

Technológiai innováció és  
“digitális trendek” a vizuális kultúra  
tantárgy tanmenetiben  
nemzetközi példák alapján

## Technológiai innováció a rajzteremben

- A vizuális kultúra tantárgy hagyományos eszközkészlete kibővülni látszik
- Új eszközök jelennek meg a rajzórán és kapnak pedagógiai funkciót
- A hagyományos eszközök felhasználása is változik





- A digitális technológiai megjelenése és térnyerése a **digitális kreativitás fejlesztés** szükségességét jelentheti

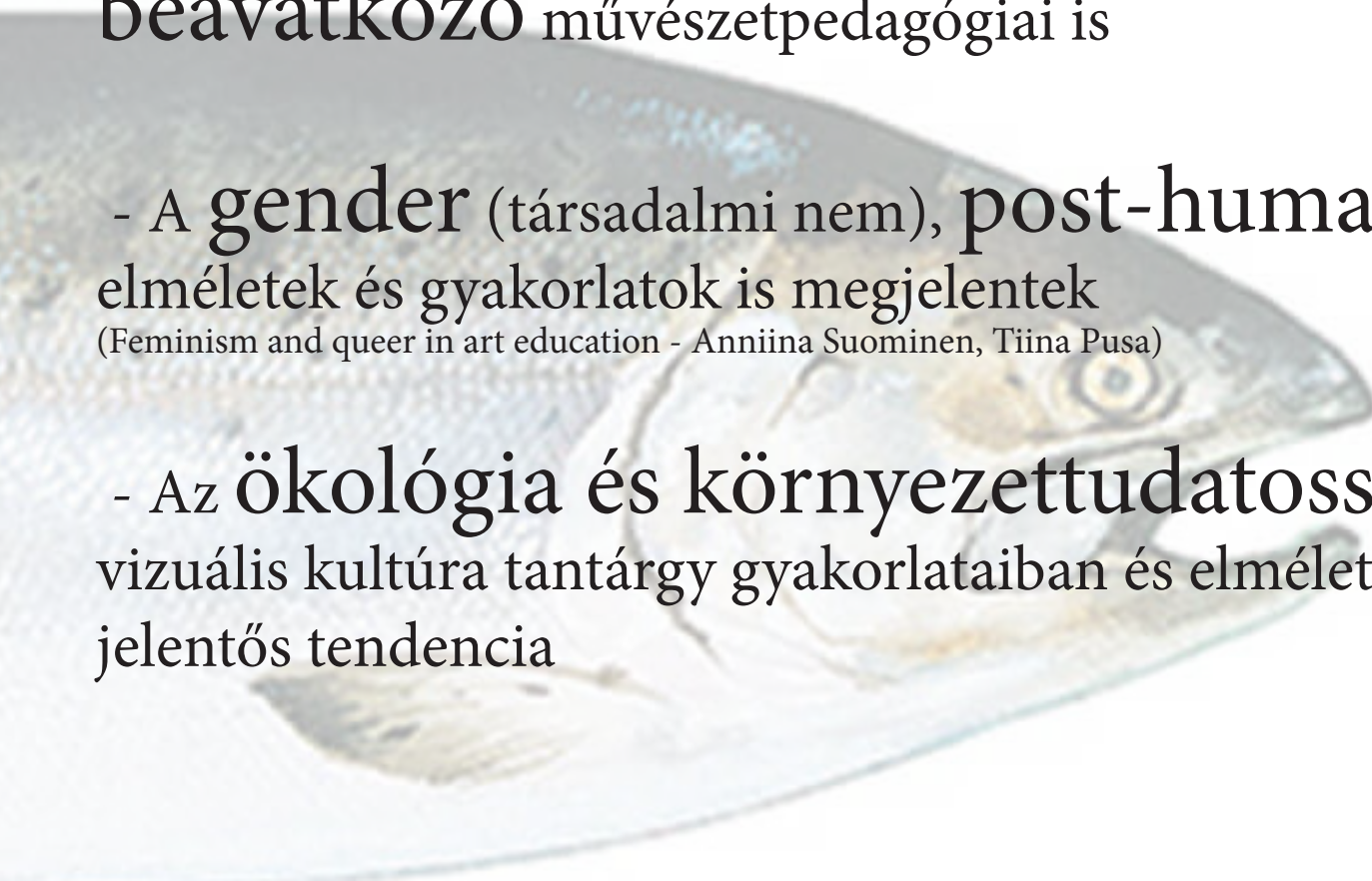
- De **mi** a digitális kreativitás fejlesztés?

