképi animáció

Tevékenységformák, módszerek

Egy avantgárd műalkotás, Kandinszkij egy festményének kollázs technikával történő feldolgozása; a képről kollázsvariációk készítése; a kollázsok értelmezése asszociációkkal; *Rófuszt Kinga Etűd* c. filmjének értelmezése, tartalom és forma kapcsolata; képes, szöveges forgatókönyv (story board) és animáció készítése a négy kollázsról.

Munkaforma: egyéni munka

Anyagok, eszközök: színes papír, olló, tempera, vízfesték, tustinta, filctoll, egyéb kollázs technikák, egyéni anyagkombinációk

Technikák, eszközök, anyagok

Projektor, laptop, asztali számítógép, kamera/digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon, internetcsatlakozás, grafikai szoftverek képszerkesztéshez, az animáláshoz, filmvágáshoz.

Kulcsfogalmak: avantgárd művészet, kollázs, absztrakció, kiemelés/szelekció, forma/tartalom, expresszió/impreszió, drámaiság, elemi formák, színek hatóereje, állókép, mozgókép, mozgásérzet, képmező, a kép formátuma, képfelbontás, kompozíció, fázisfotózás, mozgóképi animáció, story board, történetmesélés

Az órák célja: Egy avantgárd műalkotás kapcsán az expresszionista képalkotási mechanizmus megtapasztalása, képalkotási gondolkodásmódok megismerése, megfigyelése, gyakorlása; drámaiság kifejezése elemi formákkal, színekkel. A kötött formai keretek között szabad alkotási gyakorlat. Tartalmában szabad alkotó feladattal fejlődjön kreativitásuk, kísérletezéssel, játékosan, alkotói szemmel értelmezzék az új technika és forma lehetőségeit, úgy tekintsenek rá, mint új eszközre az alkotómunkához, az önkifejezésre.

Fejlesztendő képességek

Kreativitás, fantázia, problémaérzékenység, problémamegoldás

Vizuális kompetenciák: megfigyelő képesség, vizuális befogadó készség, látványértelmezés; vizuális kifejezőkészség, kompozíció: képalkotás, képalakítás, kiemelés-szelekció absztrakciós készségek, szimbolizáció; tervezés síkban, síkbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használata; formaérzék; anyagalakítás, eszközhasználat.

Digitális kompetenciák: média írás, olvasás; animáció készítése.

Önismeret, önreflexió: élmények feldolgozása (projekció tudatos- tudattalan) önállóság, autonómia, jel és szimbólumalkotás

Fejlesztendő attitűdök: alkotói, értékorientált, szociális, kulturális

Tantárgyi kapcsolatok: Történelem és társadalomismeret, Technika, életvitel és gyakorlat, Magyar nyelv és irodalom, Ének-zene

Szemléltetés, műalkotások, forrás

- Vaszilij Vasziljevics Kandinszkij: Sárga-vörös-kék (1925). National Museum of Modern Art - Georges Pompidou Center, Párizs
- Vaszilij V. Kandinszkij: Scharf-Ruhig No. 384, 1927. P. Collection, Provenance: Galerie Nierendorf, Berlin & New York; Galerie Maeght, Paris
- Vaszilij V. Kandinszkij: In the Network, 1927, P. Collection
- Vaszilij V. Kandinszkij: Berührung (Contact) No. 284, 1924. P. Collection, Provenance: Madame Vaszilij Kandinszkij, Párizs, Galéria Maeght - Art Moderne et Contemporain, Párizs
- Vaszilij V. Kandinszkij: Három hang (három hang), 1926 (részlet), Salamon R. Guggenheim Múzeum, New York
- Vaszilij V. Kandinszkij: Kék a Multicolored felett, 1925. Puskin Állami Szépművészeti Múzeum, Moszkva
- <https://fidelio.hu/vizual/elfajzott-muveszet-a-javabol-vaszilij-kandinszkij--151027.html>
- <https://www.tuttartpitturasculturapoesiamusica.com/2011/09/wassily-kandinsky-1866-1944-russian.html>
- Rofusz Kinga: Etűd (1994) c. animációs filmje <http://www.daazo.com/film/5d090d0a-8962-11e0-ba3e-0050fc84de33>
- Kandinszkij, Vaszilij: A szellemiség a művészetben (Corvina Kiadó sorozat, 1987) (eredeti mű megjelenése: 1910.
- Sebők Zoltán Vaszilij Kandinszkij: A belső szükségszerűség 1984.
- <https://docplayer.hu/111139571-Sebok-zoltan-vaszilij-kandinszkij-a-belso-szuksegszeruseg.html>
- <https://tudasbazis.sulinet.hu/hu/muveszetek/muveszettortenet/muveszettortenet-8-ev-folyam/szin-es-jelentes-szin-es-kifejezes/kandinszkij-es-a-szellemiseg-a-muveszetben>

Az óra menete

Bevezetés, elemző beszélgetés Kandinszkij képeiről

- Miben tér el e képek megformáltsága a megszokott képi gondolkodástól? - Teljes absztrakció, nincs figurális forma.
- Mi adja a képek hatását? - Geometrikus formák, színek és a kompozíció a legfontosabb a képen.
- Milyen geometrikus alapformákat alkalmaz a képen? - Kör, háromszög, vonal, négyzet, téglalap, trapéz... szabálytalan alakzatok.
- Milyen színek jönnek elő a képeken? - Vörös, sárga, kék és ezek keverékei; használ fehéret és feketét.
- Több képet szemlélve találunk-e többször ismétlődő, esetleg állandó szín és forma kombinációkat? - Vörös négyzet, sárga négyzet, fekete négyzet; vörös kör, fekete kör; vörös háromszög, sárga háromszög, fekete háromszög...
- Milyen hangulatot kelt egy-egy kép (külön-külön elemezzük)? - A színektől és formák elrendezésétől függ; feszültség-nyugalom; kellemes-kellemetlen; statikus-dinamikus; aktív - passzív; egyensúlyra törekvés...
- Milyen asszociációkat keltenek a képek? - Agresszív (támadó) - defenzív (védekező); derűs - drámai, derűs fagyizás - drámai aggodalom egy szituációban...
- Rofusz Kinga: Etűd (1994) c. animációs filmje az előbb mondott gondolataitokat megerősíti vagy megcáfolja? - Megerősíti, mert a formák és színek megmozdulnak, a képelemek mozgása felerősíti a formák, színek hatását, történést formál.
- Mely formák és színek erőszakosak és támadók (a filmben)? - Háromszög, fekete, vörös.
- Mely formák stabilak? - Fekete-vörös négyzet, téglalap, ötszög.
- Mi a vége a történések? - A háromszögek, vonalak, karmok egy kupacba kényszerítik a többi formát nyugalmi állapotba.
- Ez a történet hol zajlik a térben? - Történhet külső térben is, de az ember mentális történése is lehet. Az absztrakt forma nem köti konkrét térhez, időhöz, személyhez a történést, ezáltal általános, mindenek fölötti drámai emberi „történetté, eseményé” válik. Lehet pusztító, de a pusztítás megfékezése is.



