

TANÁRI KÉZIKÖNYV A

VIZUÁLIS KULTÚRA

TANTÁRGY TANÍTÁSÁHOZ

1. osztály



Tananyagfejlesztők: Bakos Tamás, Nyitrai Péter, Nyitrai Piroska

Tanári kézikönyv a vizuális kultúra tantárgy tanításához 1. osztály

Raktári szám: OH-VIZ01

SZÉCHENYI 



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE

Bakos Tamás – Nyitrai Péter – Nyitrai Piroska

TANÁRI KÉZIKÖNYV A

VIZUÁLIS KULTÚRA

TANTÁRGY TANÍTÁSÁHOZ

1. osztály

A 2020-ban kiadott Nemzeti alaptanterv és a
kapcsolódó kerettanterv alapján

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezető	4
Legfontosabb tantervi jellemzők	5
A NAT és KET korrekciójának szemléleti eredője.....	5
Pedagógiai szemlélet, korszerű koncepció	5
Megújuló gyakorlat, új szemléletű módszertan	7
2. Általános módszertani ajánlás a vizuális kultúra tanításához	9
Anyagok és eszközök első osztályosok kezében	9
Festés, ecsetkezelés	9
A bőrszín keverése.....	10
Agyagozás.....	10
Olló, ragasztó, nyírás, vágás.....	11
Nyomhagyás, nyomtatás	11
Kevert technika, kísérletezés	11
Ajánlott munkaformák: egyénileg vagy csoportban	12
3. Ajánlott tanulói tevékenységek a KET Fejlesztési feladatai és ismeretei feldolgozásához	13
Kerettantervi feladatok, ismeretek és a kézikönyv szerkezete	13
Kifejező jellegű, személyes alkotás, illusztrációk, személyes élmények	14
Elképzelte vagy hallott történetek alapján tervezett feladatok	14
Népművészeti tartalmakra tervezett feladatok	21
Saját kitalált történetek bemutatására tervezett feladatok	23
Személyes élmények, közös élmények bemutatására tervezett feladatok	25
Vizuális kommunikáció, vizuális jelhasználat	26
Iskolai élethez, iskolai szokások kialakításához kapcsolódó feladatok.....	28
Tanulást segítő társasjátékok	28
Mediális információ, mozgókép	31
Reklámok újrajátszása	32
Mozgó-kép-játékok.....	34
Mozgásillúziót keltő régi játékok	36
Tárgy- és környezetkultúra – feladatok	38
Az iskolai giccs	38
Értelmes tárgyak, forma és funkció témára tervezett feladatok	39
Hagyományos kézműves technikák témára fejlesztett feladatok	39
Jelmezek.....	42
Környezetkultúra-feladatok tanulmányi séta keretében	43

Tematikus tervek, összetett tanulói tevékenységek	47
Tematikus terv: A Só című magyar népmese feldolgozásához.....	47
Királyok.....	47
A király koronája, palástja, hordható jelmezek	49
Út a rengeteg erdőbe	51
Tematikus terv: a Tücsöklakodalom (<i>Házasodik a tücsök</i>) mondóka (vagy népdalváltozat) feldolgozásához.....	53
Tematikus terv a Csodacipő témaköréhez	55
Tematikus terv : az Utam az iskolába téma feldolgozásához	56
Tematikus terv: az ABC, betű-kép téma feldolgozásához.....	58
Vizuáliskultúra-feladatok tanulmányi kirándulásokon, erdei iskolában, tájház, faluház, helytörténeti gyűjtemény látogatásakor.....	60
Természeti környezetben ajánlott feladatok	60
Séta a természetben.....	60
Tájház, faluház látogatásához ajánlott feladatok	65
Befejezésül	67

BEVEZETŐ

Kedves első osztályban tanító kolléga!

Az utóbbi nyolc évben mind az oktatási szükségleteket, mind az oktatási környezetet tekintve gyors változásoknak vagyunk tanúi, amelyre az oktatás szabályozásának is reagálnia kell. Ennek megfelelően 2020-ban megjelent az újabb Nemzeti alaptanterv (továbbiakban NAT) és a kapcsolódó kerettantervek (továbbiakban KET), amelyek a vizuális kultúra tantárgyban koncepcióját, tartalmát és módszertani megfontolásait tekintve is változásokat fogalmaztak meg. Ebbe a folyamatba illeszkedik a módszertani kézikönyv is, amely több vonatkozásban is szokatlan lehet.

Az első osztályos olvasás munkafüzetében az alábbi mondatot szótagolhatja ma egy gyermek: „A tanár nap-lót la-poz.” A mondat szép, egyszerű és talán igaz is volt hosszú időig, de 2020-ban már éppen nem. „A tanár e-nap-lóban kat-tint-gat.” Ez már nem szép, de igaz. A szép régi „rajzóra” sem tud már az lenni, mint egykor: „Na gyerekek, ma agyagozni fogunk, ugye szerettek agyagozni?”

Szokatlan e tanári kézikönyv, mert nincs mögötte *tankönyv*. Nem egy tankönyv feldolgozását, iskolai felhasználását segíti tehát, ahogyan ezt egy tanári kézikönyv esetében megszokhattuk, hanem a vizuális kultúra tantárgy új tantervi szemléletének a demonstrálását.

Némelyik fejezet rész úgy próbálja bemutatni a tantervi jellemzőket, mintha *pedagógusképzési* vagy *továbbképzési szándékkal tantárgy-pedagógiai* célokat magyarázna, hisz a pedagóguspályán is élethosszig tanulunk. Ha felbontjuk az előbbi szóösszetételt: a *tantárgy* maga is igen jelentős átalakuláson ment keresztül. Nem éppen most, hisz szemléletmódjában már a 2012-es NAT is messze eltávolodott a száz évesnél idősebb „kézségtárgy” korszaktól, az iskolába alászálló „magasművészet alapozása” korszaktól, az ismeretközpontú rajztanítás korszakától. A szóösszetétel második fele a *pedagógia*, amelynek a jelentése szintén változott. Aki sokat jár tanárba, az sokszor hallja: „A mai gyerekek nem olyanok már, mint a régiek, akkor bezzeg...”. Ez pontosan így van. Nem olyanok, de olyanok sem, mint a mai felnőttek. Nem Lolka és Bolkát néznek a TV Maci után, nem Búvár zsebkönyvek sorozatot forgatnak, mint ahogy grund sincs, és stoplisban kavicsal sem focizunk. Változó világunk leggyorsabban változó jelenségeire reagált tehát a NAT és a kapcsolódó kerettantervek átalakítása.

LEGFONTOSABB TANTERVI JELLEMZŐK

A NAT és KET korrekciójának szemléleti eredői

Az átalakulás oka elsősorban szemléleti: középpontjában a tanuló, mondjuk itt az első osztályos gyerek áll, akit értelmes tevékenységek végzésében szeretnénk segíteni.

Ismereteket nem „nyújtani” szeretnénk, amit ő „magához vesz”, ha érdeklődésébe talál, eltárolja a rövid távú memóriájában, majd „felszabadítja a tárhely egy részét”, hanem mindig alkotómunkához kapcsolt vizuális ismeretszerzést szeretnénk segíteni. Az ismeretszerzés vizuális ismeretekre vonatkozik, ezek pedig érzelmi és értelmi (például kulturális) tartalmakkal szövődnek át.

Az alkotva befogadás alapelve, ami már a megelőző Nat-ban is megjelent, a mindennapi gyakorlatban azt jelenti, hogy a vizuáliskultúra-órákon a gyerekek kézzel fogható, szemmel látható produktumot hoznak létre, azáltal esztétikumot termelnek, és esztétikumot fogadnak be. Az „emberi lényeg” mellé (mint a mézzel kevert lázcsillapítót), mellé közvetítjük az egyetemes és a magyar kulturális tartalmakat, amelyeket az alkotást segítő képanyag formájában kaphatnak meg. Ezt azért fontos megjegyeznünk, mert a gyerekek a mindennapok során könnyen találkozhatnak azokkal a tartalmakkal, amelyeket nem szeretnénk közel engedni a hozzájuk. Vizuális formában, médiaanyagokban, digitális játékokban olyan valósággal is találkozhatnak, amit nem tudnak különválasztani még a realitástól, így ezek feldolgozását is segítenünk kell.

Itt jegyezzük meg, hogy a magyar népi kultúra nemzeti identitástudatot erősítő tartalmai önálló témakört nem alkotnak, hanem át-átszövik a KET fejlesztési feladatait és ismereteit, gyakran illusztrációs célú képi alpanyagként jelennek meg, hol a díszítőművészet mintakincsét mutatják be, hol a hagyományos tárgy- és környezetkultúra területének feldolgozását segítik. A néprajzi, népművészeti tartalmak minden esetben az alkotómunkát segítik és motiválják a kerettanterv feladatrendszerében.

A kézikönyv használatát úgy képzeljük el, hogy feltételezzük a NAT és KET ismeretét. Mindkét dokumentum bővelkedik bevezetőszövegekben, amelyek az értelmezést segítik, és a tárgyalt korosztály jellemzőit fogalmazzák meg a fejlesztés céljaival kapcsolatban, amelyeket a feladatrendszerünk kidolgozásakor természetesen figyelembe vettünk.

Pedagógiai szemlélet, korszerű koncepció

Tanári kézikönyvünk tehát összességében az új Nemzeti alaptanterv és az erre épülő kerettantervek fejlesztési követelményeit magyarázza a pedagógusok számára egyrészt a tantervi szabályozás bizonyos szintű értelmezésével, másrészt konkrétan az 1. évfolyam számára, a tanórán felhasználható feladatok bemutatásával. A NAT-koncepció megfogalmazásából kiderül az az újszerűség, hogy az elvárt fejlesztési követelményeket *Tanulási eredményekként* fogalmaztuk meg. A megfogalmazás nem a tanár fejlesztő aktivitását sugallja, hanem a tanulók aktivitását leíró egyszerű igék, amelyek azt fogalmazzák meg, hogy egy-egy tevékenységet milyen szinten kell teljesíteni egy-egy fejlesztési ciklus (1–4., 5–8. és 9–10. évfolyam) végén. A vizuális kultúra tantárgyban a tanulók tevékenységeik során látható, megfogható produktumot hoznak létre.

A NAT struktúrája minden tantárgy esetében azonos, ahol a témakörök a tantárgy tartalmi elemeket jelzik, és amelyek a kerettantervi szinten képesek tovább konkretizálódni, illetve a fejlesztés elvárt eredményei (iskolaszakaszokra bontva) úgynevezett fejlesztési területekre bontva jelennek meg.

A vizuális kultúra tantárgy témakörei (1–4. évfolyamban):

Vizuális kifejezőeszközök	Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat
Síkbeli és térbeli alkotások	Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények
Vizuális információ	Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben
Médiahasználat	Médiahasználat – Valós és virtuális információk
Álló- és mozgóképek	Álló- és mozgóképek – Kép, hang, történet
Természetes és mesterséges környezet	Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak
	Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk

A Vizuális kultúra tantárgy fejlesztési területei a következők:

- *Megfigyelés, vizuális emlékezet*
- *Belső képalkotás, képzetek*
- *Vizuális elemzés, vizuális értelmezés*
- *Megjelenítés, ábrázolás, konstruálás*
- *Vizuális kifejezés*
- *Célzott/direkt vizuális közlés*
- *Kreativitás*

A KET eredményeit tovább részletezve fejlesztési feladatokat (és ismereteket) kínál a tematikai egységek mentén csoportosított tanulási eredmények eléréséhez. E kézikönyvben a fejlesztési feladatok követelményeit konkrét *tanulói tevékenységekre* fordítjuk le. Az egyes *KET fejlesztési feladatok teljesítéséhez* igyekszünk olyan konkrét feladatokat nyújtani, amelyek összhangban állnak a tantervi változást indukáló *megújító pedagógiai szándékkal, amely:*

- *tanulóközpontú,*
- *differenciáló,*
- *a tanulást korszerű módszertannal kívánja támogatni, mint az aktív tanulás, és annak változatai (pl. projektalapú tanulás, jelenség alapú tanulás),*
- *mindezt a tantárgyi kapcsolódások magas szintű figyelembevételével.*

A Nat-ban megfogalmazott célokat, feladatokat, fejlesztési területenként tagolt tanulási eredményeket a kapcsolódó kerettantervek fordítják le a használat szintjére, a helyi tantervek pedig már az adott iskola tanulóközösségének ismeretében, és az iskola sajátos pedagógiai szemléletében szülehetnek meg a kerettantervek fejlesztési feladatainak évfolyamszintű meghatározásával, a szabad időkeret nevesítésével, általában a törvényben megszabott mértékű változtatások beépítésével. A kerettantervek két egymást követő évfolyamon fő témakörök mentén fogalmazzák meg a célként álló tanulási eredményeket és az elérésükhöz tervezett fejlesztési feladatokat, ismereteket, illetve (a vizuális kultúra tantárgy sajátossága miatt) igen kevés fogalmat. A kevés fogalom szinten megjelenő ismeret helyett a szöveg vizuális ismeretanyagot ajánl, a felső tagozatos KET pedig ajánlott műveket, alkotókat is tartalmaz.

Az első osztályba lépő kisgyereket mindenesetre el kell indítanunk az önálló tanulókat támogató módszerek gyakorlásában, még akkor is, ha részünkről (a pedagógus szemszögéből nézve) ez több szervezéssel is jár. Emellett meg kell nyitnunk az utat a csoportos alkotások során a valódi csoportban végzett problémamegoldó folyamatok tanulására is. Ez abban az esetben nem is olyan nehéz, ha a gyerekek szinte ugyanúgy élhetik meg a csoportos alkotás szituációját, mint akár az óvodai önszerveződő csoportos játékok élményeit.

Mivel az adott korosztály még nem tud önállóan csoportba rendeződni, a csoportok irányított kialakítása után célszerű munkamegosztásban, az önálló ismeretszerzés különböző formáit alkalmazva segíteni a tanulókat abban, hogy személyes tapasztalataik a teljes csoport számára hasznosulni tudjanak, és hogy a fellelt *problémákra* adekvát válaszokat tudjanak adni. A csoportban történő alkotás tapasztalatai között megélhetik a csoporttagokkal való kommunikáció mikéntjét, megoszthatják egymással élményeiket és tapasztalataikat a csoportos együttműködés sajátosságairól. Ha olyan feladatot kapnak, amit csoportban elkészítve nagyságrendekkel érdekesebbnek, szebbnek és jobbnak látnak, akkor érzik ennek motiváló hatását, és a későbbi években szívesen dolgoznak csoportban egy-egy projektfeladat megoldása érdekében.

Mint mindent, a konfliktusok iskoláskori megoldásait, az egyéni érdekek terén tett kompromisszumok elfogadását (vizuáliskultúra-órán) is tanulni kell. Mivel a Nat magasabb rendű célja a *kulcskompetenciák* fejlesztése, jobb, ha tudatosul bennünk, hogy a vizuális kultúra összes tanulói tevékenysége is ezek irányába hat: fontosabb azt alkotás közben megtapasztalni, hogy a munka során keletkezett ötleteink befolyásolják a kész produktum, az alkotás „jelentését”.

Talán a *differenciáló szemlélet* az, ami régóta nyilvánvaló kritérium a vizuális kultúra tanítása-tanulása során. A tantárgy sajátosságából adódóan általában úgy differenciálunk, hogy egy-egy téma kapcsán tekintettel vagyunk az egyéni érdeklődésre, vagy toleráljuk a gyerekek eltérő munkatempóját. Differenciálásra vezető problémát okozhat óráinkon az *egy technikához ragaszkodó* (például: „Csak ceruzával...”) *gyerekek vizuáliskultúra-órai kezelése is*. Az eltérő technika megengedése általában még nem okoz pedagógiai problémát, hisz szinte mindegy, hogy filctollal, olajpasztellel vagy festékkel készül a színekre alapozott produktum. De találkozhatunk olyan gyerekekkel is, akik már „megégették” magukat például az agyagozással vagy a festéssel, így a sikertelenségek miatt nem hajlandók ezekkel a technikákkal dolgozni. Ekkor a gyerekcsoport igazságérzetét kell valójában jól kezelni, mert fel fog merülni a kérdés bennük, hogy miért szabad bizonyos gyerekeknek ceruzával rajzolgatni, amikor a többségnek agyagozni kell, ami koszos. Az ilyen gyereket erőltetni viszont nem érdemes, hisz lehet, hogy hozzá fog nyúlni az agyaghoz, de némi „romboló munka” után abba fogja hagyni a munkát, és (jó esetben) már csak a romeltakarítást végzi az alkotás helyett. Az ilyen helyzetekben, ha sikerül kölcsönös megállapodásra lépünk az eltérő tevékenység tekintetében (például a társak munkájának rajzban történő dokumentálása, plakátkészítés a produktumok bemutatójához, piktogramrajzolás a helyes takarítás bemutatására), az segíteni fogja az óra témájának épülését és a társak is elfogadják az egyéni eljárásrendet. Főként, ha azt is érzik, hogy ez nekik is kijárhat, ha éppen rászorulnak.