- És **hogyan** jelenik meg tantermi gyakorlatként?



Előadások a 2018-as helsinki InSEA programjából  
(scientific and social interventions in art education)

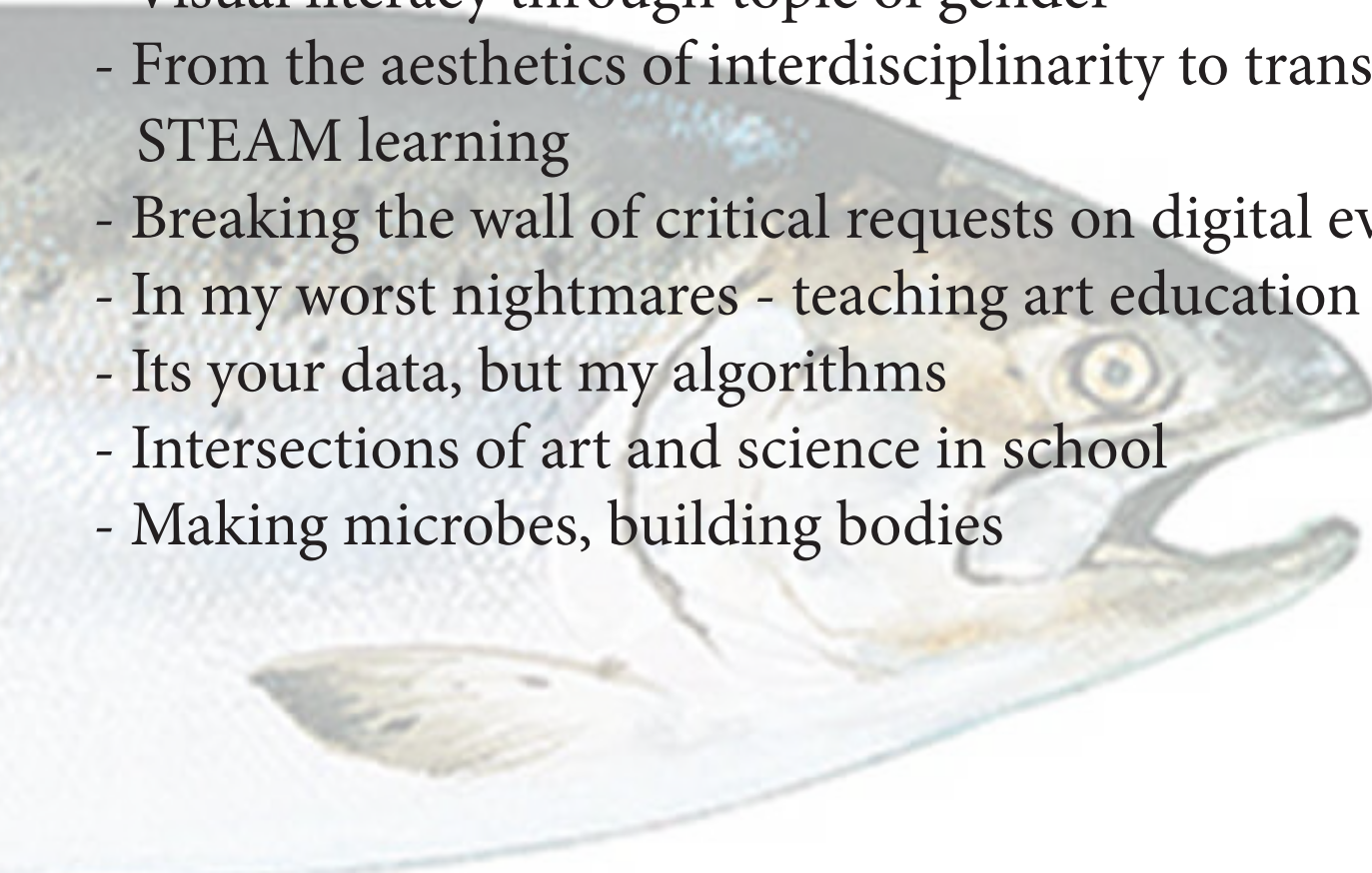
- A technológia csak az **egyik** fókuszot jelentette
- Nagy hangsúllyal volt jelen a társadalmilag **aktív/érzékeny/**  
**beavatkozó** művészetpedagógiai is
- A **gender** (társadalmi nem), **post-human** és **non-human**  
elméletek és gyakorlatok is megjelentek  
(Feminism and queer in art education - Anniina Suominen, Tiina Pusa)
- Az **ökológia és környezettudatosság** megjelenése a  
vizuális kultúra tantárgy gyakorlataiban és elméletében, szintén egy  
jelentős tendencia