1. sor 1. kép:
Vaszilij Vasziljevics Kandinszkij: Sárga-vörös-kék (1925). National Museum of Modern Art – Georges Pompidou Center, Párizs

1. sor 2. kép:
Vaszilij V. Kandinszkij: Scharf-Ruhig No. 384, 1927. P. Collection, Provenance: Galerie Nierendorf, Berlin & New York; Galerie Maeght, Paris

2. sor 1. kép:
Vaszilij V. Kandinszkij: In the Network, 1927, P. Collection

2. sor 2. kép:
Vaszilij V. Kandinszkij: Berührung (Contact) No. 284, 1924. P. Collection, Provenance: Madame Vaszilij Kandinszkij Párizs, Galéria Maeght - Art Moderne et Contemporain, Párizs

2. sor 3. kép:
Vaszilij V. Kandinszkij: Három hang (három hang), 1926 (részlet), Salomon R. Guggenheim Múzeum, New York

2. sor 4. kép:
Vaszilij V. Kandinszkij: Kék a Multicolored felett, 1925. Puskin Állami Szépművészeti Múzeum, Moszkva



Feladatok közlése, munka menete

- Válassz ki Kandinszkij festményei közül egyet! Az interneten más képeket is kereshetsz tőle, nemcsak, amelyeket elemeztünk.
- Tanulmányozd át a képet, milyen az alapfelülete, milyen elemi formákból áll, az elemek átlátszók vagy teltek, milyen színűek, milyen alakúak, milyen a háttér?
- Készíts róla kollázst! A kollázs elemeit ne rögzítsed le ragasztóval, hogy tudjuk mozgatni, változtatni!
- Az elemek átrendezésével még három kompozíciót készíts! Fotóval rögzítsed!
- A négy kompozícióról képes, szöveges forgatókönyvet (story board) készíts! Lehet benyomásszerű, felvillanó képi élmények bejátszása, folyamata, de lehet konkrét történet is. Számít a képek sorrendje! Rajzold és írd le a „történetet”!
- A négy kulcskép között fázisfotózd az áthajlásokat mobiltelefonnal, kamerával!
- Készítsd el az animációt szerkesztőprogramban!
- Zenét, zörejeket, hangeffekteket is válassz hozzá!

Munkaforma: a feladatot egyénileg oldották meg a tanulók, de páros, kiscsoportos munkában is kivitelezhető.

Önálló munka egyéni beszélgetésekkel

A tanulók egyéni tempóban dolgoznak. Beszélgetés, egyeztetés után kooperálhatnak más tanulókkal. Tanári segítség, megerősítés, javaslat.

Ellenőrzés, értékelés

A feladatok több órát is igénybe vesznek, egy-egy óra végén csak részértékelést tudunk végezni. A projekt végén a kész alkotásokat megtekintve közös elemzés értékelés végezhető.

Szemponatok

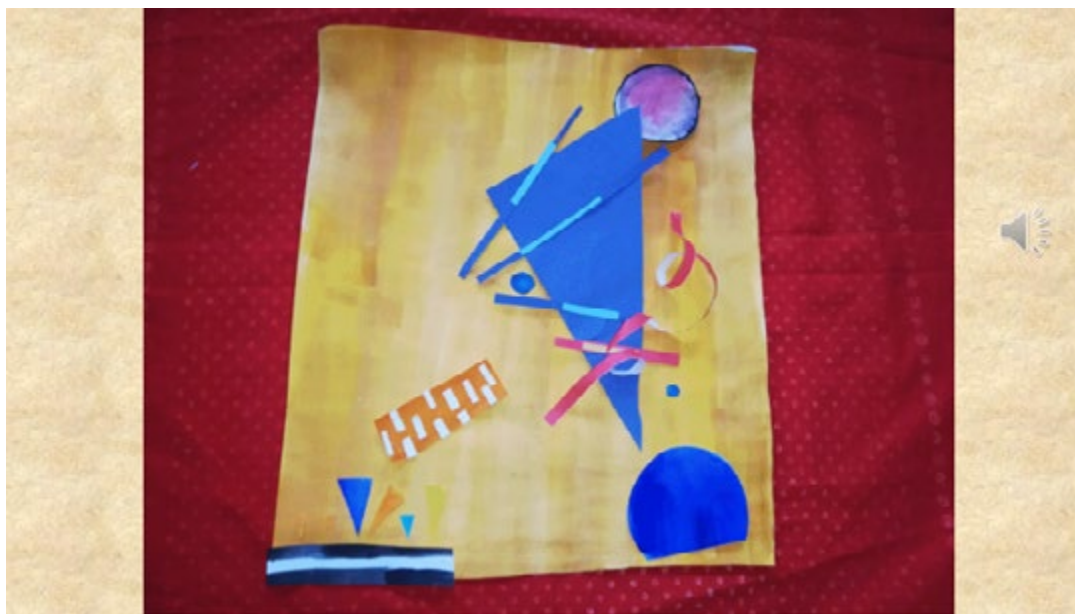
A tanulók bemutatják a történeteket.

- Mennyire kifejező az animáció? Milyen a hatása? Derűs, vagy drámai? „Átjött” a képek alapján az információ, a történet? Megértettük a szándékot, a jelentést? Esetleg értelmezhető többértelműen?
- Mitől lett ötletes, eredeti, egyedi a munka?
- Tetszett a feladat?