A differenciáló szemléletű tanulószervezésnek természetes következménye az *egyéni értékelés* alkalmazása. Biztosan nem vezet semmi jóra az óra végi frontális értékelés, a nagyon általános: „Ügyesek voltatok, szépen rajzoltatok!” típusú összegző értékelés. A hatékony értékelés személyes, főleg segítő, amely a munka továbbleadését, végeredményben a továbbfejlődést segíti. Érdemes konkrét szituációkban, konkrét észrevételeket tenni a munkával kapcsolatban.

Megújuló gyakorlat, új szemléletű módszertan

A kézikönyv tehát az *iskolai gyakorlatot* kívánja segíteni, az *elméleti alapvetések* eléggé bőségesen megtalálhatóak magában a NAT-ban. A kulcskompetenciákhoz való kapcsolódások leírása és az alapvető célok megfogalmazása azt a „gyermekképet”, amilyennek látni szeretnénk a kisiskolásokat, és megfogalmazza azt az „emberképet”, amelyet a mai gyerekek felnőttkorára szeretnénk látni és megélni.

A kézikönyv feladatrendszerének kidolgozásakor nagyon gyakorlatias módon éreztük fontosnak a *tantárgyi kapcsolódások* megjelenítését. E szándéknak több oka is van. Egyrészt a szaktantárgyi széttagoltság ellenére is látnunk kell, hogy nem *tantárgyat tanítunk, hanem a vizuális kultúra tanulási területén szeretnénk fejleszteni a gyerekeket*. Az ő személyiségükben pedig „találkoznak” a tantárgyak anyagai. Fontos lenne a tantárgyak közötti koherencia akkor is, ha nem mindig az osztálytanító tanítja a vizuális kultúra tantárgyat. Ekkor persze szükség van a pedagógusok együttműködésére, egyben olyan szervezeti kultúrára is, amelyben ez természetes. Talán némileg túlkonkretizálva e pedagógiai törekvést, a későbbiekben igen konkrét tanulói példákat fogunk hozni különböző tantárgyi kapcsolódások lehetőségeinek kihasználására.

lására. Az integratív szemlélet ugyanakkor gazdaságosabban képes kihasználni az adott órakeretet is, hisz a különböző tantárgyak fejlesztési feladatai egy komplexebb feladat megoldásával hasznosabban és jobb időgazdálkodással teljesíthetők. Például összekötve az illusztrációs jellegű vizuális feladatot az irodalmi szövegfeldolgozással, egyszerre teljesülhetnek a vizuális kultúra és a magyar tantárgy fejlesztési feladatai.

A kézikönyvben szereplő olyan feladatpéldák esetében, amelyek más tanulási terület, más tantárgy tananyagára reagálnak, *a példák természetesen abban a formában is felhasználhatók, ahogyan vannak, de szeretnénk, ha inkább ihletet adnának az éppen látszódoó lehetőségek felhasználására.*

Szerencsés, ha az iskolai munkarend megengedi az órák cserélgetését, hiszen más tantárgyból származó, jól eltalált, éppen „megérő” tartalom gazdag kifejezéshez, értelmes vizuális kommunikációt eredményező megjelenéshez vezethet, ha „nem húl ki teljesen”, mire ismét vizuáliskultúra-óra lesz.

Ahhoz, hogy a tantárgyi kapcsolódásokban rejlő lehetőségeket ki tudjuk aknázni, a *pedagógiai tervezést* is át kell gondolnunk, meg kell újítanunk a szokásainkat. A későbbiekben erre is szenteltünk egy rövid fejezetrészt. Lehet, hogy szembemegyünk néha a megszokásokkal, de akkor, ha a NAT és a KET pedagógiai megújulást hozó szemléletét kipróbáljuk, láthatjuk, hogy az évtizedes megszokások rendszerében történő tanítást „újra kell terveznünk” a jelenkor gyerekei számára.

Ha a kompetencialapú NAT pedagógiai fókuszváltása során a pedagógus tevékenységeiről átkerült a hangsúly a tanulók aktivitására, és a KET-ben meghatározott fejlesztési feladatok és ismeretek más tantárgyak tanulási tartalmaival összefüggésben érhetik el céljaikat, akkor ez a pedagógiai tervezés gyakorlatát ugyanúgy érinti, mint az alkalmazandó munkaformák sokféleségét, és azok épülését.

A tanulói munkavégzés motiválása felértékelődik, az értékelés módszertanának pedig meg kell találnia az útját ahhoz, hogy egyre inkább belső motiváltságot eredményezzen. Ha *differenciálunk* a feladatkiadásban és megfelelően kísérjük a munkavégzést, akkor segítő-formáló értékeléssel terelgetjük a gyerekek munkáját. Ha a terelgetés sikeres, akkor a tanulói munkavégzés és a létrehozott alkotás is sikeres. A szummatív értékelés mondatai a *Nat tanulási eredményeinek* tükrében lesznek értelemesek: ha „teszi”, mármint az adott cselekvést végzi, akkor ezt a Bloom-féle taxonómiához hasonló épülésben érdemes megfogalmaznunk mondatainkat arról, hogy éppen *milyen szinten* teszi. Ha azt a minimális ismeretet, amit a KET megfogalmaz, az alkotva befogadás elve alapján tanítjuk, akkor ezeket a „gyerekalkotást befogadó” pedagógus attitűdjével kell értékelnünk. A szummatív értékelés első osztályban természetesen könnyebben reagál a gyereket követő pedagógia elveire, a szemléleti összeütközést a második évfolyam hozhatja a számszerű osztályzatok belépésekor.

Az első osztályos kézikönyv írásakor szem előtt tartottuk azt, hogy a kis elsősökkel foglalkozó kollégáink sok tantárgyat tanítanak, meg kell ismerniük az összes tantárgy tantervi változásait, ráadásul nem is biztos, hogy valaki azért tanítja a vizuális kultúra tárgyat, mert alapvetően érdekli és szereti, hanem csak azért, mert osztálytanítóként ez a „kereszt” is neki jut. Ezért koncentráltunk a *mindennapok gyakorlatára, néhol triviális dolgokat is megemlítünk, de mindig segítő szándékkal.*

A NAT és a KET szövege nyilvánvalóan kerüli az „ízlés” fogalmkörét, egyáltalán nem találkozunk „ízlésneveléssel” mint fejlesztési területtel. Mi azonban nem tudunk kibújni a bőrünkéből, így biztosan találkozhatunk a szövegben az ízlésformálásra vonatkozó, értékítéletet is megjelenítő állásfoglalással, amelyet minden esetben a vizuális kommunikáció adott funkciójára való hivatkozással fogalmazunk meg. Ha néhol kicsit „görbébb a tükör”, ami esetleg karikíroz egy-egy *megszokott* iskolai munkát, öncélú, giccsbe hajló produktumot, akkor ez szándékosan került a kézikönyv szövegébe.

ÁLTALÁNOS MÓDSZERTANI AJÁNLÁS a vizuális kultúra tanításához

Anyagok és eszközök első osztályosok kezében

A kézikönyvben a tanulói tevékenységek sikeres szervezését a tanulóknak szóló kérdésekkel, anyagra, módszerre, technikára vonatkozó magyarázatokkal, kiegészítésekkel szeretnénk segíteni. A lényegi mondanivalónk a tanulói tevékenységek, anyagok, eszközök változatosságában, továbbá a játékoság, a motiváció, az élet jelenségeinek közelítésében áll. Ebben a fejezet részben néhány olyan (a tantervi követelmények iskolai adaptálását segítő) témát fogunk érinteni, amit (műfaji jellemzője miatt) sem a Nat, sem a KET nem taglal részletesen, bár a gyerekek tényleges alkotómunkájának a motiváltságát, ebből következően az alkotások minőségét alapvetően befolyásolja.

Ez az első osztályban használandó technikák, anyagok és eszközök témaköre.

Az első osztályba lépő gyerekek nagyon eltérő tapasztalatokkal rendelkeznek az óvodai *kezdeményezés* alapján folytatott vizuális alkotás világáról. A rajzolás sokuk életeleme, a firkakorszak alig élvezhető képei után a nagycsoportosok igen szerethető ábrázolásmódjában sokszor észrevehetjük, hogy előbb készül el a kép, mint ahogyan a gondolat befejeződik a fejükben. A valóság sem színben, sem formavilágban nem köti a gyereket egészen addig, amíg a felnőttek rá nem vezetnek arra, hogy például az embernek nem zöld a haja, vagy egy alaknak az egyik lába hosszabb, a másik bizony rövidebb. Az ezekhez hasonló megjegyzések után sok kisgyerek érzi úgy, hogy nem tud rajzolni vagy festeni.

Az általános iskola kezdő szakaszát éppen ezért gyakran egyrészt az óvodai görcsök oldásával kell kezdeni, másrészt akár a legegyszerűbb technikák alkalmazásának a *megtanításával* is, mert gyakran merül fel bennünk, tanítóknak a kérdés: „Még soha nem festettek az óvodában, vagy nem láttak még agyagot, hogy úgy bánnak vele, mint a malacok?”

Az év elején spontán rajzi feladatokban láthatjuk a gyerekek eszközhasználati gyakorlottságát. A ceruzafogást a gyerekek többsége az óvodában már jól begyakorolja. Ha hibát látunk, javítsuk! Görcsöség esetén lazító kéztornát ajánljunk! Pontosan úgy, mintha írásórán lennénk. Egyébként is érdemes ugyanarra a problémára ugyanazt a választ adnunk függetlenül attól, hogy az órarend mit jelez (lásd magyar nyelv és irodalom KET).

Festés, ecsetkezelés

Az íráselemek vázolását amúgy is érdemes nagyalakú újságpapíron diópáccal vagy előre bekevert vízfestékekkel, vastagabb *ecsettel* kezdeni, mert így a vázoló mozgások lazítják a gyerekek kezét, hisz ecsettel nem nagyon lehet „vésni” a papírt. Ekkor már meg kell mutatnunk, hogy az ecsetet a fémrésznél kell tartani, nem a nyél végén, mint ahogyan a piktort alakító segédszínészek szokták a tevékenységet mímelni.

Az első festéssel tervezett vizuális alkotómunkák előtt ismételtén meg kell mutatnunk ezt is, de azt is, hogy az ecsetre felvitt festéket érdemes kicsit lehúzni, és nem is kell minden vonás után lemosni az ecsetet nagy vízlocogás közepette. A festés tanításakor meg kell mutatnunk, mennyi ideig kell kavarni az ecsettel a vízfestékgombot, majd tempera használatánál azt is, hogy mennyire kell felhígítani azt, hogy dolgozni lehessen vele.

Sok gyerek veszi el a festési kedvét azért, mert (a vizes technikából következően) könnyen összefolyhatnak részek. Ha tényleg összefolyik, akkor próbáljuk meg „szépnek” láttatni az eredményt.

Amúgy az elsősök referenciaszemélye a tanító, ha neki tetszik (nem úgy mintha a fogát húznák), akkor könnyebben visszanyeli a könnyeit a gyerek is, sőt már neki is „kicsit” tetszeni fog.

Más kérdés az emberi arc, amit igen nehéz szépnek tekinteni, ha a szemek feketén csorognak le a nyakig (ha van az embernek nyaka). Érdeemes a *kifestés* sorrendjét is megmutatnunk: először az arc színe, utána a részletek. Év elején még ez korai, hisz kár lenne arra kérni a gyerekeket, hogy várjanak az arc színének megfestése után a száradásig, és csak azután rakják fel a szemet, száját. Ezért inkább beszéljük meg velük, hogy az arc részeit olajpasztellel dolgozzák ki előre. Később azonban következetesen építsük a festés során az értelmes sorrend végiggondolását. Ez olyan módon technológiai kérdés, ahogyan technikaórán is szeretnénk a munka értelmes sorrendjének saját tervezését látni.

Ha már az arc színét említjük, a festés technikájánál érdemes szólnunk a kisiskoláskor meghatározó vizuáliskultúra-órai problémájáról, a „bőrszín” kikeveréséről.

A bőrszín keverése

Mi ugyan tudjuk, hogy ilyen nem létezik, a bőrszín nem függetlenül „van”, hanem a megvilágítástól függően lokálszint látunk, továbbá reflexek, árnyékok befolyásolják azt a színt, amit a bőr helyi színeként azonosítunk. Ennek belátását segíthetjük például magazinok szereplőinek nyomtatott arcából, karjából vett kis négyzetminták gyűjtésével, és egy nagy közös „bőrszíngyűjtemény” létrehozásával, vagy azzal is, ha egy fecni papírból kis ablakot vágunk, és ezzel tanulmányozzák a gyerekek saját bőrük színét a térdükön, csuklójukon, felkarjukon. Mindezek ellenére az „alapreceptet” (vagy *titkos keveréket*) érdemes mégis elárulni nekik, hogy ne tudják újra és újra minden festős feladatnál: „Hogyan kell bőrszínt keverni?”

A valóságigény csírájából következő gyermeki probléma oldását a színek érzelmkifejező használatával is segíthetjük, illetve színes feladatmegoldásban hatásos a használható színek korlátozása is. Ha a „feladat szerint” csak kéket, sárgát és narancsot használhat a kép készítésekor, nem lesz gond az arc színe sem.

A színes technikák kapcsán érdemes megemlíteni, hogy a régebben „színérzéknek” nevezett képesség legjobban a jó minőségű anyagok használatával, sok színt tartalmazó színesceruza-készlettel, filctollal, olajpasztellel fejleszthető, az „olcsó hús” elve alapján beszerzett eszközökkel a fejlesztés esélytelen, nem is motiváló. Sajnos.

Egy-egy kurrens rajzeszköz használata (például aranytoll) nagyon motiválhat egy egész osztályt: „Aki szépen dolgozik, nem dobálja a ceruzáit, nem firkálja agyon a királylányt, az csinálhat öt pöttyöt az aranytollammal.”

Agyagozás

Az agyag használata gyakran okoz gondot az iskolai vizuális kultúra-órákon. Nemcsak a beszerzés nehézsége, a kemence hiánya miatt, hanem a gyerekek oldaláról jelentkező problémák miatt is.

Sok gyerek óvodában nem találkozik agyaggal, helyette a színenként szétválogatott gyurmázásban szerez tapasztalatot, sokszor a produktum nem is plasztikus jellegű, hisz két dimenzióssá kalapált gyurmával dolgoznak. A gyurmarészek munka közben egyszerűen tapadnak egymásra, de sajnos délutánra szétesik az alkotás, amikor meg akarja mutatni a szülőknek. A gyurma fordítottan működik, mint az agyag: minél tovább gyúrogtatja a gyerek, annál képlékenyebb.

Az agyag ezzel szemben megszárad a kéz melegétől, repedezetté válik. Ekkor szokott következni a *vizezés*, ami nem éppen a rendre és tisztaságra való nevelés alapterepe. Hagyományosan az egy tömbből való formázással szoktuk kezdeni az agyaggal végzett alkotómunkát vagy tárgyalgotást. Meg lehet azonban tanítani az elsős gyerekeket is a javításra, hiszen nagyon örülnek, ha a ragasztani

kívánt részek összehúzásával, összedolgozásával az amúgy letöredező nyakak, fejek megmaradnak. Vizet, agyagpépet ne használjunk (felső tagozaton segítség), de a kicsiknél a friss ragasztás ugyanúgy szétesik, ha az agyagfelületeket nem dolgozzuk össze fapálcikával vagy mintázó eszközzel.

Ma már nem látunk semmi különösebb okot arra, hogy meghatározzuk az első osztályban használatos anyagok, eszközök mibenlétét, belépésük sorrendjét. Adott esetben túlfilccel is dolgozhatnak, sőt golyóstollal is, ha a kezük bírja, és nem nyomják rá a papírra az eszközt annyira, hogy a kezük megfájduljon, vagy tönkretegyék az eszközt. A tervezéskor követni kell a gyerekcsoport kialakulóban lévő eszközhasználati gyakorlottságát. (Szándékosan nem írunk készséget, jártasságot, hisz azok kialakulása hosszabb folyamat. A ceruzánál még elvárható a készségszint, míg a többi eszköz kapcsán legfeljebb a jártasság az, amit megcélozhatunk, sőt néha talán elég az is, ha sikerül a „balesetmentes eszközhasználatot” elérni.)

Olló, ragasztó, nyírás, vágás

Kiemelt nehézséget okoz, hogy az ollóval való helyes bánásmódot begyakorolják a gyerekek. Fontos újra és újra megmutatni, hogy a papírt mozgassák az olló nyíróélei alatt, hogy ne tartsák a hegyét a szemük felé, hogy nyugodtan és ülve dolgozzanak. Mindez talán fontosabb, mint a tevékenység helyes megnevezése, azaz hogy *nyírunk, vagy vágunk*. (A haját és a juh gyapját nyírjuk, a körmöt vágjuk.) Nagyon következetesen tehát magát az *ollóhasználatot* kell javítani.