Új technológiákra koncentráló, tantermi vagy egyéb  
pedagógiai gyakorlatokat bemutató előadások  
(cím és absztrakt alapján)

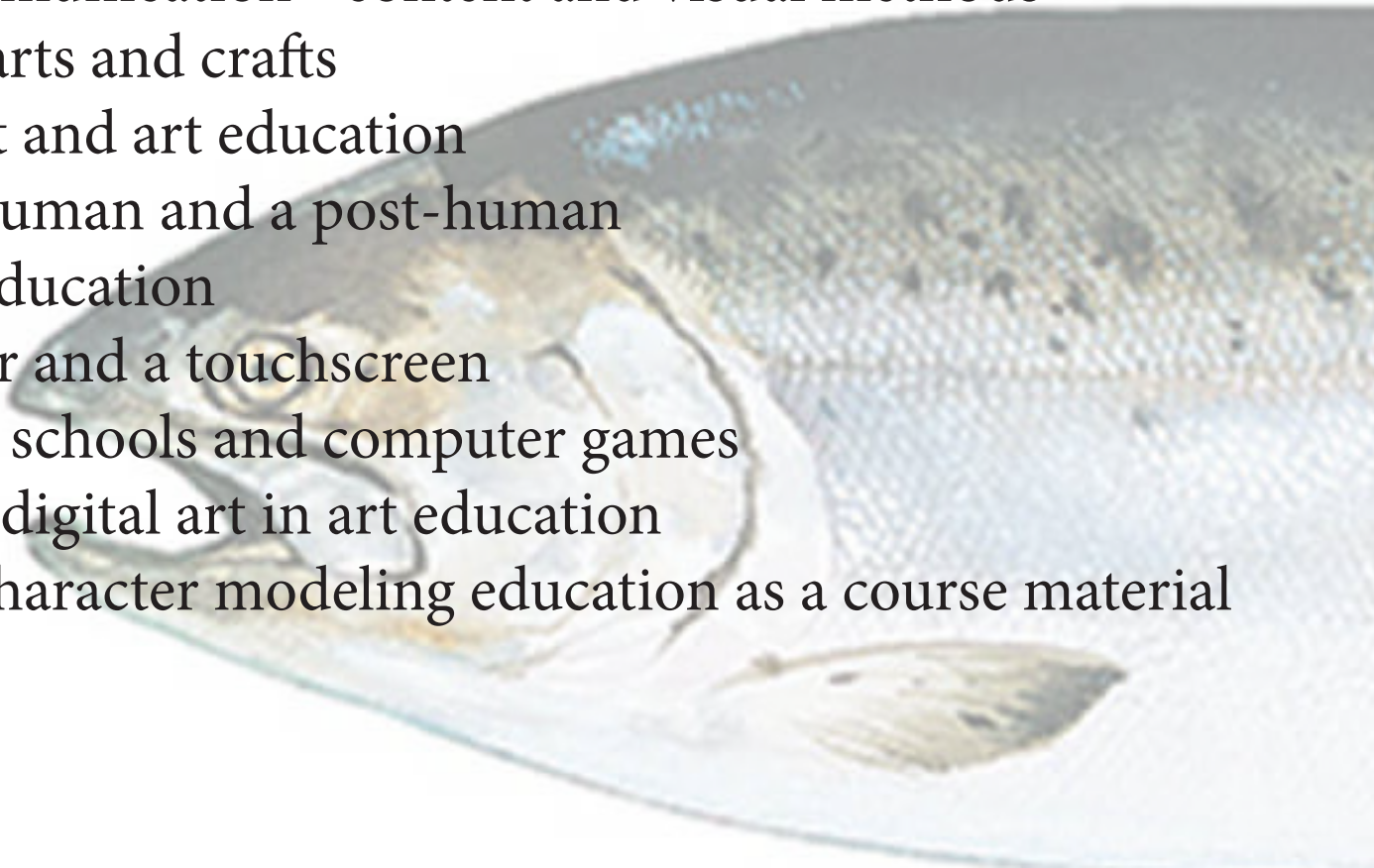


- How can researchers and teachers intervene with cyber youth in art education?
- Art making/education in the age of automated thinking
- Teaching film in high school: opening the dialoge between theory and practice
- FAQ (feminism and queer/frequently asked questions) in art education
- Visual literacy through topic of gender
- From the aesthetics of interdisciplinarity to transdisciplinarity
- STEAM learning
- Breaking the wall of critical requests on digital evolution 4.0
- In my worst nightmares - teaching art education online
- Its your data, but my algorithms
- Intersections of art and science in school
- Making microbes, building bodies





- The endemic plants in my environment - an eco art project
- Being and the forest - students transformation into trees
- Visuals, body and adolescent identities in the high school
- 3D virtual worlds for graphic design education
- Implementing art, science and technology in education
- Exploring and engaging diversity and social justice issues in the school environment through video making
- Visual culture and communication - content and visual methods
- Creative coding at the arts and crafts
- Science, technology, art and art education
- A cyborg - between a human and a post-human
- The digital leap in art education
- Drawing between paper and a touchscreen
- Art education at Czech schools and computer games
- The role of a game and digital art in art education
- Augmented reality in character modeling education as a course material