2. lépés: story board + történet



„Az 1. képen egyszerű alakzatokat látunk, azonban ha kicsit elgondolkodunk, mennyi mindent bele lehet képzelni. Ezek a képkockák azt mondják: „Gondolkozz!” Bemutatják, ahogyan az emberi gondolatok mozognak, miközben fantáziál az ember”



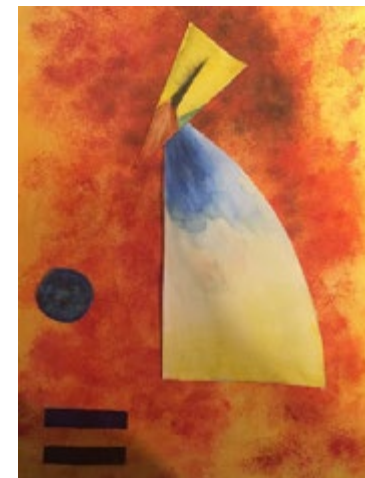


Lukácsi Lola 8. B

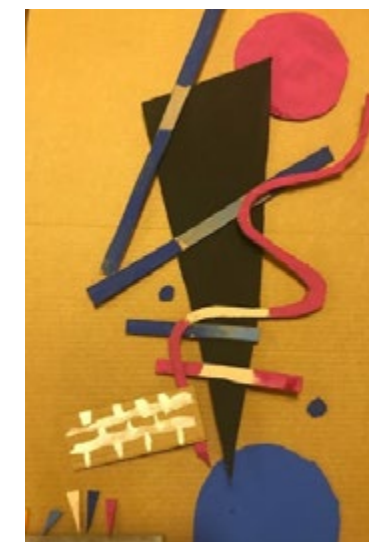
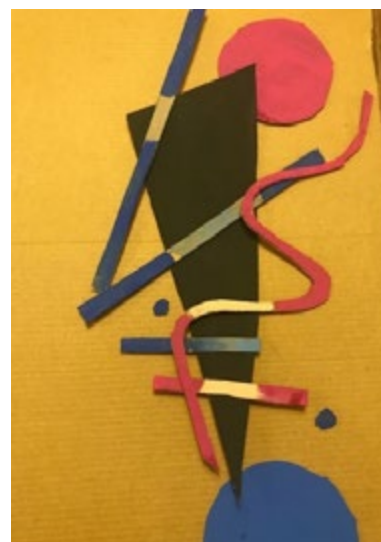
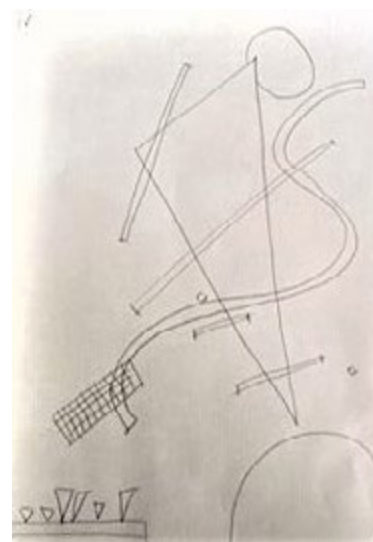
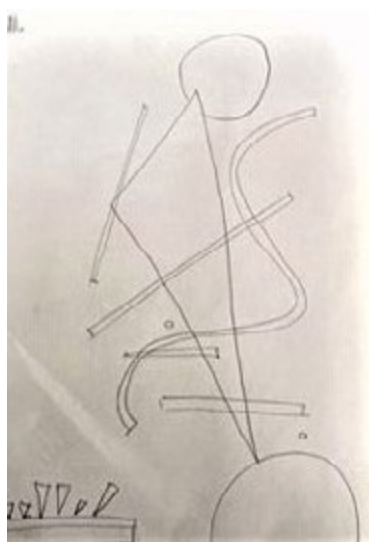
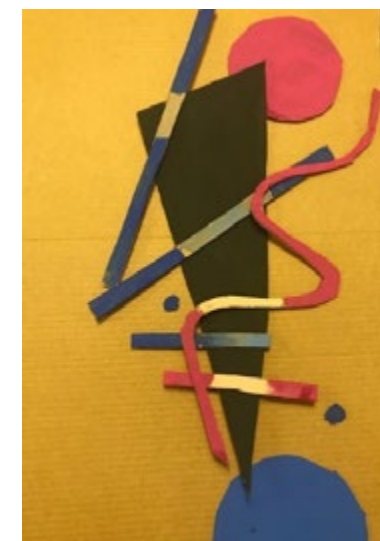
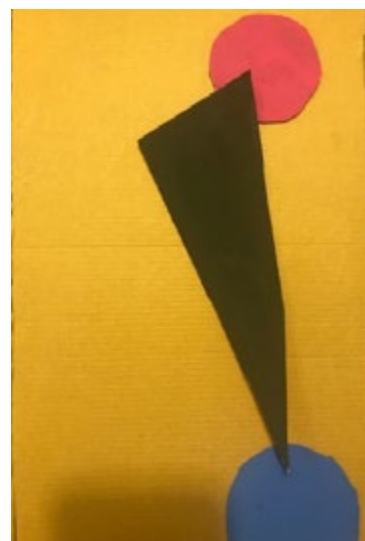
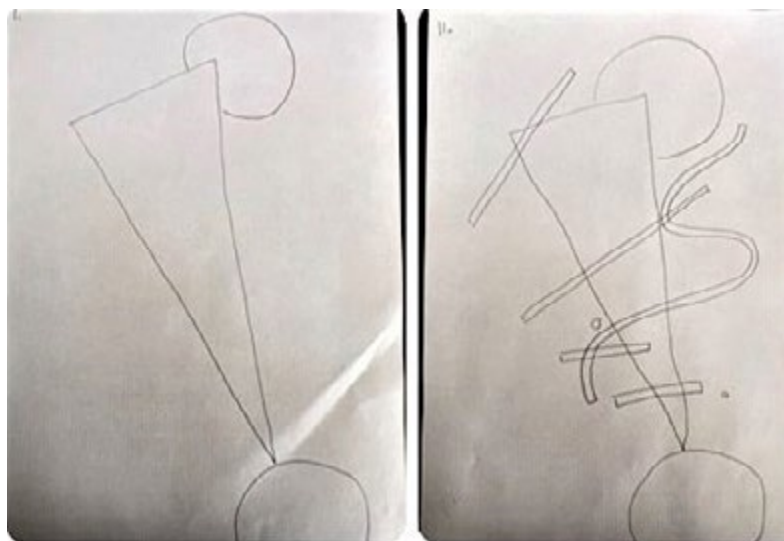


1. kép: Tengerparti beach hangulat színes napernyőkkel, strandtörölközőkkel.
2. kép: Színes vitorlášajók versenyeznek a tengeren. Dagad a vitrolájuk a hús tengeri szélben.
3. kép: Tengerparti homokban röplabdáznak. Meleg időben kiváló szórakozás.
4. kép: Homokvárról leguruló kislabdák.