Az elsősöknek a ragasztó használatát is tanítanunk kell. Mivel néhány évtizede az óvodai foglalkozások fakultatívak, nem kell azt gondolnunk hogy minden iskolába lépő gyereknek tudnia kell stiftes vagy folyékony ragasztóval bánni. Általában gondoljunk arra, hogy minden eszköz nehézségét és helyes használatát meg kell mutatnunk ahhoz, hogy a gyerek motiváltsága által elért „alkotó fűtöttség” ténylegesen alkotásban nyerjen teret és produktummal végződjék, illetve hogy ne sikertelenséggel végződjön az eszközhasználat kudarca miatt.

Az eszközhasználatot első osztályban hagyományos módon *tanítsuk*, hisz kár lenne felfedezettő módszerrel várni az „első vérig”, például az ollóhasználat tanulási folyamatában!

Nyomhagyás, nyomtatás

Nyomot hagyni a legősibb képkalkulációs mód. Az óvodai foglalkozásoknak is jó esetben szerves része a tenyérrel pecsételés vagy a falevél-nyomtatás. Ezeket a technikai ismeretet érdemes életben tartani, mert a sokszorosítás művelete élményt okoz a gyerekeknek és alapja a médiavilág képszóró törekvéseinek is. Tehát nyomtassunk kézzel, csoportos munkát célozva falombot tenyérformákból, vagy a tanító által előre faragott vagy egyszerűen darabolt burgonyaszeletekből királyi palástra pecsételt díszítményt (lásd Királyok című tematikus terv feladata).

Az önálló, késsel történő krumplifaragást még nem bízhatjuk a gyerekekre első osztályban. Fontos viszont, hogy minden sokszorosító mozzanatnak értelmes célja legyen, és megfelelő funkcióhoz kötődjön. A levélnyomat alakítható erdővé vagy fantázialénné. A burgonyadarabokból mint építőelemekből várat lehet nyomtatni. Ha díszítményként alkalmazzuk, akkor jelenjen meg doboztetőn, vászon felületén, papírcsákó szegélyén. Napjainkban persze korszerűbb anyag a dekorgumi, amit ollóval lehet alakítani és egy kartondarabra ragasztva, valamint dugóból fogórészt barkácsolva időtálló pecsétet készíthetünk.

A technika fontos része a festékezés. Sosem törekedjünk úgynevezett tökéletes nyomatra (mert az nem érhető el), fedezzük fel a nyomtatás során összefutó márványos festékfolt szépségét, és ha képalakításról van szó filctollal, zselés tollal kiegészíthetjük a kompozíciókat. (Tanácsokat persze adhatunk a vízfesték és a tempera sűrűségére vonatkozóan és próbapapírokat is biztosítanunk kell a munkához.)

Kevert technika, kísérletezés

Gyakori jelenség első osztályban, hogy a képek nem készülnek el a dupla óra második órájának végére sem. A befejezetlen munkát érdemes folytatni (mint a differenciálásról szóló részben is jeleztük), hisz

a gyerekek számára fontos a befejezett, jól elvégzett alkotás öröme. Érdemes ilyenkor is egy másik technikát javasolnunk, például egy elfolyó vízfestést száradt állapotban ki lehet javítani olajpasztellel, filctollal, diópáccal, bármi olyan technikával, ami konkrétabbá teszi az ábrázolásmódot.

Gyakran ismétlődő technikánál mindig találunk ki valami kísérleteznivalót is, például a már említett vízfestést sóval beszórva, tuscséppentéssel, szívószállal fújással alakítva, szivaccsal nyomdázva. A klaszszikus műfaji elvárások felett elmúlt az idő. A „száraz technikát szárazal keverünk” dogmája a szabad kísérletezést kívánó KET szemléletében megdőlt. A lényeg a gazdag, változatos anyaghasználatban is rejlik. Az alkalmazott technikákat a tapasztalatszerzés érdekében viszont a tanítónak feltétlenül ki kell próbálnia ahhoz, hogy az alkotómunka során tanácsot tudjon adni, és tisztában legyen a választott technika legfontosabb jellemzőivel. A felfedező jellegű anyaghasználat sikerélményt biztosít, ezáltal motiváló.

Ajánlott munkaformák: egyénileg vagy csoportban

Mint a bevezetőben említettük (a többi tanulási területhez hasonlóan), az elsős gyerekek vizuális kultúra tanulása is végeredményben a kulcskompetenciák fejlesztésére irányul, és azok fejlesztéséhez a maga speciális módszereivel, sajátos tevékenységrendszerével járul hozzá, amiből az is következik, hogy például a társas kompetencia fejlődését a vizuáliskultúra-órán is elősegítjük. A KET szövegében ezért is gyakori fordulat az „egyéni, vagy társaival együtt” utalás. Természetesen az egyéni személyiségfejlődés szempontjából is fontos a társakkal végzett tevékenység. Ki kell emelnünk azonban, hogy a sok, csoportban végzett feladat mellett az iskolába lépő kis elsősöknek az egyéni munkavégzés terén is van tanulnivalójuk. A tanulás tanulása, a hatékony időbeosztás, a célszerű térkezelés (például tényleges asztalrend) mindig koherens szemléletben, az összes tanulási területen fejlesztendő.

Az első osztály kezdő szakaszában a „tavalyi óvodások” társas tapasztalatai főleg a közös spontán játékból adódnak. Az óvodában is játszanak párban, csoportban, csoportjaik újra és újra szerveződnek. Mindig vannak vezető szerepben állók, és mindig vannak új „trónkövetelők”.

Az iskola világában, ahol az iskolai rendre, a munka fegyelmére is neveljük a gyerekeket, könnyen adódik az egymás mellett ülők *páros munkavégzése* mint szervezési megoldás. Ideálisnak látszik, ha a párok időnként cserélődnek, hiszen az ültetési rendben megnyilvánuló pedagógiai szándék nagyon gyakran éppen az, hogy ne bontsák a rendet a gyerekek, ettől persze az sem biztos, hogy éppen egymás legjobb alkotópartnerei.

A csoportmunka hatékonyságának kialakítása hosszabb folyamat. Néhol tulajdonképpen egyéni munkában készült produktumok összeállításából áll elő egy-egy osztály- vagy csoportmunka végeredménye, ami nagyon motiváló lehet, ha egyes részt vevő gyerekek azt érzik, hogy nagyon jó dolog állt elő a közös munkájukból. Más tanulói tevékenységek nagyon is produktívak csoportmunkában is, ahol azért a csoporttagok közötti kompromisszumkészség minősége igencsak befolyásolja a végproduktum előállítását, sőt, *erős társas tanulásként* néha még kudarcba is fullaszthatja azt.

Minden tantárgy esetében elvárható a csoportmunka (mint munkaforma használata), és a felsőbb osztályok „aktív tanulásban” ajánlott módszertana igényli is ennek *előkészítését*.

A csoportmunka kialakításának általános pedagógiai alapelveit nem tudjuk itt részletezni, így csak néhány gyakorlati szempontjából hasznos gondolatot osztunk meg:

Első osztályban *szimpátia alapján alakuló* csoportokat is szervezhetünk, amik a spontán játékban összeszokott csoporttagok munkáján alapulnak, de egy-egy feladatban *kijelölhetjük a csoportvezetőket*, akik maguk választanak csapattagokat, mint a fociban. Az „ügyes,” rátermett, fejlett gyerekek gyakran a hozzájuk hasonlókkal barátkoznak, velük szeretnének egy csoportban lenni. Érdemes tehát őket úgy szétválasztani, hogy csoportvezetőknek kérjük fel őket. Vezetőként segítségükre lehetnek a kevésbé ügyeseknek is, hogy a *közös munka sikerélményének* fényében ők is megmártózzanak, és általános motiváltságuk ezáltal fokozódjon!

AJÁNLOTT TANULÓI TEVÉKENYSÉGEK a KET Fejlesztési feladatai és ismeretei feldolgozásához

Kerettantervi feladatok és ismeretek és a kézikönyv szerkezete

A fejezetben a vizuális kultúra KET *fejlesztési feladataihoz (és ismereteihez)* szeretnénk konkrét tanulói tevékenységeket ajánlani. A KET témakörei a vizuális kultúra részterületei szerinti felosztásban kínálják a fejlesztés lehetőségeit. Feladatunk volt többek között a tantervi követelmények két évfolyamos ciklusait tanévekre felbontani. Döntésünk szerint vannak olyan témakörök (és ezekhez tartozó fejlesztési feladatok), amelyeket inkább a második osztály számára javasolunk, a fejlesztési feladatok nagy része azonban új tartalmakkal gazdagodva, különböző évfolyamokon (így például második osztályban) is visszatérhet.

Fontosnak tartjuk megjegyezni, hogy a fejlesztési feladatok semmiféle időbeliséget nem tükröznek, nem alkotnak *tanmenetet*. Egyes *tanulói tevékenységeket leíró feladatok, vagy feladatcsokrok* a fejlesztési feladatok kombinációjaként jönnek létre, sőt egész témakörök (például a tárgy- és környezet-kultúra témakörei), természetes kapcsolódásban állnak más tantárgy anyagával is, és nagyon kínálják magukat az egységes elvárások követésére.

A tematikus tervek készítésére külön fejezetben kívánunk majd segítséget nyújtani, azzal, hogy a vizuális kultúra KET bizonyos elvárt *tanulói tevékenységeinek teljesítését* tantárgyközi és tantárgyon belüli kapcsolódásokkal együtt mutatjuk be.

Ugyancsak külön fejezetben szenteltünk néhány oldalt olyan ötleteknek, amelyek az iskola falain kívüli tanulásra mutatnak. Gyakori élményünk lehet, hogy például az erdei iskola, kirándulás, sportnap miatt „elmarad a vizuáliskultúra-óra”, miközben nem kellene elmaradnia, hisz számos olyan tanulói tevékenység rejtőzik a vizuális kultúra KET követelményei között, amelyek teljesülhetnek a tanórán kívüli keretek között. A vizuális kultúra KET által tartalmazott műalkotásokra, alkotókra a kézikönyv tartalmi utalásokat tesz, de a képek nem szerepelnek a könyvben, hisz minden név és műalkotás elérhető egyszerű internetes képkereséssel, még a jelzett magyar népművészeti alkotások is.

A kézikönyv szerkezetét a gyakorlati felhasználás érdekében visszatagoltuk a (tantervi szabályozásból már jól ismert) vizuális kultúra részterületei felé, így kifejező jellegű feladatokat, vizuális kommunikációs tartalmat feldolgozó feladatokat, tárgy- és környezetkultúrára mutató feladatokat válogattunk külön a kötetben.

A témakörök elején feltüntetjük a NAT (adott témakörnek megfelelő) tanulási eredményeit, a KET fejlesztési feladatai közül azt a válogatást, amelyre a feladatcsokor tanulói tevékenységei irányulnak, illetve abban az esetben, ha az adott feladathoz van új belépő fejlesztési feladat, azt is megjelöljük, ezek az utalások mind az adott feladatcsokor tantervi kapcsolódását jelzik. A tanulóknak szóló feladatokat pedig nekik szóló mondatokban igyekeztünk megfogalmazni.

A kézikönyvben leírt feladatok némelyike lehet ismerős a kedves olvasó számára, hisz magunk is gyakorló pedagógusként találkozhattunk egy-egy ötlet csírájával, viszont ezeket igen nehéz lenne hivatkozni, nevesíteni. Fontosnak tartjuk ennek tükrében megjegyezni, hogy nem használtunk fel ténylegesen publikált feladatrendszereket a kézikönyv írásakor, de nem kizárt, hogy pedagógus-előéletünkben (órára való készülés során), akár látott képanyagként, vagy hallgatói ötletként szűrődött be a gondolkodásunkba néhány könyvben megjelenő feladat. Ezek közül, ha nevesíthető, a forrást természetesen megjelöljük.

Kifejező jellegű személyes alkotás, illusztrációk, személyes élmények

Az érzékelés, a vizuális és egyéb érzékszervi jellemzők közvetlen megfigyelése, és a tényleges tapasztalat alapján történő ismeretszerzés általában jellemzi a kisiskoláskor vizuális feladatrendszerét, és nem csak a kezdő szakaszban tartoznak feladataink közé. (A KET *Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat* címmel önálló témakörként közli a vonatkozó fejlesztési feladatokat, úgy is, hogy ezek általában nem alkotnak önálló órai feladatot. Néhány ide tartozó játék beépülhet más tantárgy játékaik közé is, vagy egyenesen ott a szokásos helyük (például dallamív, hangmagasság változása, lépések, ugrások kirakása számolókoronggal). Éppen ezért a KET e témaköre leginkább más, további témakörök tanulási eredményeiben hasznosulhatnak. Másrészt a kerettanterv fejlesztési feladatainak áttekintésekor látszik, hogy a tevékenységrendszer fókusza alapján lettek „dobozolva” a korábban élményképnek, kifejező képalkotásnak hívott tevékenységrendszer feladatai, ami nagyon jól lefedi a gyerekek tevékenységét. Mi is igyekszünk ennek a logikának megfelelni, és az egyes feladatcsoportokat ugyanígy elkülöníteni, főként, ahol lehet.

Elképzelt vagy hallott történetek alapján tervezett feladatok

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- *élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;*
- *rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít, és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi;*
- *saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;*
- *saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;*
- *saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikus eszközökkel eljátssza, vizuális eszközökkel megjeleníti;*
- *azonosítja a nonverbális kommunikáció eszközeit: mimika, gesztus, ezzel kapcsolatos tapasztalatait közlési és kifejezési helyzetekben használja.*

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET)

Különböző érzékszervi tapasztalatok (pl. szaglás, hallás, tapintás, látás) élményszerű feldolgozása alapján, egyszerű következtetések szóbeli megfogalmazása és az élmények, kialakult érzések vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, mintázás, építés/konstruálás, tárgyalkotás).

Elképzelt vagy hallott történetek, rövid szövegek, irodalmi (pl. mese, vers) vagy zenei élmények (gyermekdal, gyermekjáték, mondóka) különböző részleteinek vizuális bemutatása a saját ötletek megjelenítése érdekében, különböző eszközökkel síkban és térben (pl. színes rajz, festmény, nyomat, kollázs, plasztika, makett, tabló), és a kitalált vizuális ötletek szöveges magyarázatával (illusztráció síkban vagy térben). Szemléltetésre ajánlott képanyag: Réber László, Reich Károly, Henzelmann Emma, Sajdik Ferenc illusztrációi.

TENYÉRMADÁR

Egyéni munka

A tenyér befestékezésével készült nyomtatás meghatározó szerepet játszik az óvodai vizuális kultúrában, számos alkalommal felhasznált, nagyon közkedvelt megoldás. Az iskolába lépő kisgyerekekkel azért

érdemes azonban újra feladathelyzetbe illeszteni, mert így egy (esetleg sokak által) jól ismert technika segítheti át őket az iskolára jellemző feladatok világába.

Tanítsuk hallás után az Ádám bátyám, pávát látván... mondókát!

Mutassunk pávákat fotón és népművészeti motívumként is!

- Fogalmazzátok meg, miben hasonlítanak a motívumok a madarakhoz, milyen helyzetben ábrázolják őket! Mi a különbség a díszítmény és az élő állat között?
- Festékezzétek be a tenyereteket és nyomtassátok le egy lapra, majd fessétek meg azt a pávát, ami annyira elvarázsolta Ádám bátyát, hogy...

Az elkészült képeket rakjuk ki.

- Válassz ki egy pávát, és találd ki, mutasd meg, milyen hangja lehet! Milyen hangja lehet annak a másíknak?

(A gyerekek általában nem tudják, milyen hangja van a pávának, tehát vizuális benyomásaikat transzponálják zenei-vokális formába.)

HANGYAKATONÁK

Egyéni munka

A gyerek hátratett, „ügyetlenebbik” kezébe rejtünk kavicsot!

- A kezeddal tapintsd ki a kavicsot! Próbáld megérezni, hol vannak rajta repedések, bemélyedések! Most még ne nézd meg, csak gondold ki, milyen lehet!
- Rajzold meg nagyban a formáját, a repedéseket, bemélyedéseket!
- Fesd ki a képet, még mindig elképzelt színekkel!
- Figyeld meg a kapott kavicsot, és alakítsd tovább a képet, úgy, hogy már látott dolgok is legyenek rajta!
- Képzeld el, hogy amit festettél, egy óriási hegy „Hangyaországban”! Folytasd a rajzot, találd ki háttérét is!

A háttér gyakran a kékkel való kifestés szinonimája elsőben. Beszélhetünk már itt is arról, hogy háttér az, ami valami mögött még látszik, másik hegyek, épületek, akár élőlények is. A hangyakatonák hegye mögött álló ember is lehet a kéknek háttér, és nem kell kék nadrágban állnia.

Mutassuk meg *Pieter Brueghel: Gyermekjátékok* című festményét!