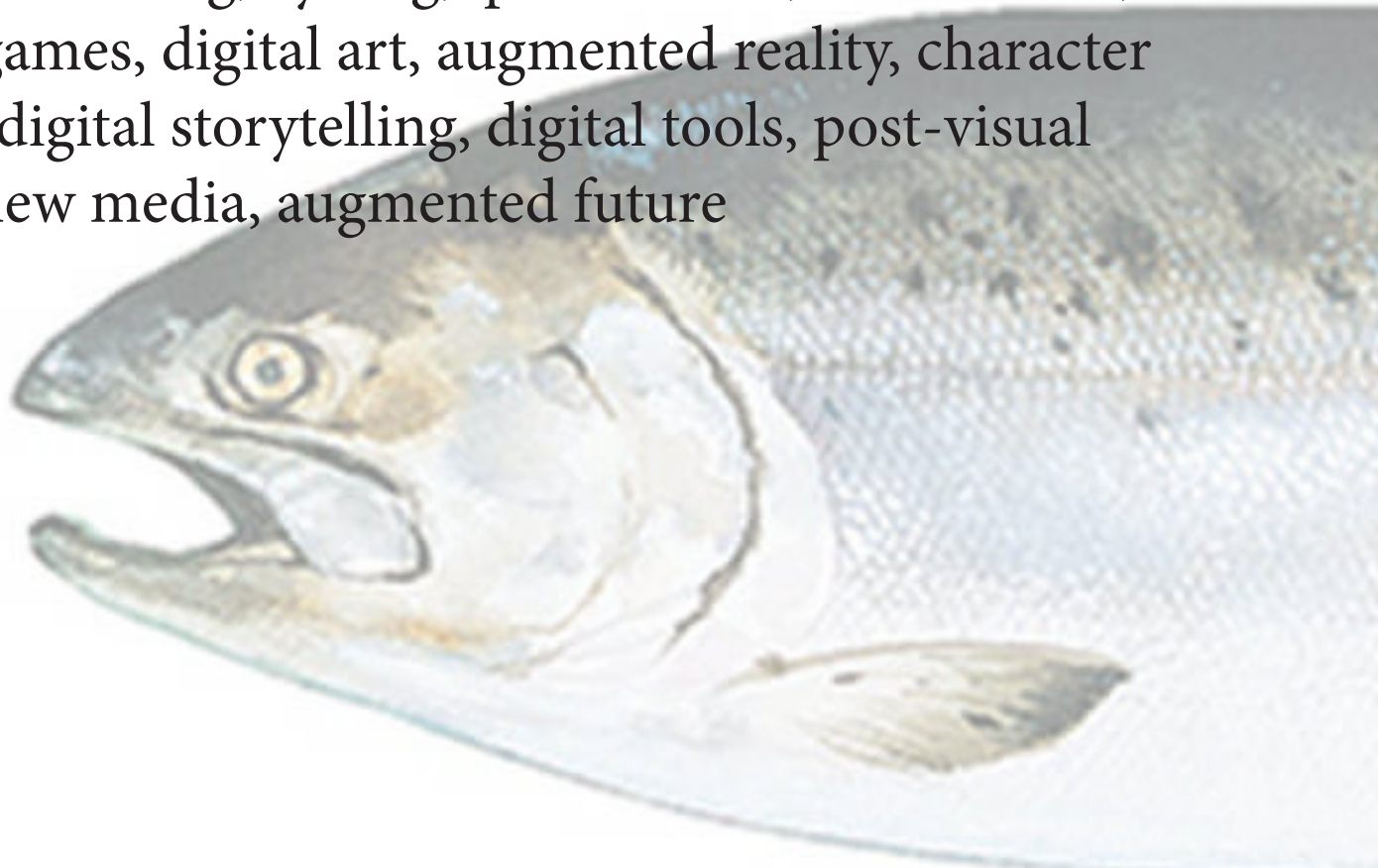
- Game and game design studies in the Finnish art teacher training curriculum
- The digital eye, the physical hand and the mentality of material
- Art pedagogy in motion - digital storytelling as a transformative pedagogy in primary education
- Contemporary videographic narratives
- Digital tools in primary school art - what difference does it make?
- How soon is now? - post-visual culture, after all
- The digital cultural object as a trigger for transdisciplinary teaching: is a pedagogical co-creation through art is a solution?
- The new language of art - intermediality and new media in art education
- Meaning making through digital art educational practices
- Critical digital making - art, design and education collaboration in virtual worlds
- Reality melting in augmented future