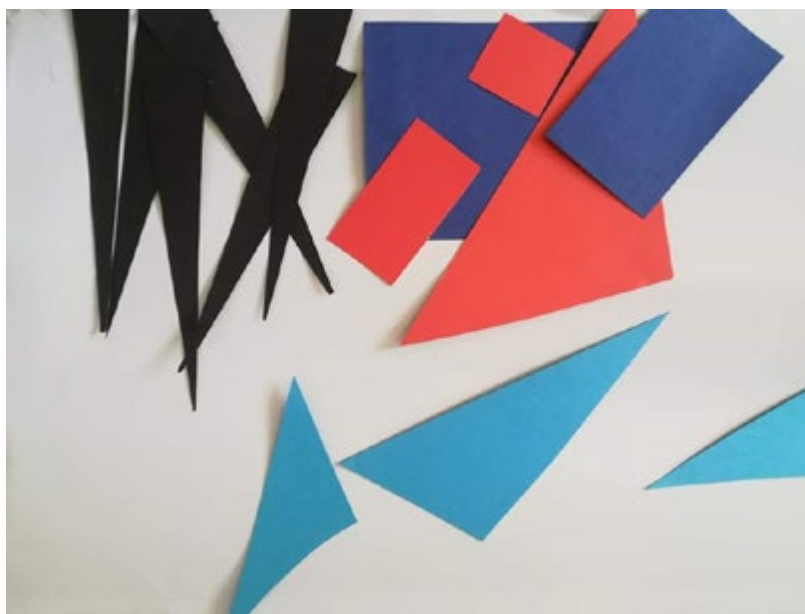
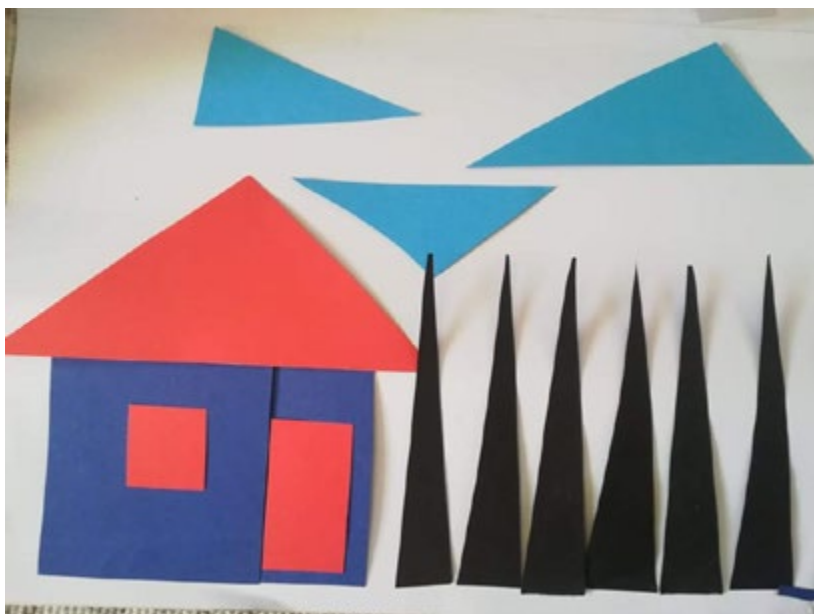
Belányi Anna 8. A

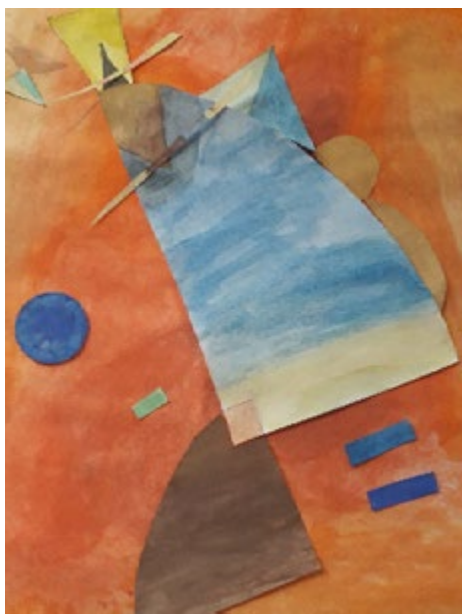


1. kép: Sétál egy ember az utcán.
2. kép: Zebrához ér és megáll. Elered az eső és villámlik.
3. kép: Zöldre vált a lámpa. Az eső szakad. Mögötte lökdösődnek. Megbotlik...
4. kép: Elesik a sárba.