- Figyeld meg a festményt (amin nem hangyákat látsz), hanem játszó gyerekeket, akik régen éltek. Mitől látjuk ilyen kicsinek őket? Mekkora lennének, ha közelebb mennénk? Képzeljétek el, hogyan játszhat az, akinek hat lába van!
- Rajzold meg a hangyanépet is filctollal! Találd ki, mi mindent csinálhatnak a nagy hangyasziklán!

(Például hangyakatonák harca a nagy kavicsziklán, esküvői menet, hangyagyerekek mennek haza az iskolából.)

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

Adott érzelmi állapot (pl. boldogság, rémület, tanácstalanság) kifejezése arcjátékkal és gesztusokkal, az érzelmek kifejezési lehetőségeinek tudatosítása érdekében. A tapasztalatok felhasználása egyszerű vizuális megjelenítés során (emberábrázolás, differenciált arcábrázolás, kézábrázolás) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Anna Margit: Rémület, Rembrandt és Saskia, Paul Klee: Önarckép, Leonardo da Vinci: Mona Lisa, Modigliani portréképei.

Egyéni munka

Előkészítésként meséljünk *szabadon választott népmesét*, és hangsúlyozzuk egy-egy szereplő leírásánál annak jellemző tulajdonságait. A jellemzés példái alapján kérjünk a gyerekektől szemléletes hasonlatokat.

- Ha azt hallod például: „Haja, mint a ...”, vagy „Ajka, mint a ...” segíts a többieknek is elképzelni, mihez hasonlíthat!

Mutassuk meg *Amedeo Modigliani* portréképeit!

- Figyeljétek meg a képeket, írjátok le a látható figurát, mint az előbb (például „A hölgy haja barna, mint a ...”, „Az arca szép sárga, mint a ...”)!
 • Írjátok le a ruháját és a kép háttérét is!
 • Fogalmazzátok meg, hogyan függhet össze például az arc színe, és hogy milyen érzelmei vannak a képen látható hölgynek/úrnak!

Meséljük el *Illyés Gyula: 77 magyar népmese kötetéből az Irigység* című mesét.

(Tulajdonképpen ezzel az előkészítéssel a legtöbb népmese illusztrálható.)

- Próbáljátok meg eljátszani, mutatni az arcotokkal, kezetekkel, hogy milyen az, amikor valakit „elfut a pulykaméreg”!
 • Rajzoljatok olyan jelenetet a meséből, amikor valaki nagyon örül, vagy amikor nagyon sóvárog valami után, vagy amikor mérgeződik!
 • Amikor a szereplők arcának a színét festitek, gondoljatok ilyesmikre: elvörösödött a méregtől, megsárgult az irigységtől!

VÁLTOZAT ANYÁK NAPRA

A feladat, mivel nagyon személyes, csak a gyerekcsoport erős ismeretében ajánlott, akkor, ha biztosan tudjuk, hogy a gyerekek az édesanyjukkal élnek.

Mutassuk meg *Leonardo da Vinci Mona Lisa* arcképét!

- Figyeljétek meg a képet, mondjatok róla hasonlatokat (például „A haja barna, mint a polc.”)!
 • Úgy is írjátok le, hogy: „Az ő haja barna, de az én anyukámé ...”.
 • Mire gondolhat éppen a képen látható hölgy? Ki lehet, mivel foglalkozhat?

Mutassuk meg *Pablo Picasso kék korszakából a Vasaló nő* című festményt! (Ennek hangulati ellentéte lehet: *Edgar Degas: Vasaló nők* című képe.)

- A képen látható nő szeret vasalni? Indokoljátok meg a kép alapján a válaszotokat!
 • Milyen színeket használ a festő? Valóságos, vagy álombeli inkább? Milyen a kép hangulata?
 • Rajzoljátok le anyukátokat! Mit csinál éppen most, amikor mi itt vagyunk az iskolában? Fejezzétek ki, milyen lehet az ő arckifejezése! Szeret vajon főzni, vagy csak muszáj neki? Rendben hagyátok az asztalotokat, vagy éppen a „rumlit” takarítja utánatok? Szereti a munkáját, ha dolgozik? Nézzétek meg az órát a falon, és másoljátok a képre, hogy lássa anyukátok, hány órakeret gondoltatok rá.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

Közvetlen megfigyelések útján szerzett konkrét vizuális tapasztalatok (pl. nagyság, felület, méret, irány, mennyiség, anyagszerűség, elhelyezkedés) alapján vizuális jellemzők kiválasztása, csoportosítása, megnevezése (pl. legsötétebb szín, legnagyobb forma, a kép jobb oldalán elhelyezkedő figura), és az érzékszervi tapasztalatok következetes felhasználása az alkotómunka során.

Csoportmunka

A *lila színek* gyűjtése igen jól kapcsolódhat *Nemes Nagy Ágnes: Lila fecske* című versének feldolgozásához (lásd magyar nyelv és irodalom KET), és az íráselemek közül a fecskevonal vázolásához. Tehát mint komplex feladat:

- Kék, vörös és fehér tempera keverésével gyűjtsétek össze a lehető legtöbb kikeverhető árnyalatot! A különböző árnyalatú lila színekkel fessetek külön kis kártyákat (A/6)! Számoljátok össze, hány különböző árnyalatot sikerült gyűjteni!
- Rendezzék egymás mellé úgy, hogy látható legyen melyik szín melyiknek a közvetlen „rokona”! (Inkább kék, vagy inkább pirosas, világosabb, vagy sötét?)

Mondjuk el a gyerekeknek *Nemes Nagy Ágnes: Lila fecske* című versét!

Egyéni munka

- Gyűjtsétek össze, hogy a versben hogyan nevezi meg a szerző a fecske színeit.

A fecskevonal vázolását az írástanítás aktuális szokásrendje szerint végezzük, akár újságpapíron, ecsettel, akár munkafüzetben, postairónnal, ahogy szoktuk.

- Rajzoljatok egy hosszú piros vonalat a lapra (mintha villanyvezeték futna), majd rajzoljatok meg ecsettel egy jó nagy fecskét is a vezetékre!
- Alakítsátok tovább a fecskét a *lila* színgyűjteményetek segítségével! Tépjetez foltokat a kártyákból, és ragasszátok a fecskevonalra! Ollóval továbbalakíthatjátok a tépett foltokat.

A munka segítéséhez mutathatunk fecskéről fotót is, amin megnézhetik a gyerekek a madár arányait, jellemzőit.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

A tanulás során felmerülő helyzetekben valós környezeti jellemzők (pl. téli táj, növény részei, osztályterem színei), képek és ábrák (pl. tankönyvi ábra, saját vagy társak rajza) célirányos megfigyelése, és a tapasztalatok szöveges megfogalmazása a látott információk pontos leírása és feldolgozása érdekében.

Mutassuk meg *Szőnyi István: Este* című képét!

- Figyeljétek meg a kép színeit! Adjatok neki címet! Mit fejez ki a festő azzal, hogy csak néhány színt használ a képen? Hogyan tudjátok leírni a képen látható színeket? Hogyan lehetne a színeket csoportosítani?
- Ha a fecskével kész vagytok, már szabad színekkel készítsétek el a háttérét. Használjatok olyan színeket, amik kiemelik a fecskét!

A háttér mindig nehéz kérdés első osztályban. A séma a kéket illetve a zöldet jelenti. Fontos függetlenedniük ettől, hogy rendelkezzen a felső tagozathoz közeledve a háttér már térkifejezéssel is, vagy a közlés jellegétől és az alkotó szándékától függően legyen a kép lényeges része, vagy a főalak kiemelésének eszköze.

HÁROM NYULAK**Egyéni munka**

A feladat *Zelk Zoltán: A 3 nyúl* című verses meséjének olvasásórai feldolgozásához kapcsolódik.

Mutassuk *Joan Miro* festményeit!

- Figyeljétek meg a képeket! Fogalmazzátok meg, hogy miért éppen ezeket mutatom vershez kapcsolódóan!

Miro képi világa nagyon adja magát az elmesélt „szörnyetegnyulak” megjelenítésére. Képi világa (mint vizuális motiváció) elviszi az arányosan cuki, bár nagy nyulacska rajzfilmes sémáját.

- Fessétek meg, hogyan képzei a róka, medve a szörnyetegnyulakat!
- A kész alkotásokról beszélgetsetek! Ki az, aki követte a mese szövegét, ki az, aki inkább a képek alapján dolgozott? Meséljétek arról, kinek mi volt kicsi korában, amit félelmetesnek talált úgy, ahogyan elképzelte!

Feloldásképpen használhatjuk az alábbi feladatot:

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

Irodalmi, zenei és médiaélmények (pl. mese, vers, gyermekdal, zenemű, animációs film) fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése egyszerű eszközök felhasználásával (tárgyakkal való bábozás, tárgyak megszemélyesítése). Szemléltetésre ajánlott: Foky Ottó: Ellopták a vitamint, 1966, Babfilm, 1975.

ZSEBKENDŐNYÚL, KÉZFARKAS

Csoportmunka

- Játsszátok el a mesét úgy, hogy a szereplőket textilekből, ruhadarabokból vagy talált tárgyakból készítek el úgy, hogy felkötözzék az egyik kezetekre! Találjátok ki, hogyan tudjátok megjeleníteni a szereplőket!

Mutassuk a zsebkendőből kötött nyulat, esetleg fekete kesztyűvel játszhatjuk mi is a madarat.

A KÉT KECSKE

Egyéni munka

A két kecske (találkozása a pallón) című mese olvasásórai feldolgozásának folytatásaként a következő vizuális feladat oldható meg.

- Van, hogy mi is úgy viselkedünk néha, mint a mesebeli kecskék. Meséljétek olyan igaz történetet, ami veletek történt, és az volt a lényege, ami a kecskés mesének!
- Játsszátok változó párokban (az ismert) „kakasos játékot”! Egy madzaggal lehatárolt területről két, egymásnak háttal feszülő gyerek megpróbálja kitolni társát a körből.
- A játékban mikor történik az meg, ami ebben a mesében? Fogalmazzátok meg, hogy mikor szoktatok győzni, mi kell hozzá ebben a játékban!

Mutassunk népi díszítőművészetből származó tükörszimmetrikus motívumokat (többféle technikában megjelenítve, például faragás, hímzés, festés).

- Fogalmazzátok meg, miben segít a kép, hogyan kapcsolódik a meséhez?

Mutassuk meg a magyar Szent Korona homloknézetét a két arkangyallal!

- Figyeljétek meg a két, egymással szembenéző angyalt, akik a magyar Szent Koronát díszítik! Keresetek fontos különbségeket a két kép között! Miben hasonlítanak? Mi jellemzi az elhelyezésüket?

Ekkor részben teljesül a magyar nemzeti jelképek ismeretét célzó alábbi KET-feladat is.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

Magyar nemzeti szimbólumok gyűjtése (pl. államcímér, nemzeti zászló, Szent Korona, Kossuth-címér, '56-os lyukas zászló) és a szimbolikus elemek felhasználása az alkotómunka során (pl. tárgyal-kötés díszítményeként: huszárcsákó, párta).

Szent György és Szent Demeter zománcképe szintén hasonló, bár a szimmetria nem teljes. Érdekes kérdés első osztályban, hogy elfogadják-e szimmetrikusnak, vagy a különbségek foglalkoztatják őket jobban. Hagyjuk nyitva a kérdést!

Mutassunk kecske formakarakterét jellemzően bemutató fotókat is kecskékről!

- Jellemezzétek a kép alapján a kecskét! Milyen a teste formája, a feje, farka, a szarvai hogyan állnak, van-e még jellegzetes megkülönböztető jegye?
- Rajzoljatok fekete A/5 papírra egy kecskét, és vágjátok ki! A megmaradt fekete „hátteret” ragaszátok fel egy A/4 lap egyik felére, vele szemben a fehér oldalra a kivágott alakot!
- Zselés tollal, ceruzával dolgozzatok tovább a képen, a felragasztott kecskéken és a hátteren is!
- Figyeljétek meg, ugyanaz az eszköz hogyan viselkedik a fehér, és hogyan a fekete oldalon! A kép befejezéséhez próbáljatok a háttérben is ellentéteket rajzolni! Használhattok további papírkivágásokat is.

A mesefeldolgozást kiegészítve a „kakasos játékkal” segíthetjük/mederbe terelhetjük a főként kisfiúk között megjelenő hatalmi harcot, a gyerekcsoport vezető személyiségeinek kitermelődését, amit amúgy spontán verekedéssel intéznének el, másrészt megfigyelhetjük az „egymásnak feszülő erők” harcát, ami kompozíciós segítséget ad a vizuális kifejezésnek.

IZZIK A GALAGONYA

Egyéni munka

Weöres Sándor: Őszi éjjel ... kezdetű verse nem nagyon tud függetlenedni (a jól eltalált) *Sebő Ferenc*-féle zenei feldolgozástól, használjuk ki tehát arra, hogy a dal éneklésével adjunk ritmust a munkának! A feladatnak nem célja, hogy a galagonya növényt ábrázoljuk, jobb is lenne, ha a „galagonya” mint személyiség, titok jelenne meg a képen.

A feladat kapcsolódhat egy korábbi feladat, *Szőnyi* festményének színvilágához is.

- A/3-as fekete vagy szürke rajzlapon dolgozzatok pasztellkrétával úgy, hogy minden pont, minden vonal kövesse a dalt, ahogyan énekeljük! Rajzold mindig azt, ami a szövegben van! Hogyan tudnád megmutatni, milyen a tüske? Amikor a *galagonyát* énekeljük, használj olyan színeket, amik a fekete papíron izzanak, és a vers ritmusára tegyél pontokat a „galagonya ruhájára”! Hogyan tudjuk kifejezni azt a krétával, kezünkkel, mozdulattal, hogy „hold rá fátylat ereszt...”?
- Próbáljátok újra lerajzolni a képet ugyanazokkal a színekkel, de most fehér papíron!
- Hasonlítsátok össze a két képet! Melyik fejezi ki jobban a vers tartalmát, azokat az érzéseket, amiket bennetek keltett?

A rajzolás közben nyomhagyással kísért dallamkísérés az ének-zene bizonyos fejlesztési feladataival is összhangban van. A zenei írás-olvasás előkészítése, a ritmika grafikus jelekkel való leképezése, a mérőütés függetlenítése is fejlesztési feladatunk lehet, és a két művészeti ág közötti közös absztrakt tartalmak épülését segítheti.

Alkalmas osztállyal kipróbálhatjuk a dallammozgások leképezését is, például azzal, hogy ha magasan éneklünk, akkor a kép felső részén dolgozzanak a gyerekek, ha mélyen, akkor a felület alsó részén. Hasonló megoldást később is ajánlunk majd más feladatokban.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

A feladat az

„Elképzelt vagy hallott történetek, rövid szövegek...”, a „/.../ képek és ábrák (pl. tankönyvi ábra, saját vagy társak rajza) célirányos megfigyelése /.../”

KET-feladatokon túl reagál a következőkre is:

„Elképzelt vagy hallott történetek, rövid szövegek...”, a „/.../ képek és ábrák (pl. tankönyvi ábra, saját vagy társak rajza) célirányos megfigyelése /.../”

Magyar nemzeti szimbólumok gyűjtése (pl. államcímer, nemzeti zászló, Szent Korona, Kossuth-címer, '56-os lyukas zászló) és a szimbolikus elemek felhasználása az alkotómunka során (pl. tárgyalás díszítményeként: huszárcsákó, párta).

Személyes érzelmek, hangulatok kifejezése képalkotásban (kifejező képalkotás, kifejező jellegű plasztikus alkotás); Munkácsy Mihály: Ásító inas, Mednyánszky László: Verekedés után, E. Delacroix: Vihartól megrémült ló.

Adott érzelmi állapot (pl. boldogság, rémület, tanácstalanság) kifejezése arcjátékkal és gesztusokkal, az érzelmek kifejezési lehetőségeinek tudatosítása érdekében. A tapasztalatok felhasználása egyszerű vizuális megjelenítés során (emberábrázolás, differenciált arcábrázolás, kézábrázolás) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Anna Margit: Rémület, Rembrandt és Saskia, Paul Klee: Önarckép, Leonardo da Vinci: Mona Lisa, Modigliani portréképei.

SZENT MIKLÓS LEGENDÁI

Egyéni munka

A feladat hozzásegítheti a gyerekeket ahhoz, hogy a „Mikulás” figurája elszakadjon a piros-fehér sémától, egyben gazdagodjon kultúrtörténeti ismeretekkel, és egy kicsit iskolásabb elképzelések lépjenek az óvodások „csokiosztó Mikulás” képzetéhez, akit a munkavédelmi bakancsáról szoktak a gondnok bácsival azonosítani. A gyerekek világának egyik fő ünnepeként annyi érzelmi töltettel fordulnak a téma felé, ami alkalmassá teszi arra, hogy fejlesztési feladatokkal gazdagon kitöltött feladatként fejlessze a személyiségüket, és esetleg hozzájáruljon az egyéni arc sémáik gazdagodásához is.