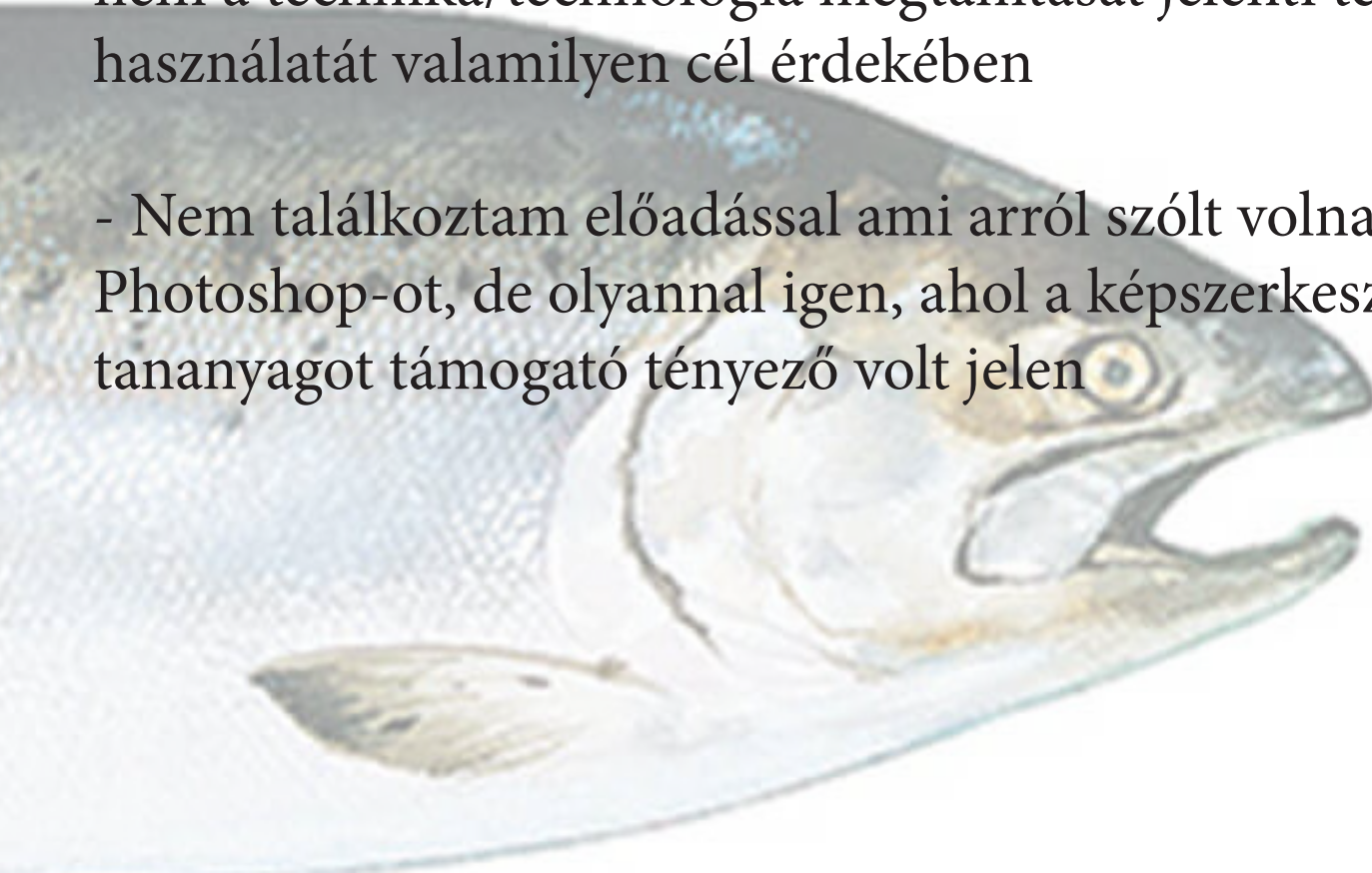


## kulcsszavak:

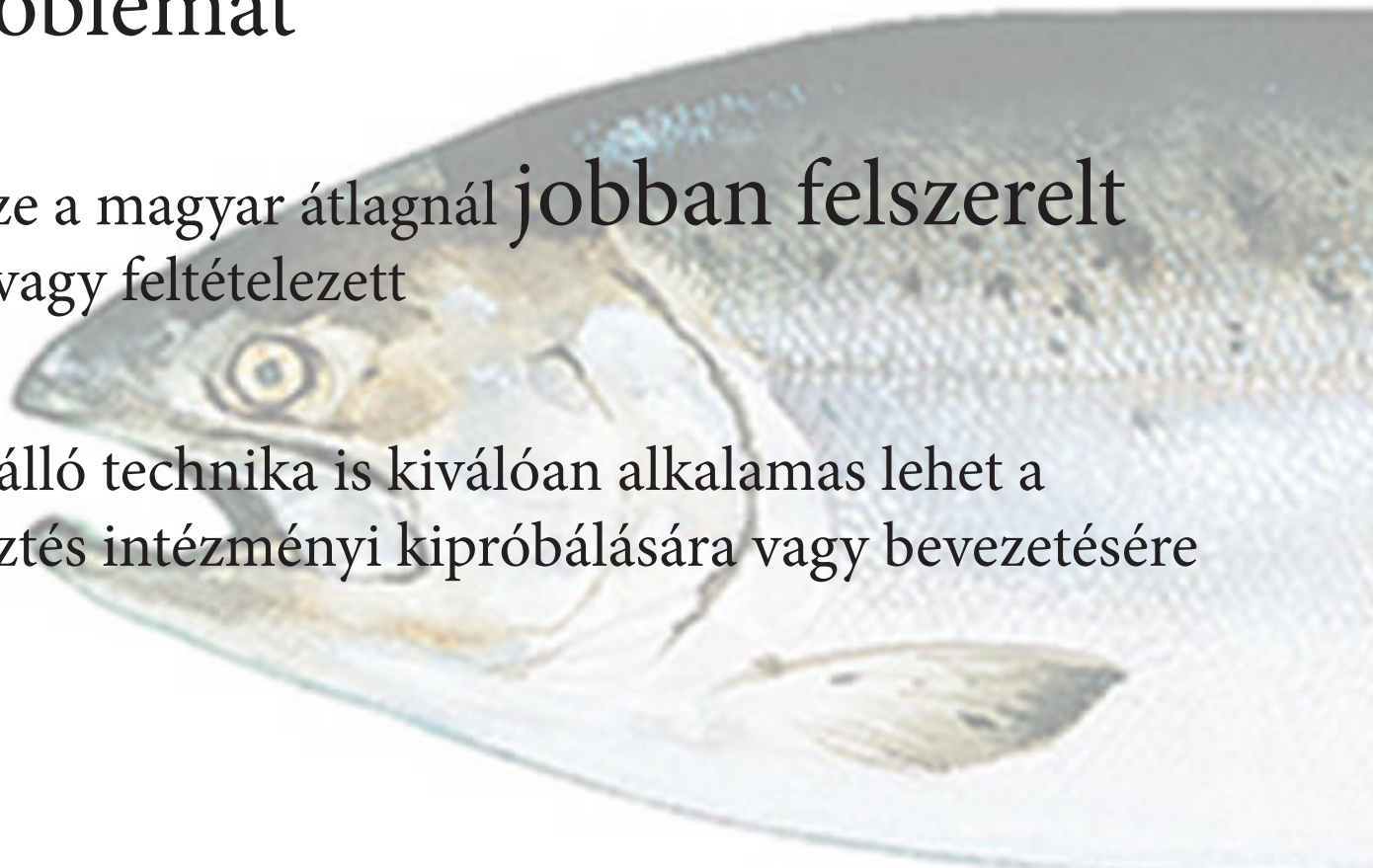
cyber youth, automated thinking, film, visual literacy, STEAM learning, digital evolution, online, art and science, eco art, 3D, virtual world, technology, video, creative coding, cyborg, post human, non-human, touchscreen, computer games, digital art, augmented reality, character modeling, game design, digital storytelling, digital tools, post-visual culture, intermediality, new media, augmented future



- Az előadásokban bemutatott gyakorlatokban a technológia nem mint önérték szerepelt, hanem mint eszköz és lehetőség a művészetpedagógia kezében
- A digitális technológia megjelenése és térnyerése a vizuális kultúrában nem a technika/technológia megtanítását jelenti tehát, hanem kreatív használatát valamilyen cél érdekében
- Nem talákoztam előadással ami arról szólt volna, hogy hogyan tanítsunk Photoshop-ot, de olyannal igen, ahol a képszerkesztő program, mint tananyagot támogató tényező volt jelen



- A technológia ismerete és használata **új szerepet** adhat a rajztanárnak, aki az intézményi innováció motorja és **élharocosa** lehet
- A hazai vizuális nevelésben a technikai felszereltség jelentheti az egyik fő **kérdést avagy problémát**
- Az előadások nagy része a magyar átlagnál **jobban felszerelt** környezetet mutatott be vagy feltételezett
- **De!** A rendelkezésre álló technika is kiválóan alkalmas lehet a digitális kreativitás fejlesztés intézményi kipróbálására vagy bevezetésére





A digitális technológia berúgta tehát  
a rajzterem ajtaját