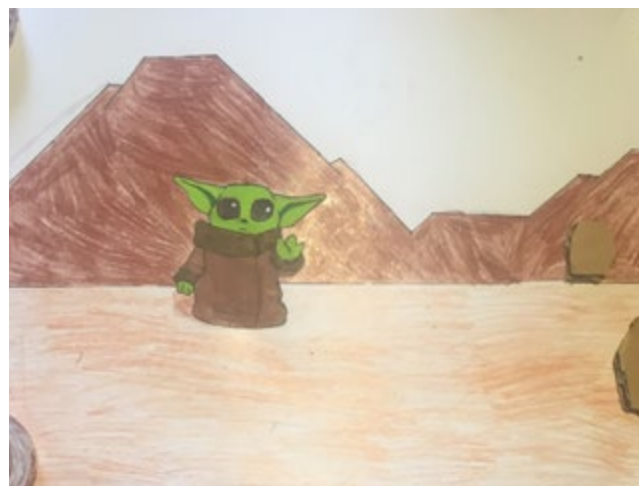
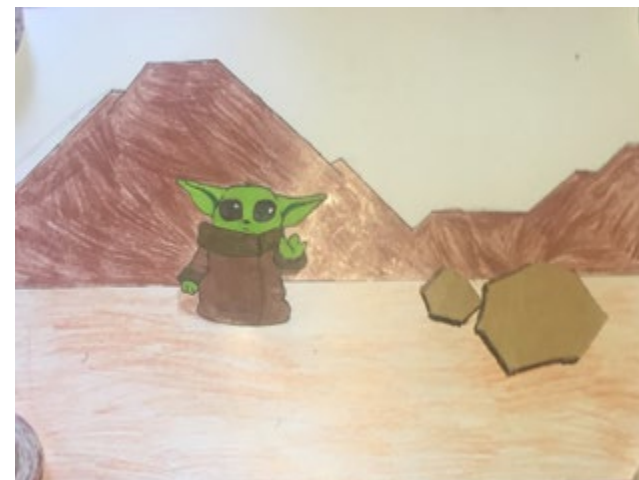


1. kép: Így kezdődött a Földünket ért támadás.
2. kép: Minden bizonytalanná vált a világon.
3. kép: Az összes embert veszély fenyegeti a bolygón.
4. kép: A nagyhatalmak intézkedései megvédenek a veszélytől.









6. Téma: Plakát készítése aktuális témához

Tipográfia, reklámgrafika, tervező gyakorlatok

A feladat a tipográfia és reklámgrafika témakörébe tartozik aktuális tartalommal. Igyekeztem úgy tervezni a feladatot a gyermekek számára, hogy ne legyen nyomasztó a plakát témájának megfogalmazása. A feladatot két szempontból is megközelíthetjük: a plakát felhívó jellege, tájékoztatás, információ átadása, utasítás, vagyis vizuális kommunikáció. De elgondolkodtató, filozofikus, lírai gondolatokat is fogalmazhatunk, kereshetünk, vers idézeteket, melyek hangsúlyozzák vagy enyhítik a téma drámaiságát. A hétköznapi gyakorlati tanácsoktól az elmélyülésig minden lehetőség rendelkezésre állt tanítványaim számára, csak a személyes találkozás nem. A téma leírását, vizuális szemléltető anyagát online elérhetőséggel kapták meg a diákok. A kérdéseiket feltehették levélben, Messengeren, de az alkotási folyamat előtti osztályszintű beszélgetés, elemzés nem történt meg. A végeredmény inkább mintakövető volt, mint eredeti, de néhány diák egyedi megoldásokat is készített.

Óravázlat

A projekt témája: Tipográfia, reklámgrafika, tervezői gyakorlatok

Fejlesztési részművek, tartalmak

Állóképek alkotása szabadkézzel és/vagy digitális fényképezőgéppel

Tevékenységszabványok, módszerek

Egy választott vagy fotózott, vagy rajzolt kép felületére szöveg szerkesztése, amely felhívja a figyelmet a járvány ideje alatti megfelelő magatartásra, higiéniai előírásokra; vagy elgondolkodtat a rendelkezésre álló lehetőségekről (pl. szabad idő, együttlét, olvasás, elmélyülés...)

Munkaforma: egyéni munka

Anyagok, eszközök: Szabadkézi technikákhoz: tus, tempera, filc...

Technikák, eszközök, anyagok

Digitális technikákhoz: Projektor, laptop, asztali számítógép, kamera/digitális fényképezőgép, Tablet, mobiltelefon, internetcsatlakozás, grafikai szoftverek kép és szövegszerkesztők.

Kulcsfogalmak: Tipográfia (kép és szöveg elrendezése, könyv megtervezése), tipográfiai alkotóelemek: betűk, nyomdai díszek, vonalak, foltok, képek; betűtípus, címrend, térköz, borító, főcím, margó, alcím, szedéstükör. Reklámgrafika, plakát, brosúra, szóróanyag, kiadványok, prospektus, csomagolás, emblémák, névjegykártyák; újságban, interneten megjelenő közlemények; kiemelés figyelem felhívása, színek, képmező, a kép formátuma, képfelbontás, kompozíció.

Az órák célja: A tipográfia és a reklámgrafika megismerése. Egy alkalmazott grafikai feladat, a jelenlegi járványügyi helyzethez kapcsolódó plakátok készítése, amely eredeti gondolatokat, irodalmi szövegeket és praktikus információkat is tartalmaz a helyzetre vonatkozólag. A digitális képalkotás egyszerű szerkesztőprogrammal történik, a helyzet drámaiságának, vagy lehetőségeinek kifejezése fotókra szerkesztett szöveges plakátokkal. A diákok tapasztalatot szerezzenek a tipográfia terén és kreatívan alkalmazzák.

Fejlesztendő képességek

Digitális kompetenciák: média írás, olvasás; grafikus szerkesztő programok használata

Kreativitás, fantázia, problémaérzékenység, problémamegoldás

Vizuális kompetenciák: megfigyelő képesség, vizuális befogadó készség, látványértelmezés; vizuális kifejezőkészség, kompozíció: képalkotás, képalakítás, kiemelés-szelekció absztrakciós készségek, szimbolizáció;

Önismeret, önreflexió: élmények feldolgozása (projekció tudatos- tudattalan) önállóság,

Fejlesztendő attitűdök: alkotói, értékorientált, szociális, kulturális

Tantárgyi kapcsolatok: Informatika, Magyar nyelv és irodalom

Szemléltetés, műalkotások, források

- Saját készítésű plakátok
- interneten található plakátok

Az óra menete

Bevezetés, elemző beszélgetés

- **Háttér, alap:** Tanulmányozzátok a mintaplakátokat! Csak a plakátok alapfelületét, háttérét nézd! A plakátok háttére hány fotóból van összerakva? – 1. plakát 6 egyforma fotó; 2. plakát 3 egyforma fotóból. Látszik az összemosás.
- **Szöveg:** Melyik szövegre figyelsz először? – A piros nagy betűméretű szövegre és a sötét háttérből kiemelkedő nagy világos szövegre.
- **Az apró szöveg:** A kisebb líraibb szövegre, versidézetre csak a végén figyelek.
- **Betűszínek:** Milyen színű betűt érdemes választani? – Ami kapcsolódik a fotóalap színharmóniához, de lehet erősebb kontrasztokat is használni.
- **Térközszabályozás:** A kiemelt szöveg nagyobb sorköztávolság az apróbetűs kisebb. Margó fontos.