Mutassuk be a Szent Miklós-legenda szövegét, emeljük ki a főbb jeleneteket (például család segítése bedobott zacskó arannyal).

Előkészítésül a történethez kapcsolódva játsszuk (a közismert) „karmesterjátékot”. Egy gyerek, a „karmester” felvesz egy kifejező arckifejezést, a többiek pedig őt utánozzák.

- Találjátok ki a karmester arckifejezéséből, hogy melyik szereplőt jeleníti meg! Fogalmazzátok meg úgy, hogy a történethez kapcsolódjon! (Például amikor a legnagyobbik lány megtalálja a zacskó aranyat, a többiek csalódtak, mert ők nem kaptak.)

Mutassuk meg a magyar *Szent Korona* zománcképeit.

- Figyeljétek meg, hogy a magyar *Szent Koronát* díszítő képek hogyan jelenítik meg az embereket! Milyennek látjuk az orrukat, milyen alakú a szemük? Mit tudunk meg az öltözékükről?
- Találjátok ki, miért éppen ezeket a képeket nézzük! Mi lehet a kapcsolat Szent Miklós és a Szent Korona képei között?
- Rajzoljátok meg Szt. Miklós arcát valahova a rajzlapra! Próbáljátok meg a látott képekhez hasonlóan rajzolni!

Dolgozzanak a gyerekek A/4 rajzlapon fekete filctollal.

- Ha készen vagytok az arccal, találjátok ki, melyik jelenet rajzolásával tudjátok a képet folytatni! (Például ha Szent Miklós az ablakban dobja be éppen az aranyzacskót, akkor elég egy ablakot köré rajzolni.)

- Rajzolja meg a többi szereplőt is! A Szent Koronán nem látunk nőket, de ti találjátok ki, hogy a látott szabályokkal hogyan lehet lányokat, nőket, például az anyukájukat megjeleníteni! Az arcki-fejezésükkel fejezzétek ki az érzelmeiket, csodálkozásukat!

Mutassuk meg *Csontváry Kosztká Tivadar: Nagy Taormina* című képét.

- Figyeljétek meg a képet és találjátok ki a színek alapján, mikor látta így a festő ezeket az épületromokat! Rajzolhattok ilyesmi épületeket, kapukat, oszlopokat is a képre, hiszen hasonló környezetben játszódott Szent Miklós története is.
- A kész filctollrajzot fessétek ki vízfestékkel, úgy, hogy mi is láthassuk, melyik napszakban történt a jelenet.

Először a sárga színekkel való festést javasoljuk, mert a tiszta ecsetmosó víz még segít az élénk, tiszta sárgák megjelenítésében.

- Helyezzétek el a kész képeket a történet eseményeinek sorrendjében! Meséljétek el a történetet egy-egy kép kiválasztásával!

Népművészeti tartalmakra tervezett feladatok

A fejezetrészben azt mutatjuk be feladatpéldákkal, hogy az alkotva befogadás elve nem csupán a magas művészet kulturális tartalmainak átadásában játszik szerepet, hanem nemzeti identitástudatunk erősítésére is szolgál a magyar népművészeti tartalmak természetes iskolai jelenlétében is.

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- *élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;*
- *rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít, és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi;*
- *a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;*
- *valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél;*
- *a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik.*

Fejlesztési feladatok (KET)

Különböző érzékszervi tapasztalatok (pl. szaglás, hallás, tapintás, látás) élményszerű feldolgozása alapján, egyszerű következtetések szóbeli megfogalmazása, és az élmények, kialakult érzések vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, mintázás, építés/konstruálás, tárgyalkotás).

Elképzelt vagy hallott történetek, rövid szövegek, irodalmi (pl. mese, vers) vagy zenei élmények (gyermekdal, gyermekjáték, mondóka) különböző részleteinek vizuális bemutatása a saját ötletek megjelenítése érdekében, különböző eszközökkel síkban és térben (pl. színes rajz, festmény, nyomtat, kollázs, plasztika, makett, tabló), és a kitalált vizuális ötletek szöveges magyarázatával (Illusztráció síkban, vagy térben) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Réber László, Reich Károly, Henzelmann Emma, Sajdik Ferenc illusztrációi.

MONDÓKA KÍSÉRÉSE NYOMTATÁSSAL

Egyéni munka

A feladatot bármelyik népi mondóka felhasználásával végezhetjük. (lásd ének-zene KET, *Bújj, bujj zöld ág, Túrót ettem*)

- Válasszatok egy számotokra érdekes alakú krumplidarabot, és miközben énekeljük a dalt, pecsételjetek vele a ritmusnak megfelelően! Dal közben (például szünet alatt) gyorsan festékezzetek is! Találjátok meg a festékezés jó ritmusát!
- A következő színnel az előző sor alá pecsételjünk, de mindig csak a mérő ütemére!
- Keressetek még olyan dalt, amit erre a kottára lehet énekelni!
- Figyeljétek meg egymás munkáját, ki hogyan jelölte a ti-ti ritmust, a szünetet!

A kétnegyedes népdal az ősi munkadalok funkciójában énekelhető, az ének ritmusa strukturálja a monoton munka végzését, a produktum pedig nem kifejező képalkotás, hanem a monoton gyerekdal vagy mondóka monotonitását *illusztráljuk* vele. Az első osztályos ének-zene tankönyvek is hasonló elven illusztrálják a ritmikai készségfejlesztés, zenei írás-olvasás feladatait.

A krumplinyomda előkészítésekor vágjuk fel a krumplit, mintha gulyáslevesbe szánnánk.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

A tanulás során felmerülő helyzetekben valós környezeti jellemzők (pl. téli táj, növény részei, osztályterem színei), képek és ábrák (pl. tankönyvi ábra, saját vagy társak rajza) célirányos megfigyelése, és a tapasztalatok szöveges megfogalmazása a látott információk pontos leírása és feldolgozása érdekében.

Magyar népi díszítőművészet jelkészletének gyűjtése, kísérletezés a szimbólumok értelmezésével (tulipán, nap, madármotívum, kígyó stb.), tanítói segítséggel, egyénileg, vagy csoportban.

ERDÉLYI TULIPÁN – ANYÁK NAPJÁRA AJÁNDÉKÖTLET

Egyéni munka

Ismét egy olyan tanulói tevékenység, amely inkább „alkalmazott” jellegű, és az alkalmazás terepe a tárgykultúra, ami történhet a technika és tervezés tantárgy adott feladatában is (például *anyák napjára meghívó készítése*).

A székely bútorfestés gyakorlata megőrizte azt a hagyományt, hogy a tulipánszimbólum a nőiesség jelképe, minél összetettebb, annál inkább az érett nő jele, minél egyszerűbb, annál inkább a fiatal vagy gyereklányok szimbóluma. A koncentrikus virágok a férfiakat jelentették.

Mutassunk úgynevezett olaszkansóban álló tulipánábrázolást a székely festett fabútorok mintakincséből!

- Figyeljétek meg a díszítményt, próbáljátok szóban megfogalmazni amit láttok!

Mutassunk hagyományos (zöld-kék-okker, vagy kék-fehér mintás) korondi tányérokat is!

- Figyeljétek meg, milyen színeket használtak a régi erdélyi fazekasok. Keressetek rá magyarázatot, miért csak ezeket a színeket használták!
- Rajzoljátok meg a saját családotokat így, ahogyan régen Erdélyben ábrázolták!
- Figyeljétek arra, hogy az édesanya középre kerüljön, és legyen nagyobb, díszesebb, mint a gyerekek! Dolgozzatok szimmetrikus szabály szerint!

Az anyák napja megünneplésére szóló meghívó nagyon adekvát díszítése az anyát szimmetriatengelyben álló, díszített tulipánként megjelenítő, a gyerekeit a tövéből vagy szárából elágazó, különböző életkorokra utalva különböző tulipánokként vagy margarétaként ábrázolt virágmotívum, melynek színvilágot is adhatunk (például a korondi kerámiák zöld-kék-okker harmóniájával).

A feladat felhasználható a ténylegesen használható ajándéktárgy (például agyagozott könyökedény) díszítményeként is (lásd a tárgy- és környezetkultúra feladatainál).

Saját kitalált történetek bemutatására tervezett feladatok

Tudjuk, hogy a gyermeki ötletesség motiválása gyakran jelenthet kihívást. A „szabad rajznak” nevezett módszer annak a gyerekek kedvez, akinek van kifejeznivalója, és túlteng az ötletektől. Mások csak ülnék az üres lap előtt, és úgymond gondolkodnak. Ha mégis elérjük, hogy valamit rajzoljanak, akkor az a *valami* a gyorsan „legyártható” sémák alakjában szokott megjelenni (például virgácskezű madárijesztő, kék felhő, m betű alakú madár, saroknap). Ez nem cél. Éppen ennek feloldására szeretnénk néhány példát javasolni, amelyekben a „saját kitalált történet” motiváló képanyaghoz kapcsolódik, vagy kép- és cselekményben gazdag szöveg segíti a saját történet megszületését.

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;
- különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál
- élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;
- időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjelenít.

Fejlesztési feladatok (KET)

Saját kitalált történet elmesélése, és a történet néhány fontosabb jelenetének többalakos vizuális megjelenítése tetszőleges eszközökkel.

Személyes érzelmek, hangulatok kifejezése képalkotásban (kifejező képalkotás, kifejező jellegű plasztikus alkotás) Munkácsy Mihály: Ásító inas, Mednyánszky László: Verekedés után, E. Delacroix: Vihartól megrémült ló.

Képek, vizuális műalkotások átértelmezése (emberábrázolás, differenciált arcábrázolás, térábrázolási képesség fejlesztése) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Szent Korona zománcképei, Szent László-legendák, XI–XII. századi freskók, Csontváry Kosztká Tivadar tájképei.

A FAZEKASNÉ LÁNYA

Csoportmunka

Előkészítésként nyomtassunk minden csoport számára Kovács Margit szobraiból fotóválogatást! (A képek címét nem közöljük, kedves kollégánk, játsszon velünk, és a gyerekekhez hasonlóan próbáljon ráismerni az adott szobrokra.)

- Azonosítsátok a megfelelő képeket a magyar szobrásznő összegyűjtött alkotásaiból, amiről épp mesélek! Rendezzétek sorba a képeket!

Az idős asszony és egyetlen leánya korongon kancsót készített.

Az ajtó előtt kuporgott egy idős ember.

A lány kenyeret szelt.

Megszólalt egy kanásztülok.

A ház előtt két vénséges anyóka ült.

„Jaj, ne is kérdezd!” – mondta az egyik öreganyó.

- Találjatok ki egy saját „magyar népmesét”, ami illik a képekből kirakott sorhoz! Folytassátok tettség szerint az elkezdett történetet!
- A hiányzó jeleneteket készítsétek el ti is agyagból! Új szereplőket is alkothattok.
- Figyeljétek meg, hogyan alakítja ki a figurák karjait a szobrász, hogy ne törjenek le!

Változat:

- Vízrel feltöltött palackokat öltöztessetek fel a hallott történet szereplőinek! Használjatok különböző anyagokat, talált tárgyakat a figura kialakításához! Feszítsetek nyúlós anyagot a fejrészre, filctollal rajzoljátok meg az arc részleteit! Az arc kialakításában segít a képeken látható szobrok megformálása. A kezeket és egyéb elemeket papírból vágjátok ki és ragasszátok a palackra, vagy drótból készítsétek el!
- Meséljétek el a teljes történetet, az eredeti képek és a saját szobraitok bemutatásával!

A mesélést magát videón rögzíthetjük.

TÁNC A NAGY FA KÖRÜL

Egyéni munka

Előkészítésül mutassuk meg *Csontváry Kosztka Tivadar: Zarándoklás a cédrushoz* című képét.

- Figyeljétek a képet egy percig! Figyeljétek meg a korona háromszög alakját, továbbá hogy hány fát láttok összesen! Hogyan festette meg a háttérrel a festő? Keressétek meg a velünk szembe forduló szamarat is!
- Fessétek meg a képet emlékezetből!
- A kész festményt hasonlítsátok össze az eredetivel! Keressétek meg az esetleges különbségeket az eredeti és a saját festményetek között! Találjatok ki egy rövid történetet az általatok készített festmény alapján! Lehet hogy a ti képetekről eltűnt néhány szereplő, akkor meséljétek el, hova tűntek! Ha a fa is megváltozhatott, szőjétek a történetbe, hogy mi történt (például csodás, mesés dolgok, földrengés, villámcsapás)? Mesélje el mindenki a saját változatát!
- Mesélés közben rajzoljátok is, mi történt!
- Képzeljétek el, hogy mielőtt a képet megfestette a festő, száz évvel korábban már ti is jártatok a helyszínen. Rajzoljátok meg, milyennek képzeltétek száz évvel korábban a látványt! Találjátok ki milyen lehetett a fa, milyen lehetett a táj!

(A tájbrázolást, illetve a háttér megoldását itt tényleg segítheti a *Eugen Delacroix: Vihartól megrémült ló* című képének bemutatása is.)

- Készítsetek elképzelt, *korabeli* szereplőket is a képre! Kis darab papírokra rajzoljátok meg őket, vágjátok ki a fő formáját, majd ragasszátok a már korábban megrajzolt környezetbe, és dolgozzátok össze az eredeti háttérrel!

Az eredeti festmény irányított megfigyelése segíti a kép felidézését. Az elkészült kép az érdekességével, kompozíciós rendjével válhat szerethetővé a gyerekek számára. Fontos, hogy saját alkotásuk és az eredeti festmény ne a minőségek összehasonlítása viszonylatában jelenjen meg, hanem hogy az eredeti festményből induló játékhelyzet minél inkább a fantázia szárnyalását segítse.

Személyes élmények, közös élmények bemutatására tervezett feladatok

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít, fotóz és magyarázza azt;
- valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél;
- adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Fejlesztési feladatok (KET)

Korábban átélt események, különböző személyes élmények felidézése és tetszőleges megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben /.../

Nagyon könnyen azonosítható a feladat a „nyári élményem” típusú szokványos évkezdő munkával, amit ilyen általánosan nem javasolunk. Képzeljük el, milyen szomorú lenne egymás mellett látni például a fényes tengerparti élményt, illetve a lakótelepi lakásban kuksoló és a bátyja telefonjával játszó gyerek rajzát egymás mellett. A gyerekek többsége ugyanis, miközben szereti az „igazat” megjeleníteni, nem tetszik neki az adott helyzet, így e hagyományos feladat motivációs ereje is vitatható.

Helyette inkább iskolai feladatként javasoljuk az *osztályközösség egésze által átélt* pozitív élmények (például közös kirándulás, közös korcsolyázás, állatkerti látogatás, szüreti bál) megjelenítését. Ezekhez a helyzetekhez tényleg inspiráló lehet *Pieter Brueghel: Gyermekjátékok* című festménye, vagy *Vankóné Dudás Juli* magyar népeletet bemutató képeinek a megismerése.

KORCSOLYÁZÁS

Egyéni munka

- „Emlékezzetek vissza arra, amikor a múlt héten együtt korcsolyáztunk. Nagyon sok ember volt, féltettek benneteket, hogy összeütköztök. Voltak köztetek olyanok, aki jó nagyokat estek, de voltak olyanok is, akik nagyon gyakorlottan suhantak.

Mutassuk meg *Pieter Brueghel: Gyermekjátékok* című (vagy egyéb mozgalmas, többfigurás) festményét.

- Nézzétek meg, ahogyan ezen a képen a régi korban játszanak a gyerekek! Ugye, milyen sokan vannak a képen? Rajzoljátok le a múlt heti korcsolyázást, minden olyan vicces részletével, ami eszetekbe jut! Ti is rajzoljatok minél több gyereket, szereplőt a képre!

TÁNCHÁZ

Egyéni munka

- Emlékezzetek vissza arra, hogy a múlt pénteken nagyon jó tánccház volt itt az aulában. Persze nekünk már nincsenek olyan szép ruháink, mint amelyet régen hordtak az emberek.

Mutassuk meg *Vankóné Dudás Juli* régi magyar népeletet bemutató naiv festményeit.

- Figyeljétek meg a képen a régi viseletet!
- Rajzoljátok le magatokat, ahogyan táncoltatok, de most a saját képeteken a festményen látható régi népi viseletben is ábrázolhatjátok magatokat!

Csoportmunka

Az erdei iskola keretében végzett vizuáliskultúra-feladatnak (amit részletesebben külön fejezetben is kifejtünk), folytatása az iskolában az élmények újraélését, felidézését célzó feladatok megoldása (például a kirándulás, az építés, a titkos útkeresés közösségben, de egyénilegmegélt élmények) élményszerű megrajzolása, megfestése, térbeli megjelenítése.

- Az osztályképek nyomtatott változatából vágjátok ki saját és tetszőlegesen választott társaitok arcképét!
- Ragasszátok fel a kivágott arcképeket egy papírra, és rajzoljátok meg hozzá a testet! A képen mutassátok meg, hogy mi volt a legérdekesebb, hogyan játszottatok, mit építettetek az erdei iskolában!