Feladat közlése, munka menete

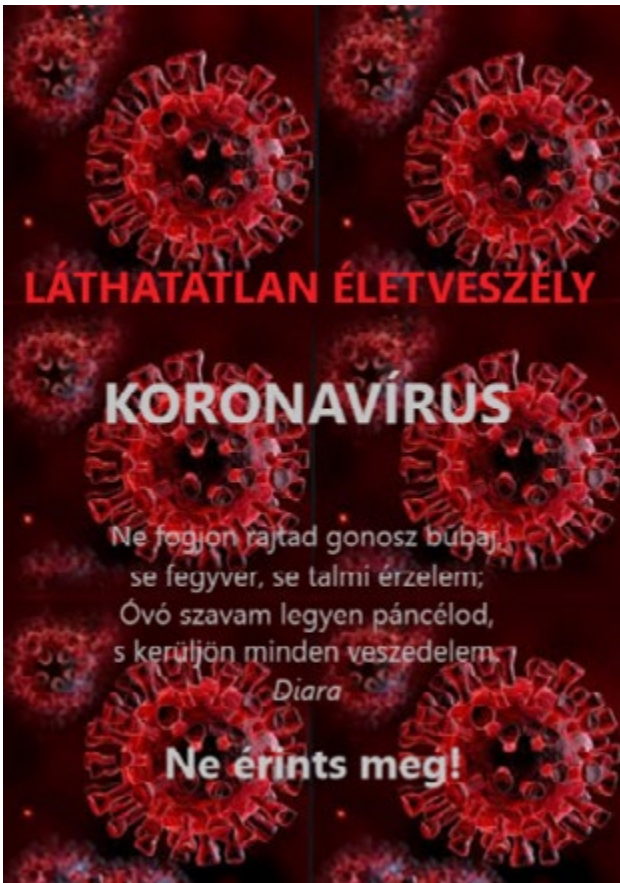
- Egyszerű képszerkesztő programban készíts plakátot! Javaslom a Paint programot. Ha máshoz jobban értesz, azt is használhatod.

A plakát alapjának elkészítése

- **1. verzió:** Ha szabadkézzel rajzolod, fested... készíted a plakátot, vagy a plakát egy részét, pl. alapját, háttérét, a kész alapot szkennerezd be és mentsd le JPG-be a plakát felületét!
- Ha beviszed a fotóalapot grafikus szerkesztő programba, újra beleírhat, belerajzolhat az alapképbe digitálisan.
- **2. verzió:** Ha választott, készített fotóra szeretnéd a plakátot elkészíteni, ügyelj a fotó kiválasztására! Egy fotót felrakhatod többször is egymás mellé, alá, hogy függőleges téglalap formátum legyen. Készítheted képernyő fotós módszerrel is, majd képként JPG formátumban lemented, megvágod. A JPG formátumú képet beviszed szerkesztő programba. A képek határait összemosod és lemented.
- Az így kapott képfelületbe szerkeszthetsz szöveget, de bele is rajzolhatsz.
- **3. verzió:** gépen is lehet rajzolni rajzoló programmal a plakátot.

A plakát tartalma, szövegének megfogalmazása egy külön lapra

- Döntsd el, hogy a plakátod vizuális kommunikációs jellegű lesz: informáló, tájékoztató jellegű, hétköznapi higiénés tanácsok életformához! Vagy témához illő drámai, vagy gondolkodtató filozofikus idézeteket, ide illő irodalmi szövegeket tartalmazzon. A helyzet nyújtotta lehetőségekre is felhívhatod az emberek figyelmét. A hétköznapi gyakorlati tanácsoktól az elmélyülésig minden lehetőség rendelkezésre áll.



Mintaplakátok



A plakát szövegének tipográfiai megszerkesztése az előzőleg elkészített alapra.

- Legyen néhány rövid tömör szó, mondat, amely felhívja a figyelmet! Lehet a mondat utasító, cselekvésre felszólító: pl. Moss kezet! Ne érints meg!
- A betűméret nagyságával kiemelheted a lényeges tájékoztatást, a kisebb betűk vezetnek a részinformációra a figyelmet. Líraibb irodalmi szövegeket apróbb betűvel írsz (pl. versidézet... ne legyen túl hosszú!)
- Válassz ki megfelelő betűtípust, ami egyszerű és jól olvasható!
- A betű színe illeszkedjen a kép színharmóniájába, de kontrasztos is legyen!
- A központi rövid szöveg, cím betűmérete nagyobb legyen, de!
- Margó (szöveg szél) maradjon!

Munkaforma: egyéni

Technikai eszközök: A feladatot informatika teremben jól lehet kivitelezni, de Tableten, laptopon, mobiltelefonon is vannak használható funkciók.

Önálló munka egyéni beszélgetésekkel

A tanulók egyéni tempóban dolgoznak. Beszélgetés, egyeztetés, tanári segítség, javaslat.

Ellenőrzés, értékelés

A feladatot rövid idő alatt el lehet végezni. Jelenleg a diákok otthon végezték el a leírás szerint, és e-mailben vagy Kréta üzenetben küldték át, a Google Tanterem felületre tették fel.

Szempontok

- Esztétikum, ízlés
- figyelemfelhívó jelleg
- olvashatóság
- ötletesség
- gondolatébresztő
- tájékoztató informáló?



Taczman Hunor 8. B



Papp Luca 8. B

Koronavírus járvány figyelmeztetés!

A járványra való tekintettel kérjük polgárainkat, hogy:

- Maradjanak otthon!
- Mossanak gyakran kezet!
- Kerüljék a nagyobb összejöveteleket!
- Mellőzzék az üdvözlés megszokott formáit!
- Vásárláskor használjanak maszkot és kesztyűt, vigyázzanak idősebb szeretteikre!

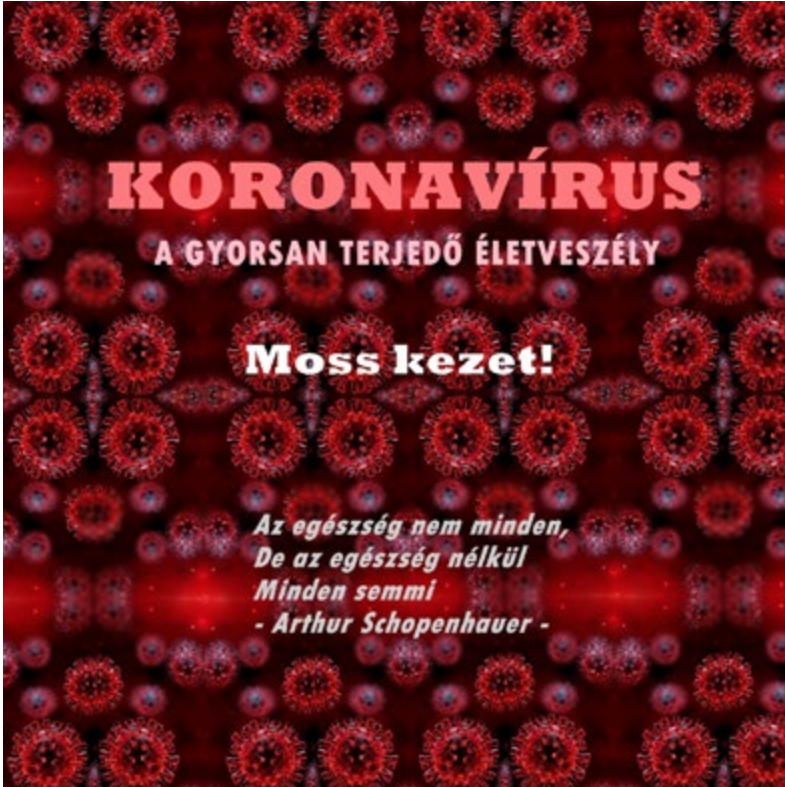


Köszönjük az egészségügyben dolgozók munkáját!



Vigyázzunk egymásra és sikerülni fog!

Német Hanna 8. B

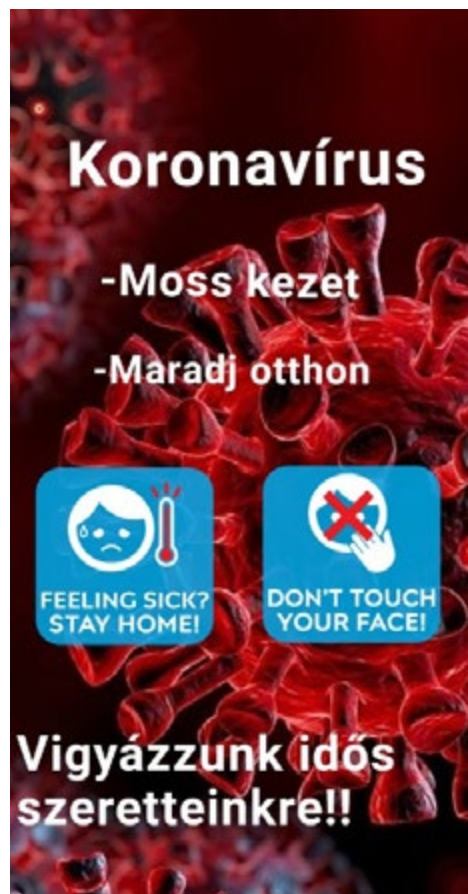


KORONAVÍRUS
A GYORSAN TERJEDŐ ÉLETVESZÉLY

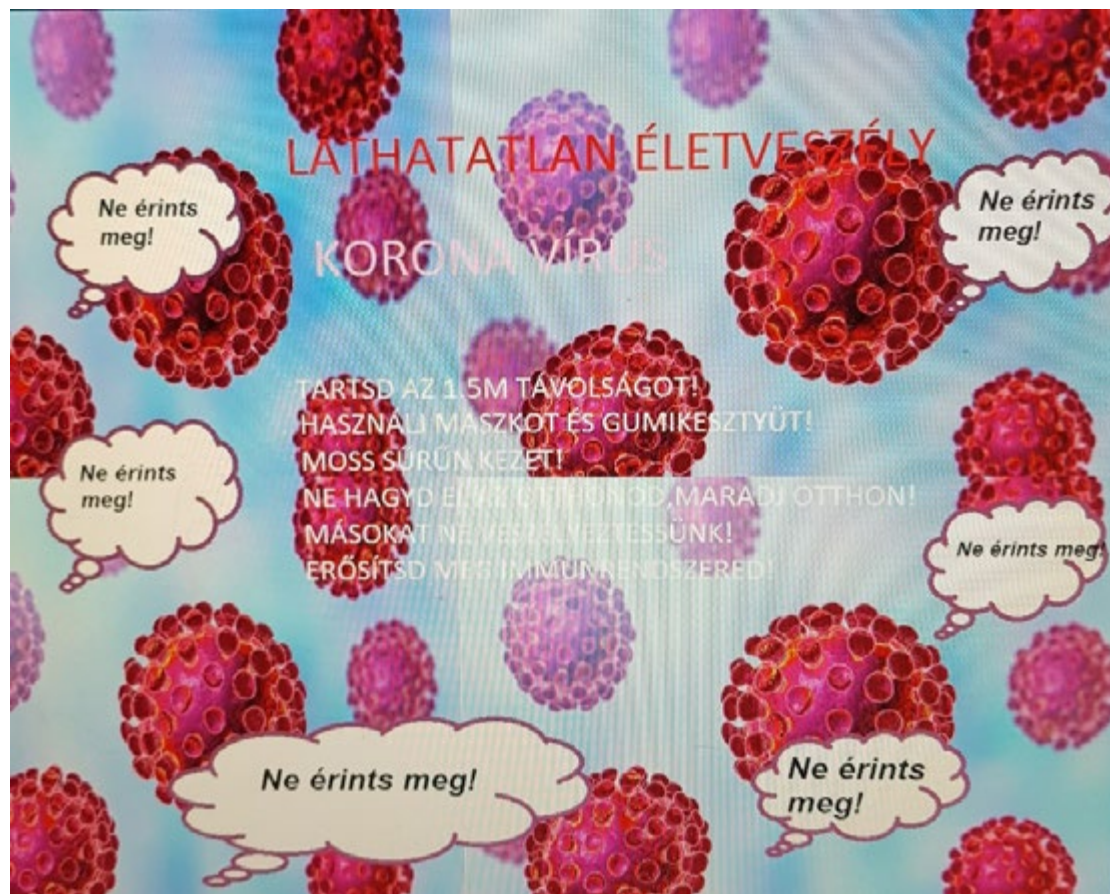
Moss kezet!