Változat:

Bár a természeti formák gyűjtése bárhol könnyedén megoldható, az erdei iskolában is lehet faágakat, terméseket, kavicsokat gyűjteni. Ennek megfelelően az erdei iskolában kiadott gyűjtési feladattal is kapcsolódhatunk a témához.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

Megadott szempontok alapján természeti és mesterséges tárgyak gyűjtése, megfigyelése, és a megfigyelések alapján a tárgyak pontos leírása és változatos vizuális megjelenítése játékos feladatokban.

ÉPÍTSÜK ÚJRA!

Csoportmunka

A feladat az erdei iskolára ajánlott feladatra épül, aminek leírása önálló fejezetrészben található.

- Az iskolában meg fogjuk építeni kicsiben, amit itt nagyban építettetek, illetve ezt a tájat, ahol jártunk. Gyűjtsetek olyan fadarabokat, amik kicsiben emlékeztetnek az itteni valóságosakra, és minden olyan termést, kavicsot, amiből makettet tudtok majd építeni az iskolában!

Azok a csoportok, akik együtt dolgoztak az erdei iskolában, most is maradjanak együtt.

- Válasszatok ki közösen egy olyan élményt, ami mindenki számára jó volt, és építsétek meg közösen a helyszínt azokból a dolgokból, amit gyűjtöttetek!

Érdemes agyaglapon építeni, abba a fákat jelképező botokat bele is lehet szúrni, domborzatot is létre lehet hozni, és vízzel feltöltött patakmedret is ki lehet alakítani.

- Saját magatokat is jelenítsétek meg! Vágjátok ki az arcképeteket, és készítsétek hozzá testet papírból! Emlékezzetek vissza, milyen ruha volt aznap rajtatok!
- Állítsátok be magatokat az épített környezetbe! Találjátok megoldást arra, hogyan tudjátok a kivágott papíremberkét valamilyen testhelyzetben a térbe állítani!
- Készítsétek fotót a beállításról! Keressétek jó megvilágítást, vagy érdekes effektet a telefonon vagy fényképezőn!

Vizuális kommunikáció, vizuális jelhasználat

A témakör fejlesztési feladataira arányosan kb. 6 tanítási óra időanyagát ajánlja a KET szövege. Ez az óraszámhoz képest viszonylag alacsony, de lássuk be, az iskolába lépő első osztályosok iskolai életét éppen ez a vizuális közlésforma szövi át leginkább.

Az olvasni nem (vagy csak alig) tudó gyerekek feladatmegoldásai például olvasás-, írás-, matematikaórán többnyire rajzban történnek, tehát *vizuális kommunikációs* formát használnak a nyelvi, vagy a szimbólumokkal végzett, kanonizált rendszerű kommunikáció helyett. Persze a tanórán az úgynevezett manipulatív tevékenységekben (például kirakások, rendezések) ugyanúgy megoldásai lehetnek némelyik feladatnak, de a munkafüzeti feladatok következetesen igénylik (például mennyiségek, minőségek, méretek) dolgok lerajzolását. Félre is csúszhat a feladatmegoldás a *céltévesztés* miatt, hiszen lehet, hogy a gyerek azért nem csinál jó házi feladatot, mert a rajzolgatással elmegy az ideje, hisz mire a harmadik rózsaszálat tövissel és levéllel megrajzolja, könnyen elfelejti a feladatmegoldás lényegét (például, hogy milyen színű vagy milyen mennyiségű rózsát kellett megrajzolni az adott feladatban).

Gyakran találkozunk olyan munkafüzeti feladattal, ahol „miniatúra” méretben kell a szövegrést rajzra bizonyítani, miközben a vizuáliskultúra-órákon szeretnénk (a bolhaméretű, igen leegyszerűsített emberrajz helyett) a képtérhez kompozicionálisan és tudatosan igazított méretű, differenciált jellemzőkkel ellátott, változatosan megoldott emberi alakokkal találkozni, és szeretnénk a jól megérlelt emberi tartalmakat – az alkotó személyén átszűrődve erős képi kifejezésként látni.

Általában ezért javasoljuk, hogy első osztályban, de aztán később se csináljunk rendszert abból a házi feladat-típusból, ami a: „Rajzold le, ami legjobban tetszett az olvasmányban!” feladatmegoldást kéri.

Mit is akarnánk ezzel a házi feladattal *fejleszteni*, másképpen fogalmazva, milyen *tanulói* tevékenységet látunk e mögé? Jó esetben kinnal, keservvel elolvasta a gyerek, amit kellett. Talán valamit megértett belőle. Ezek után várjuk az olvasott szövegben kódolt esztétikum feloldódását a gyerek személyiségében úgyannyira, ami vizuális alkotó tevékenységben megnyilvánuló elaborációért kiált.

Ha következetesen tartjuk magunkat a közlésformákban tematizált vizuális kultúra KET feladatrendszeréhez, akkor ennek a témakörnek a domináns feladataiba sűrítjük bele azokat a tartalmakat, amiket biztosan a vizuális kultúra tantárgy keretei között tudunk fejleszteni, más tantárgyak feladatmegoldásainál pedig erős tudatossággal vezessük a tanulói munkát a konkrétól az absztrakt jelhasználatig vezető úton.

A korábbiakban is említettük, hogy a feladatok megalkotásánál törekedni kell a különböző témakörök integrálására, így korábbi feladatainkban is megjelentek az e témakör fejlesztésére is alkalmas követelmények, a következő feladatokban azonban a vizuális kommunikáció témáján lesz a hangsúly.

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;
- a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik;
- az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítségével értelmez;
- egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer;
- adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel, meghívó, plakát – készít egyénileg vagy csoportmunkában.

Fejlesztési feladatok (KET)

Közvetlen környezetében található jelek, jelzések (pl. útjelzés, közlekedési jelzés, piktogram, zenei kotta) gyűjtése, értelmezése tanítói segítséggel és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. rajzolt közlekedési terepasztal és annak kiegészítése térbeli közlekedési táblákkal).

Iskolai életében megjelenő szabályok kapcsán piktogramokat, rajzi jeleket alkot. Véleményt formál társai piktogramterveinek érthetőségével kapcsolatban.

Iskolai élethez, iskolai szokások kialakításához kapcsolódó feladatok

Közvetlenül az iskolakezdekor is van értelme az alábbi feladatnak, még akkor is, ha az ekkor készített jeleket, piktogramokat idővel modernizálni kell, hiszen a gyerekek rajzi és gondolkodási fejlődése miatt a később készült munkák minősége meg fogja haladni a kezdeti rajzok sajátos stílusát.

SAJÁT JELEK, SAJÁT SZABÁLYOK

Csoportmunka

Előkészítésül már rögtön a sok iskolában szokásos „iskolabejárásor” figyeltessünk meg a gyerekekkel olyan jelzéseket, amelyek tudatosan az érintettek (például gyerekek, felnőttek) tájékoztatására készültek!

- Figyeljétek meg az iskolában elhelyezett tájékoztató jeleket (például lány WC, tűzcsap, ebédlő)! Mit jelentenek? Kinek szólnak? Észrevettétek-e a rajzokat, amikor erre jöttetek? Mi segítette azt, hogy észrevegyétek?
- Készítsetek rajzos emlékeztetőt arról, hogyan kell viselkednetek az iskolában!

Ekkor természetesen még konkrétan meg kell mondanunk, mit rajzoljon le a gyerek, később minden felmerülő új szokás kialakításánál térjünk vissza a rajzolt szabálykönyv továbbrajzolásához.

- Figyeljétek meg a termet! Mi az a tevékenységünk, amihez érdemes lenne figyelmeztető ábrát készíteni, annak érdekében, hogy közösen emlékeztessen bennünket a dologra (például cipőváltás, kézmosás)?

Érdemes minden motiválásra szánt vizuális megjelenést (például magatartásértékelés változatai, diagramok, értékelő lapok) a gyerekekkel közösen készíteni, mert akkor mindenféle komoly tanítás mellőzésével, maguktól is megértik a vizuális kommunikáció lényegét.

AZ ÉVKEZDÉS, ISKOLAKEZDÉS, ISMERKEDÉS FELADATAI

Az évkezdés, iskolakezdés mint nagyon speciális tennivalókat hordozó időszak pedagógiailag kiemelt témaköréhez kapcsolódva itt néhány olyan feladattípusot sorolunk fel (a már leírtak és a későbbiek során részletezendők közül), amik alkalmasak a gyerekek számára egymás jobb megismerésére, a tanító számára pedig a gyerekek képességeinek, attitűdjeinek gyors felmérésére.

A feladatok tantervi kapcsolódásai és leírásai az adott fejezetekben olvashatóak.

- Tenyérmadár
- Csörgő madár készítése
- Szegény emberes játék
- Szinkronizálás
- Papírajáték
- Mintázófa készítése botból

Tanulást segítő társasjátékok

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

A tanulás során felmerülő helyzetekben tanítási egységekhez és egyéb tantárgyi tartalmakhoz a tanulást vagy megértést segítő egyszerű ábra (pl. számegegyenes, betűsablon, szókártya) és eszköz (pl. tabló, makett, társasjáték) készítése, személyes célok érvényesítésével.

MEMÓRIAJÁTÉK BETŰKBŐL

Csoportmunka

Osszunk ki kemény kartonkártyákat, egyforma habkarton-darabokat, vágási hulladékból származó alapanyagot!

- Alakítsatok át már ismert betűformákat vagy számokat valamivé, amire hasonlítanak!
- Másoljátok le a rajzot, hogy memóriajátékot lehessen velük játszani!

Magyarázhatjuk, hogy az S betű kínálja a kígyóformát, vagy az M lehet házikó is. Egy betűre több variáció is készíthető. Az óra hátralévő részében csoportokban játszhatnak a gyerekek.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

Képi inspiráció alapján (pl. természeti jelenségek, állatok, népművészeti motívumok) egyszerű mintaelem tervezése (pl. ábrázolás, rácsháló, indigó alkalmazása) A tervezés érdekében egyszerű rajzok készítése és szöveges magyarázata.

Magyar népi díszítőművészet jelkészletének gyűjtése, kísérletezés a szimbólumok értelmezésével (tulipán, nap, madármotívum, kígyó stb.), tanítói segítséggel egyénileg, vagy csoportban.

A tanulás során felmerülő helyzetekben valós környezeti jellemzők (pl. téli táj, növény részei, osztályterem színei), képek és ábrák (pl. tankönyvi ábra, saját vagy társak rajza) célirányos megfigyelése, és a tapasztalatok szöveges megfogalmazása a látott információk pontos leírása és feldolgozása érdekében.

MALACA VAN

A feladatban leírt játéktábla egy középkori hagyományon alapuló játék, amiből a „malaca van” kifejezés a játék aktuális nyertesére vonatkoztatható.

Matematikai tartalma lehet a római számok gyakorlása, de mivel ez néhol csak második osztályban kerül elő, mi sem erre érezzük ki a feladatot. A feladat algebrai tartalma az egyjegyű számok összeadása legyen, a játék maga tapasztalati alapon a valószínűségszámítás témakörét is támogatja.

A játék bemutatása

A játék lényege az, hogy két kockával dobtok, a két szám összegét megkeresitek a táblán. Ha nincs rajta zseton, akkor tesztek rá, ha van rajta, azt elvehetitek. A hetes mező különleges: az csak elnyeli a zsetont, onnan a rajta lévő zsetont nem szabad elvenni, ezért egyre több és több zseton lesz rajta, amikor csak valaki 7-est dob. A 7-es mezőt ezért „pokolnak” fogjuk nevezni. A játék nyertese az, aki 2-t, vagy 12-t dob, mert a táblán lévő összes zseton az övé, még azok is, amik a 7-es mezőn állnak. Ezért a táblán csak emlékeztetőnek rajzoljuk fel ezt a mezőt, amit szerencsemalaccal szoktak ábrázolni, mert erre nem kell zsetont tenni.

A magyarázatot kísérik vázlatos táblai rajzzal.

Mutassunk egy megadott tájegységről származó (lehetőség szerint saját tájegységre jellemző) népi díszítőmotívum-gyűjteményt.

- Készítsétek el egy olyan játéktáblát, amin a számokat a látott képek, motívumok felhasználásával jelenítitek meg! Válasszátok ki melyik minta az, amelyikből a különböző számok legjobban kialakíthatók! Figyeljétek meg, hogy bizonyos virágok szirmai mennyire alkalmasak a számok megjelenítésére! Például a rózsaféléknek öt szíromlevelük van.
- Gondolkodjatok, miért nem szerepel az 1 a játékban!
- Tervezzétek meg egy nagy kartonra (dobozkarton), hogyan fogjátok elhelyezni a kártya méretű kereteket, amibe a számokat jelző mintákat festitek! A tervezéshez figyeljétek meg a játék szabályát, amihez az alappályát készítitek!
- Beszéljétek meg csoportotokban, hogy hány keretet kell összesen rajzolni!
- Beszéljétek meg, mivel lehet a „malac”, azaz a 2, 12, és a „pokol” azaz a 7-es mezőt kiemelni!
- Mutassátok meg, hogy a „pokol” és a 7, különleges, sőt szerencsétlen szám ebben a játékban!
- Beszéljétek meg, hogyan érdemes a számokat mutató mintákat elhelyezni ahhoz, hogy a játékban a legkönnyebben ráismerjétek az adott számra, amit jelez! Figyeljétek meg a dominó számait!
- Készítsétek el a táblát! A kiválasztott mintákat átmásolhatjátok sablonnal is.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

Adott érzelmi állapot (pl. boldogság, rémület, tanácstalanság) kifejezése arcjátékkal és gesztusokkal, az érzelmek kifejezési lehetőségeinek tudatosítása érdekében. A tapasztalatok felhasználása egyszerű vizuális megjelenítés során (emberábrázolás, differenciált arcábrázolás, kézábrázolás) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Anna Margit: Rémület, Rembrandt és Saskia, Paul Klee: Önarckép, Leonardo da Vinci: Mona Lisa, Modigliani portréképei. (A játéksituációban is értelmezve mint az elrejtett érzelmek.)

Magyar népmesékhez, népi mondókákhoz, népdalokhoz vizuális illusztráció készítése hagyományos, ember- vagy állatábrázolást is megjelenítő népművészeti alkotások (karcolozott, faragott pásztorművészeti tárgyak) stíluselemeinek felhasználásával.

SZEGÉNYEMBERES-JÁTÉK

Egyéni munka

A *Szegényemberes-játék játékkártyáinak* elkészítése nem annyira kifejező jellegű, bár egy-egy szereplő megrajzolásánál megjelenhet a kifejezés is. A feladat elsősorban a vizuális kommunikáció témakörébe tartozik, hiszen mesterségek *szimbolizálása* a feladatmegoldás célja (gondoljunk a Mekk mester animációs sorozatból ismert *cégérekre*). A jobb érthetőség kedvéért először a játék menetét írjuk le, mert ebből következik a vizuáliskultúra-feladat témája. Megjegyeznénk, hogy a játék általános haszna és lefolyása rokon az *Egy aranyat leltem* népi körjátékkal, tehát ezzel együtt is tanítható, mint azt *Winkler Márta* is tette, akitől sokan ismerhetik magát a *Szegényemberes-játékot* is.

A játék menete

A gyerekek körben állnak, arccal kifelé. A tanító mindenki mögé letesz egy kártyát a földre, lefele fordítva. A gyerekek csak tapsra fordulhatnak meg, és a nekik kitett képkártyát takarva a mellkasukhoz szorítják.

Elsőnek a „szegény ember” fedi fel magát: kifelé fordítja a kártyát, és sírós hangon panaszozza:

– „Ellopták a tehenem, miből leszen kenyérem?!”

Erre az a gyerek következik, aki a „bíró” kapta, ő is felfedi a kártyáját:

– „Kire gyanakszol, szegény ember?”

Ezalatt a „tolvaj” kártya gazdája megpróbál olyan ártatlan testbeszédet folytatni, amelyet csak bír, nehogy a „szegény ember” felismerje, aki körbe jár a gyerekek előtt, és megpróbálja kitalálni, ki is a gonosztevő.

Itt két irányban folytatódhat a játék. Amennyiben eltalálja, ki a „tolvaj”, akkor a tolvajnak kell áthaladnia az egymással szemben álló két gyereksor között, akik kezeiket le-fel mozgatva mintegy büntetést szolgáltatnak. (Nagyon fontos itt tudatosítanunk, hogy csak eljátsszuk a büntetést, fájdalmat nem okozhatnak egymásnak a gyerekek). Ha azonban nem találta el a „szegény ember”, akkor őt kell „megcsépelni”, hiszen ok nélkül gyanúsított meg valakit. Ekkor a „tolvaj” örvendezhet magában...