*Az egészség nem minden,
De az egészség nélkül
Minden semmi
- Arthur Schopenhauer -*

Baráth Nóra 8. B



Finta Fanni, Lukácsi Lola 8. B





Gazsi Máté, Szűcs Márton 8. B

Koronavírus 2020

A vírust nem lehet figyelmen kívül hagyni!
Nem tudjuk megállítani sem csak csökkenthetjük az áldozatok számát.

Tegyük meg ezt időse és kronikus beteg honfitársainkért

Azért van most karantén,
Ülj nyugton a kanapén,
Maradj otthon, nézz tévét
Vagy pucold ki a vécét!

Szeresd jobban családod,
Jobb lesz minden, meglátod!
Bacikat ne vidd haza,
Ne parázz, légy csak laza!

Tehát Maradjunk Otthon!!!



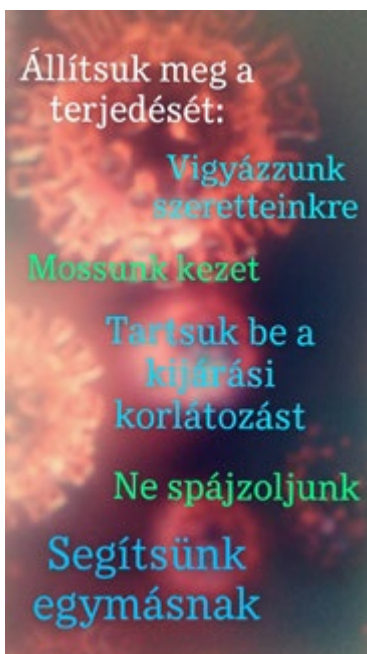
Bakai Örs 8. B



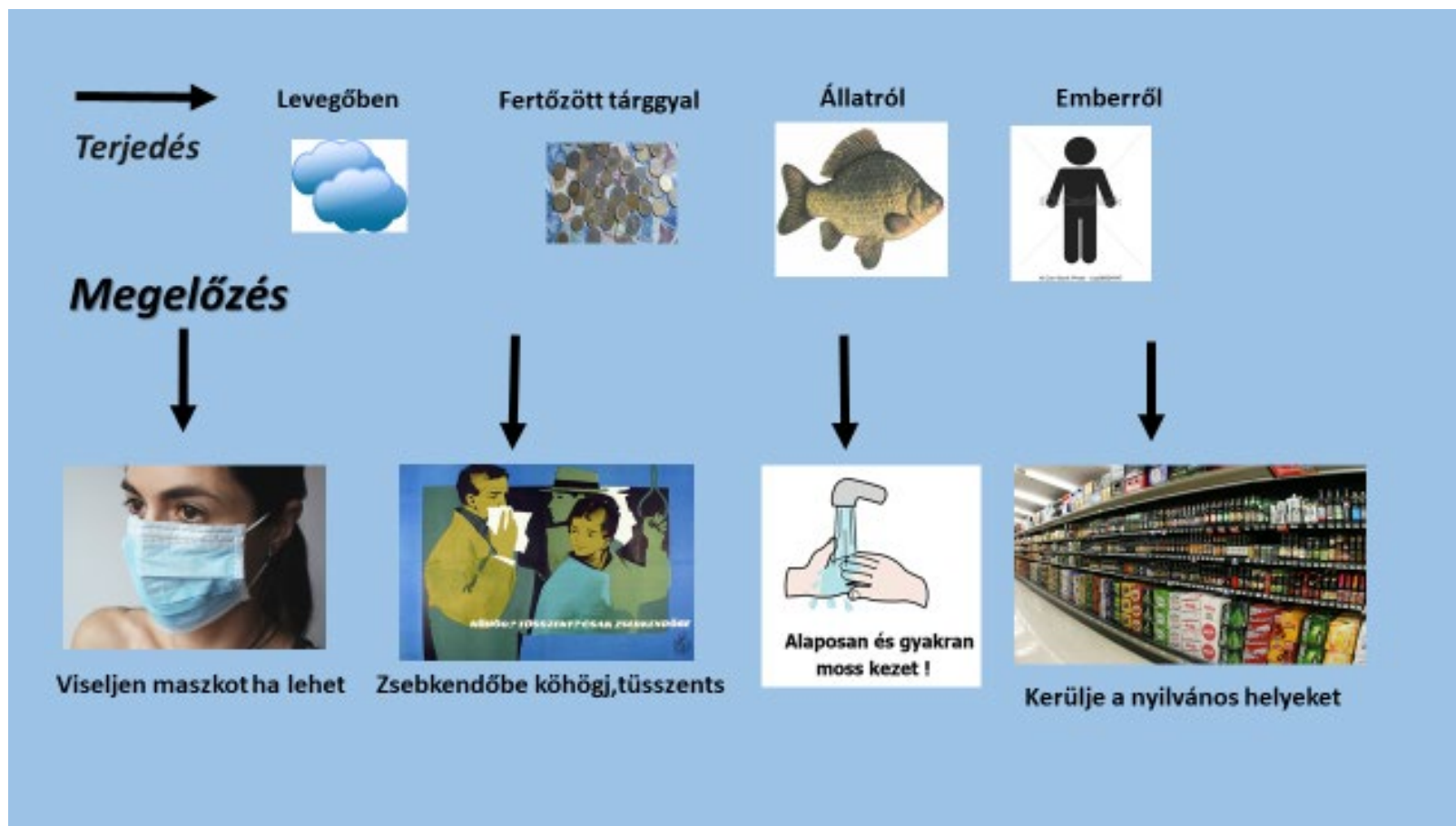
Csiki Aliz 8. B



Madarász Fruzsina 8. B



Sinka Hanna 8. B



Orosz Fruzsina 8. B