A vizuáliskultúra-feladat leírása

Mint látszik, a játékhoz tulajdonképpen 3 főszereplőre van szükség. A főszereplő a „szegény ember”, őt készítse az egyik legügyesebb gyerek, neki egyéni munkában (differenciálva), külön adjuk ki a feladatot, és „érzelemkifejezés megjelenítését” is kérjük tőle.

Szükség van még egy „tolvajra”, és a „bíróra”, ezek elkészítését bizzuk szintén jobban rajzoló gyerekekre. A többi szereplő a falunépe, statiszták. Megrajzolásuk játékbeli lényege az, hogy minden gyereknek jusson játékkártya. Figyeljünk arra, hogy a kártyák hátoldala tiszta maradjon, kivételesen ne fordítsák meg a lapot az első elrontott vonal után.

Előkészítésül mutassuk meg a *Mekk mester animációs sorozat* főcímét, vagy végefőcímét.

- Figyeljétek meg, hogyan jelölték régen, melyik mester mivel foglalkozott! Miért nem írták ki egyszerűen?
- Sorban mindenki mondjon egy olyan mesterséget, amit a népmesékből, mesékből ismer! Informatikus biztosan nem volt.

Lényegében szókincsfejlesztésről van szó, de a falu népét is strukturálnunk kell valahogyan.

Mutassunk *karclozott* pásztorfaragásokat, illetve adjuk ki nyomtatott formában is.

- Figyeljétek meg, milyen ruhákat hordtak a száz évvel ezelőtt, vagy még régebben élő emberek Magyarországon. Kik készítették ezeket a rajzokat? Mit gondoltok, mivel rajzolták őket?

Mutassuk meg, melyik képen látnak karclozást, faragást, spanyolozást!

- Válasszatok ki egy mesterséget, és hosszában felezett A/4-es műszaki kartonra rajzoljátok meg jó nagyban, fekete vagy barna filctollal! A pásztorok biztosan a látott képekhez hasonlóan készítenék őket.
- Aki tud írni, rá is írhatja, hogy mivel foglalkozik a mester, de a cégérét vagy olyan szerszámot is feltüntethettek rajta, amiről biztosan megismerjük.

Mutassunk stílushű sormintákat ugyancsak pásztorfaragásokról, karclozott lőporszaruról!

- A képre körbe rajzoljatok keretet, és a képek alapján rajzoljatok olyan sormintát, amit a pásztorok is készíthettek volna!

A lőporszaruk jellegzetes díszítménye volt a fordított v alakú minta ívekkel való kötése. Egyszerű „rozmaringos” minta, virágsor szintén alkalmas lehet. A szimbólumértelmezést inkább majd második osztálytól várjuk.

Folytatás lehet a falu házainak elkészítése, papírból, vagy nyújtott agyaglapból. A feladat leírását a Környezetkultúra fejezetében olvashatják.

Mediális információ, mozgókép

A tematikus terveket tárgyaló fejezet számos, itt közölt fejlesztési feladatot is tartalmaz. Azt a fejezetet éppen azért írtuk, hogy a kedves kolléga kedvet kapjon arra, hogy az egyébként vizuális kommunikációs jellegű felosztásban egymástól távol jelzett kerettantervi feladatokat összekapcsoljon, és a kapcsolódó feladatokat egy-egy tanulói tevékenységsorozat összetevőjeként értelmezze. *A gyerekeknek szóló mozgóképi megjelenés motivál*, ugyanakkor a befogadói tudatosság kiépítése érdekében szükség van arra

is, hogy a mediális vagy mozgóképi megjelenéseket önmagukban is vizsgálják a gyerekek. Ez a *nagyon konkrét* gondolkodási szinten igencsak nehéz, hiszen a „*Hurka Gyurka*” reklámból hamar elkanyarodnak oda, hogy ki mennyire utálja vagy szereti a hurkát, vagy a szomszéd bácsinak is nagy bajusza van. Gyerekeknek szóló mozgóképi megjelenések vizsgálata nem csak azért lehet hasznos, mert „*tetszésítélet*” tudnak megfogalmazni, hanem mert megfigyelhető a filmnyelvi közlés lényege (például vágás, snitt), vagy a zene, kép és szöveg viszonya, így lesz lehetőségünk megmutatni a film kínálta kifejezési lehetőségek egész sorát. A gyerekeknek készített médiatartalmak elemzésével cél továbbá, hogy a célzottan vásárlásra ösztönző médiatermékek hatásmechanizmusára is lássanak rá.

Ebben a fejezetben tehát nem „alkalmazott jelleggel” értelmezzük a KET szövegét, hanem itt óravázlat-nyelven az óra fő céljaként mutatjuk be őket. A nézett mesék tehát nem a tanári mesélést helyettesítik, hanem a filmnyelvi kifejezőeszközök világába viszik el a gyerekeket, szintén alkotáshoz kapcsoltan, aminek a produktuma adott esetben tanári segítséggel (például saját mobiltelefonnal) készített mozgókép, vagy technikai eszköz hiányában akár az egyszer megvalósuló dramatikus játék, társaknak bemutatott jelenet is lehet.

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- *az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítségével értelmez;*
- *adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;*
- *valós vagy digitális játékélményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmeséli;*
- *elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza.*

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET)

Régi magyar reklámok (pl. Hurka Gyurka, Ezt nem lehet megenni, Bontott csirke, Forgó morgó stb.) megnézéséhez kapcsolódó tapasztalatok, érzések (pl. tetszés, kíváncsiság, félelem) megbeszélése és megjelenítése változatos eszközökkel (pl. rajzolás, festés, bábkészítés, szerepjáték). A megbeszélés eredményeként a valóság és a képzelet megkülönböztetése.

Egyszerű mozgóképi részletek (pl. animációs film, reklámfilm) cselekményének elemzése, és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. időbeli történés képkecskéinek rendezése, hang nélkül bemutatott mozgóképi részletek szinkronizálása).

Reklámok újrajátszása

NEM LEHET MEGUNNI

Csoportmunka

A régi magyar reklámfilmek azért kerültek be a kerettantervi szövegbe, mert a reklámmal való foglalkozás hozzájárul a tudatos médiafogyasztó neveléséhez, de a mai reklámokkal, hirdetésekkel szemben ezek közvetlen fogyasztásra *ma már* nem ösztönöznek, a boltokban a gyerekek a bemutatott árucikkkel nem nagyon találkozhatnak, a filmes megvalósítást, a formai jegyeket viszont esszenciálisan hordozzák.

Más kérdés, hogy annak idején sem volt rájuk valós szükség, senkit nem láttunk, aki a reklámfilm hatására rohant volna hurkát vagy túrót venni.

Mutassuk a „*Nem lehet megunni...*” reklámfilmét!

- Nézzétek meg a reklámot, és próbáljatok a kérdésekre válaszolni!
Mit reklámoz a film? Milyen termék megvásárlását szeretné elérni? Honnan tudjuk ezt meg? Miért vannak gyerekek a reklámban? Mit szeretnének ezzel elérni a készítői? A kisfilm megnézése után ki tudja visszamondani a szöveget? Kinek kedvez, ha mi hallgatók, nézők megtanuljuk a reklám szövegét?

Mutassuk meg a vágást vagy snittet a filmben!

- Tapsoljatok egyet, ha új vágást láttok! Számoljuk meg a vágásokat! Hányat tapsoltatok? Miért használnak a reklámban ilyen gyors vágásokat?

A tapsot mi helyettesíthetjük a táblán krétával húzott strigulákkal.

Csoportmunka

- Csoportban készüljétek fel rövid jelenet (vagy jelenetek, beállítások) eljátszására, amiben a látott reklám szövege, dallama más élelmiszer reklámozására is alkalmas. Ez lehet olyan, amit amúgy is mindenki szeret, de készülhet a reklám valami nehezen szerethető ételről (például spenótról).
- Játsszátok el a kisfilm vicces jeleneteit is. Találjátok ki, hogyan lehet például megemelni egy kislány copfját úgy, hogy a néző ne vegye észre a trükköt.

A reklámot rögzíthetjük videóra.

ILYEN VOLT, ILYEN LETT

Csoportmunka

Mutassunk összehasonlító jellegű reklámokat (például mosópor)!

- Találjatok közösen egy olyan iskolai problémát, amire egy reklámmal felhívhatjátok a figyelmet (például kézmosás udvari játék után, asztaltörlés az ebédlőben)! (Az osztályra jellemző problémákat nevelési célból megjelölhetjük.)
- A kellékeket is készítsétek el, bármiből!
- A reklámfilmhez rajzoljatok olyan plakátot vagy szórólapot, ami ugyanezt a célt szolgálja!

A jelenetet mutassák be a gyerekek, és rögzítsük videóra. Párhuzamos osztályban vetíthetjük is, és fordítva. Tipikusan a „társadalmi célú hirdetés” műfajában folyik a játék.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

Kisgyerekeknek szóló, célzottan kommunikációs szándékú mozgóképi megjelenések (pl. tv-reklám, gyermekműsor) üzenetének elemzése tanári segítséggel, a kommunikációs célt szolgáló legfontosabb eszközök és az elért hatás megfigyelésével (pl. szín, képkivágás, hanghatás, szöveg), és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. félelmetes-megnyugtató hangok gyűjtése, adott mozgóképi részlet hangulatának érzékeltetése színes kompozícióban).

CUKISÁGOK

Csoportmunka

A gyerekek bizonyára gyakran látnak nekik tervezett reklámokat mind a televíziós gyerekcsatornákon, mind az interneten. Nem kell minden aktuális reklámot didaktikusan jó oktatási céllal bemutatnunk, és nagy komolykodva boncolgatni a reklám hatásmechanizmusát, vagy nem kell feltétlenül ráébresztő mondatokat fogalmazni, de a témával szükséges első osztályban is foglalkoznunk, éppen játéksituációba burkolva a tanulságot.

- Találjatok ki csoportban egy új játékot, amit a kiscsoportos óvodásoknak terveztek! Emlékezzetek vissza, és beszéljétek meg, mire vágytatok nagyon, amikor kicsik voltatok! Milyen játékokkal szerettetek az óvodáskor elején játszani?
- Egy cipősdobozt ragasztással, rajzolással alakítsatok át az általatok kitalált új játék dobozává!
- Figyeljetez arra, hogy a csomagolás nagyon kívánatos legyen egy kisgyerek számára! Olyan színeket és kiegészítőket (például „barbirózsaszín”, csillám, flitter) használjatok, aminek segítségével tudják a gyerekek azonosítani, hogy fiús vagy lányos a játék.

Az elkészült munkákról beszéljünk, talán a vágyódásaikat megismerve jobban megismerjük a gyerekek személyiségét.

Mozgó-kép-játékok

Az ebben a fejezetrészben közölt játékok alkalmasak esős napközis délutánok kitöltésére is, tapasztalat szerint alig tudják a gyerekek megenni őket, ha ráéreznek az ízükre.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

Egyszerű mozgóképi részletek (pl. animációs film, reklámfilm) cselekményének elemzése, és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. időbeli történés képkockáinak rendezése, hang nélkül bemutatott mozgóképi részletek szinkronizálása).

SZINKRONIZÁLÁS

Csoportmunka

Mutassunk a gyerekek számára a fiatalabb korosztály számára készült animációs meséket!

- Hang nélkül nézve a mesét, szinkronizáljátok a szereplők szövegét! Vajon mit mondhatnak?

Nagyon szeretik a gyerekek a hang nélkül nézett meséket a saját hangukon szinkronizálni. Rengeteg humorlehetőség rejlik a számukra „dedósnak ítélt” mesefilmek utószinkronjában (például Bogyó és Babóca párbeszédeinek paródiája).

Jó, ha felismerjük a lehetőséget a „szóbeli szövegalkotás és szövegértés” fejlesztésére, és magyarórai játéknak is használhatjuk ezt a vizuáliskultúra-feladatot.

Másik lehetőség a klasszikusan beszéd nélkül készített animációs filmek szinkronja (például *Pat és Mat (A je to)*, a zseniális cseh *Jiri Trnka* kétbalkezes figuráinak megszólaltatása). Itt a disztíngvált nyelvhasználatot érdemes előtérbe helyezni: hogyan fejezi ki magát a „kultúrember”, ha rávág az ujjára a kalapáccsal?

FILMTRÜKK

Csoportmunka

Mutassuk a *Lumiére fivérek* egyik első filmtrükkjét, az épület bontását, majd a fordítva levetített film-ben a törmelék fallá való összeállítását.

- Próbáljatok meg egyszerű mindennapi cselekedeteket időben előre, majd időben fordítva eljátszani (például fogmosás, székről a földre esés).

Ha mindezt még mozgóképi eszközökkel rögzíteni is tudjuk, akkor szórakoztató célzattal vetíthetjük is újra és újra átélve az élményt.

- Játsszatok el valami gyors cselekvést, történetet „lassított felvételen” (például szemüveg leesése, ami esés közben leborítja a tolltartót)!

Ha megszeretik a gyerekek, akkor a délutáni szabad játékidőjükben már maguk is játszhatják, talán fogjuk is látni őket az udvaron, homokban „lassított felvételen” verekedni.

Egyszerű mozgóképi részletekben (pl. mesefilm, animációs film: Magyar népmesék, Rófusz Ferenc: A légy) a hangok és a képek által közvetített érzelmek (pl. öröm, düh, félelem) azonosítása a hatások közös megbeszélésével.

Személyes érzelmek, hangulatok kifejezése képalkotásban (kifejező képalkotás, kifejező jellegű plasztikus alkotás) /.../

Adott érzelmi állapot (pl. boldogság, rémület, tanácstalanság) kifejezése arcjátékkal és gesztusokkal, az érzelmek kifejezési lehetőségeinek tudatosítása érdekében. A tapasztalatok felhasználása egyszerű vizuális megjelenítés során (emberábrázolás, differenciált arcábrázolás, kézábrázolás) /.../

KIFEJEZŐ TOJÁSFEJEK

Csoportmunka

A feladat nagyon alkalmas arra, hogy erősítsük a rajzfilmek világából érkező sémarendszert, például dühöngeni csak úgy lehet, mint a *Tom and Jerry* filmekben szokás: fokozatosan elvörösíteni a fejet addig, amíg a fülből gőzfütty tör elő.

A sematizmus fejlesztése vagy kialakítása azonban nem lehet cél, tehát igyekezzünk egy adott lelkiállapotot minél több filmes példával bemutatni (úgy már jó a Tom és Jerry dühöngés, ha a „Nu, Págágyi” megoldása is mellette van, és a *Magyar népmesék* királyának összevonódó szemöldöke is színesíti a példatárat).

Rajzoljunk tojásméretű (és alakú, üres) fejeket A/4-es lapra, és fénymásolva adjuk ki!

Mutassuk meg a fent jelzett rajzfilmválogatást!

- Figyeljétek meg, hogyan fejezik ki különböző rajzfilmekben a figurák különböző érzelmeit (például düh, unalom, meglepődés), és utánozzátok a filmben látott arckifejezést!
- Tükörben vágjatok hasonló grimaszokat, és az előre kivágott tojásformákra rajzoljátok meg az arckifejezéseket!
- Vágjátok ki a fejeket, és csoportban készítenek olyan közös képet, amin érthető lesz, melyik fej milyen arckifejezést mutat! Egészítsétek ki testtel, karokkal, ruhával az arcokat!

A feladat plasztikus változata ugyanazzal az előkészítéssel:

- Agyagból „gömbölyített” tojásformát ejtsetek az asztallapra (azért, hogy ne legyen a kezükben, ami szárítja) és jelenítsetek meg rajta a filmes példákkal bemutatott érzelmet, hangulatot!

Fotózzuk a megoldásokat, majd a fotókat vetítsük le gyors időzítéssel!

Az agyagból készült végproduktumot lássuk el akasztólyukkal (egyébként is szúrjunk bele lyukakat, nehogy égetés közben felrobbanjon)!

Változata síkban:

VÁLTOZÓ ÉRZELMEK, VÁLTOZÓ ARCOK

Egyéni munka

- Vágjatok ki egy akkora arcot, mint a sajátotok, fekete kartonból!
- Vágjatok ki továbbá szemet, szájat, hajtincseket! A szájak lehetnek különbözőek (például nyitott, zárt, csücsörítő).
- Játsszatok az arcrészletek tologatásával, változtatásával! Hogyan lesz a szomorú arcból vidám?

Érdekes lehet a gyerekek számára, hogy fázisonként változtatva az arcrészek helyét, vagy újabb részek

hozzáadásával új kifejezésekhez jutnak. A folyamatot rögzítsük lépésenként fényképezőgéppel, ezekből később vetítést rendezhetünk, amit a gyerekek zajokkal, „effektekkel”, alámondással kiegészíthetnek.

Mozgásillúziót keltő régi játékok

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

Mozgásillúziót keltő régi papírajátékok megismerése, a tapasztalatok felhasználása önálló alkotómunkában (pl. „pörgetős mozi”).

PAPÍRJÁTÉK, VÁLTOZÓ ARC

Egyéni munka

- Hosszában hajtsatok félbe egy A/4-es papírt! Helyezzétek hajtással felfelé magatok elé az összehajtott lapot!
- A belső oldalra rajzoljatok fekete filccel egy arcot! A felső oldal visszahajtásakor némileg átlátszik a rajz, így másoljátok át az arc formáját, de a szemeken és a szájon változtassatok!

A felső lapot szorosan csavarják fel a gyerekek egy ceruzára, majd fel-le mozgatva azt, gyönyörködjenek a mozgó emberkéjükben. Tapasztalat szerint a változásokból, amik lényegében mozdulatrajzok, szintén rengeteget szoktak készíteni a gyerekek. A mozgásfázisok megjelenítésére adhatunk további ötleteket (például testnevelésórai bemelegítést, tánclépést), bármit, ami két fázisban érzékletesen megrajzolható.

PAPÍRJÁTÉK, PÖRGETŐS MOZI

Egyéni munka

A KET fejlesztési feladataiban jelzett „pörgetős mozi” leginkább iskolai papírgyűjtés idején a tárolóból kölcsönzött, egyébként újrahasznosításra szánt vastagabb nyomdai termékek szélén tud úgy megvalósulni, hogy *ne egy könyv rongálása* legyen a produktum. Ezt meg kell a gyerekekkel beszélnünk, hogy különböző elvárások ne kerüljenek ellentmondásba gondolkodásukban.

Mutassuk a *La Linea*, nálunk *Menő Manónak* hívtott animációs sorozat részleteit.

- Figyeljétek meg, hogyan fejezi ki a rendező az emberke érzelmeit! Kivel szokott veszekedni, amikor a jobb képsarok felé rázza a karját? Mit fejez ki vajon ezzel? Mit akar az emberke elérni?
- Találjatok ki egy olyan lelkiállapotot, vagy erős érzelmet, ami nagyobb mozgással jár (például amikor valaki *hisztizik* és csapkodja magát a földhöz, toporzékol, vagy amikor *ugrál örömeiben*)!
- Játsszátok el egyénileg a kitalált mozgást, a többiek pedig figyeljék meg azt!
- Vastag lomtalanított határidőnapló sarkán az alsó oldalról kezdjétek el megrajzolni a kitalált mozgás fázisait. Ne pálcikaembert rajzoljatok, inkább legyen egy kis teste, vastagabb lába. Az utolsó oldaltól visszafelé mindig változtassatok valamit a helyzetén, a végtagjai mozdulatain!

Az utolsó oldaltól visszafelé készítsék a gyerekek a mozgásfázisokat. A félig átlátszó papíron folyamatosabb mozgásillúziót tudnak kelteni. Az egykori vastag telefonkönyvek világában minden otthonban született egy pár ilyen képsorozat.

PAPÍRJÁTÉK, ÉRZELMEK NÉLKÜL

Egyéni munka

Témájában ide illik az utolsó mozgásillúziót keltő papírajáték, de az érzelmekifejezést kereső és segítő KET fejlesztési feladat teljesítése már nem érvényes rá. Érvényes kapcsolódása azonban a Technika és tervezés tantárgy „Tárgykészítés különböző anyagokból...” témakörének javasolt tanulói tevékenységéhez: „*Alaklemez, sablon használatával bábok, társasjáték, puzzle, kreatív játékok készítése.*”

E feladatban tehát két tantárgy fejlesztési feladatai teljesülhetnek egyben.

- Kör alakú alaksablon, vagy egyszerűen egy műanyag pohár körberajzolása után vágjatok ki vastagabb papírból egy papírkorongot. Lyukasszatok ki kétszer a korong széléhez közel, az átmérő vonalában.

(Vastag újságpapírkötegre fektetve hegyes ollóval tudnak a gyerekek lyukat fúrni a kartonba, de semmiféleképpen ne a tenyerükben tartva tegyék.)

- Fűzzetek át a lyukakon egy-egy vékonyabb zsinórt!

Ez a mozgóképes játék is a „szem tehetetlenségén” alapul, mint ahogy a celluloidra forgatott filmek is.

- Rajzoljatok az egyik oldalra egy lovat, a másik oldalra pedig egy huszárt, de ezt a lóhoz képest fejjel lefelé!

Úgy tud a lovon a huszár lovagolni, ha a papírkorongot a zsinórokon bepörgetik, majd széthúzva a ló és lovasa egy képbe olvad a szemük előtt.

Ha megszeretik a játékot, tömegével fogják gyártani szabadidejükben, minden ötletet ki fognak próbálni a „két fázisra osztott” képecskék világában.

Változatként a papírkorongot hurkapálcára is erősíthetik a gyerekek, akkor a két tenyerük közt sodorva lép fel a kép összeolvadásának lehetősége.

KÉPSOROZAT MAGYAR NYELV ÉS IRODALOM MEMORITEREKHEZ

Egyéni munka

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – kiegészítés

Fotó- vagy rajzsorozat készítése a mindennapok során tapasztalható időbeli változások szemléltetése érdekében (pl. napirend, naplemente, Luca-búza fejlődése).

Ez a feladat is nagyszerűen meg tudja támogatni más tantárgyak tartalmait. Ugyan nem szó szerinti feladatkövetés, de az „időbeliségnek” számos kapcsolata van a magyar nyelv és irodalom KET fejlesztési feladataival is:

„Segítséggel, majd önállóan szöveghűen felidéz néhány könnyen tanulható, rövidebb verset, mondókát, versrészletet, prózai vagy dramatikus szöveget, szövegrészletet”.

A CINEGE CIPŐJE

Egyéni munka

Móra Ferenc: A cinege cipője című verse, amit memoriterként ír elő a magyar nyelv és irodalom KET, alkalmas arra, hogy a memorizálást segítő, időbeliséget (és sorrendet) kifejező, saját rajzos vázlatot készítsenek a gyerekek a versről:

- Tanuljátok meg a verset rajzi jelekkel! Készítsetek nagyon egyszerű rajzot a szöveg mellé, egy külön papírcsíkra! Találjatok ki olyan saját jeleket, amiről esetetekbe jut a vers sorrendje (fű, fa, varga, daru, gólya, bölömbika)!
- Mondjátok el a verset úgy, hogy már csak a saját rajzos „kottákat” nézzétek!

KÉPSOROZAT TERMÉSZETISMERETI TARTALMAKKAL

Egyéni munka

Természetismereti tartalmakat, amiről az alábbi vizuális kultúra feladat szól (a 3. osztálytól induló természetismeret tantárgy hiányában), szintén a magyar nyelv és irodalom tartalmai között találhatunk. Fejlesztési feladatként az „Egyéni beszámoló a természetben végzett megfigyelésről” kiválóan kapcsolódhat a számunkra aktuálisan jelzett vizuális feladathoz, és nem feltétlenül kell vizuáliskultúra-órán vé-

geznünk, lehet az *olvasásnak* is házi feladata, főként hosszabb szünetek idejére. Az adódó feladatokat csak címszavakban jelölnénk meg:

- Fotó készítése az otthoni ajtón kilépve látott tájról, a téli szünet minden napján.
- Luca-búza fejlődésének dokumentálása fotósorozattal.
- Választott („örökbe fogadott”) fa vagy fás szárú növény évszakos változásának követése rajzban vagy fotósorozattal (például lombhullástól a tavaszi rügyezésig, minden vasárnap).
- Tavaszi virág fejlődése és hervadása fotósorozatban.
- A Nap járásának időbeli dokumentálása: talajra fektetett A/3 rajzlapra állított tárgy (például legótorony, PET-palack) árnyékának körberajzolásával, óránként.
- Giliszta mozgásának megfigyelése (amely az iskolaudvaron is megfigyelhető), és a mozgás imitálása agyaghurka vagy gyurma mozdulatfázisainak fotózásával. (Az elkészült fotókból „stop-motion” típusú vetítés készítése. Erre jelenleg több, bárki számára letölthető telefonos applikáció áll rendelkezésre.)

Tárgy- és környezetkultúra

A vizuális kultúra e részterületének feldolgozására, a KET ajánlása szerint, körülbelül az összórászám egyharmadát érdemes terveznünk. Természetesen, mint az eddigiekben is, hangsúlyozzuk, hogy a KET-témakörök egyes fejlesztési feladatai társulhatnak más jellegű, más témakörben közölt fejlesztési feladatokkal, és fejlesztő hatásuk ott is érvényesülhet. Fontosnak látjuk a technika és technológia tantárgy tanulói tevékenységeit a vizuális kultúra tanulói tevékenységeivel összhangban tartani, hiszen két tevékenységében nagyon összefüggő tantárgyról van szó.

A tanórai keretektől eltérő helyzetekben (például délutáni napköziben, családi napok vagy gyerekhittan-foglalkozások keretében végzett kézművesfoglalkozás formájában) szintén gyakran foglalkozunk a tárgy- és környezetkultúra területeivel.

Itt fordítunk az eddigi szerkezeten, és mielőtt az adott terület KET fejlesztési feladatokra alapozott feladatpéldákat javasolnánk, először elrettentő példákat hozunk arra, hogy mit és miért ne csináljanak a gyerekek. Itt jegyezzük meg, hogy a „Tematikus tervek” fejezetben számos, tárgy- és környezetkultúra tematikájú tanulói tevékenységet talál a kedves olvasó, ott rendre más KET-feladatok környezetébe illesztve.

Az iskolai giccs

Borzasztóan nehéz definiálni a nem-iskolai-giccs fogalmát is, mégis, az általános iskola világát ismerők számára érthető lehet, miért hangsúlyozzuk a témát. Általában az *anyagszerűtlen* megoldások, öncélú dísz tárgyak, tipikusan anyák napjára „fejlesztett» ajándékok mutatják legjobban a forma és funkció összeférhetetlenségét:

- Pattogatott kukorica felragasztása gyöngyvirág- vagy mosolygó hóemberformára, vidám téli tájként, vagy éppen képkeretre az iskolákat látogató profi fotós, tábla előtt készített gyerekfotója köré. (Ezek ugye dísz tárgyak, csak rondák; illetve az *élelmiszer – egyszer: „Nem játék, edd meg, fiam!”*, másszor meg *ehetetlen díszítőelem.*)
- Színes magok (például vörös lencse, sárgaborsó, kukorica és szotyola) felhasználásával készült kép. (Ezeket általában a finommotorika fejlesztése varázscéllal szokás készíttetni a gyerekekkel, bár ugyanúgy és ugyanazt fejleszti például a kis legók összeszededegetése a játszószőnyegről, morzsák felszedése az asztal alól, *ehető mézeskalács* díszítése ehető magvakkal, virágszőnyeg kirakása.)
- WC-papír gurigából mindig felboruló ceruzatartó, papírkivágással díszítve. (A ceruza vajon miért nem jó egy fületlen bögrében, vagy egy méregdrága tolltartóban?)
- Karkötő és nyaklánc (ajándék anyának), vastag fonál fonásával. (Ezeket három percnél tovább nem szokták elviselni az anyukák, viszont a vastag fonál fonásával jól lehet díszíteni a huszárcsákokat, felkötözni a tarisznyát, bugyellárist mint mesekelléket.)

- Felfűzött pattogatott kukorica vagy csőtészta, amelyek meghökkentő módon kilépnek eredeti ehető funkciójukból: nyaklánc, vagy „térmobil”.
- Modell célzattal készült kockacukor-építmény: jégkunyhó, ami esős időben ragacsosan olvadozik.
- Hurkapálcából színes fénymásolópapírra ragasztott kép (például erdő kisházzal). (A hurkapálcát nehéz egyforma hosszúságúra tördelni, ollóval lehet ugyan vágni, de eléggé balesetveszélyes. A kész alkotás se nem kifejező képalkotás, se nem tárgy, nem grafika, nem dombormű. Hasonló technológiai tartalom van a „talált, gyűjtött botocskákból tördeléssel, csiszolással mintázófa készítése” feladatban.)
- Ablakdísz: papírterítő technikával kék (!) színű fénymásolópapírból irdatlan méretű hópehely, celluxszal ablakra ragasztva. (Még akkor is, ha évekig csak egy-két napot esik a hó, és akkor is többnyire fehér.)

Mint a hozzáfűzött megjegyzésekből látszik, az alapprobléma az anyagszerűtlen megvalósítás, ami némi öncélúsággal is párosul, tehát az említett feladatokat nem nagyon tudjuk egy KET fejlesztési feladattal sem összhangba hozni.

Értelmes tárgyak, forma és funkció témára tervezett feladatok

Mielőtt néhány példafeladatot ajánlanánk a tanulói tevékenységekhez, egy utolsó megjegyzés: a mai világunk *nagyon kevés olyan értelmes tárgyat* igényel, aminek valós használati értéke van, és kis el-sősök is el tudják őket készíteni. Később, felső tagozaton is nagyon lecsökken az értelmes, működő tárgyak köre. Nyilván ezért készülnek helyette rendre dísz tárgyak, de a problémát első osztályban még megkerülhetjük azzal, hogy a gyerekek életkorának megfelelően *játékfunkcióban értelmes* tárgyakat készítünk. Ha senki nem visel a civil életben tarisznyát, de van bőven időnk, kartonunk, fonalunk arra, hogy a gyerekek szőjenek, akkor a szövött anyagból összeöltött kis tarisznya jó lesz *mobiltoknak is*, de a lányok szőhetnek babatarisznyát, vagy hálósákokat a Barbie babájuknak, esetleg összevarrás nélkül lehet szőnyeg a babaházba. Mindig állítsunk használati célt a tárgykészítés elé, játékosat, valóst, mind-egy, a lényeg az öncélúság elkerülése.

A technika tantárgy egyértelműen a technológia szempontjából közelíti a témakört, gyakran anyag-és eszközismeretet fejleszt gyakorlati munkában, az ajánlott tanulói tevékenységek is erre irányulnak. A vizuális kultúra tantárgy felől nézve gyakorlati nehézsége a témakör tanításának az is, hogy egy-egy feladat kapcsán eldöntsük a feladat célját: konzervatív módon maga a hagyományőrzés és -átadás ér-dekében végzik a gyerekek a feladatot, vagy önálló ötleteik szabad megvalósításával, vizuális, technikai, tervezéssel problémamegoldás érdekében. Érdemes átgondolni ezek kevert arányát is, miben hagyom-ány, miben innováció.

Általában fontos, hogy tárgyalás kapcsán újra és újra előkerüljön a kérdés már első osztályban is: Mire használható? Hogyan segíti a tárgy formája a használatot? Ha díszítmény van a tárgyon, annak mi a köze a használathoz? Majd ezek a kérdések magasabb évfolyamokon az épített környezetre és az egész ember alkotta környezetre is érvényesek lesznek.

Hagyományos kézműves technikák témára fejlesztett feladatok

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- *alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;*
- *gyűjtött természeti vagy mesterséges formák egyszerűsítésével, vagy a magyar díszítőművészet általa megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez;*
- *adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoport-munkában;*
- *különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.*

Egyszerű tárgy készítése hagyományos kézműves technikák alkalmazásával (pl. fonás, szövés, ne-mezelés, gyöngyfűzés, agyagozás).

Képi inspiráció alapján (pl. természeti jelenségek, állatok, népművészeti motívumok) egyszerű min-taelem tervezése (pl. ábrázolás, rácsháló, indigó alkalmazása). A tervezés érdekében egyszerű raj-zok készítése és szöveges magyarázata.

GATYAMADZAGSZÖVŐ TÁBLA ÉS HASZNÁLATA

Egyéni munka

A szövőtábla elkészítése nem lenne könnyű az elsős gyerekek többségének, bár biztosan lesznek, akik majd otthoni használatra mégiscsak készítenek. Ezért a pedagógusnak kell előkészíteni a lyukazást és a rések kivágását, a forma kialakítását a gyerekekre hagyhatjuk.

Egyéni munka

Mutassunk kész szövött szalagot, és képeket moldvai csángó női viseletről!

- Figyeljétek meg a szalagot, ami eredetileg a moldvai csángó nők szoknyájának az öve volt! Mire lehetne a mi mai világunkban használni? (Például fürdőköpeny övének.) Ha ajándékba szeretnétek adni, gondoljatok arra is, hogy milyen színekből kellene ahhoz készíteni, hogy örömet okozzon (például fürdőköpeny színe, vagy apa kedvenc focicsapatának színei)!

Mutassunk kész szövőtáblát, mutassuk meg a felvetését, használatát!

- Figyeljétek meg, miért fontos, hogy sima legyen a rések oldala!
- Alakítsátok ki a félkész szövőtáblákat úgy, hogy kényelmes legyen használni! Gondoljátok ki (ha kell), hova kerüljön a nyele, mivel tudjátok úgy beborítani, hogy ne vágja a kezeteiket!

Mutassunk szimmetrikus népi motívumokat!

- Válasszatok a minták közül, és díszítsétek a kartontáblát papírból kivágott motívumokkal! Hogyan jó elhelyezni a díszítményeket, mire ad lehetőséget a tárgy alakja? (Figyeljétek rá, hogy szimmetrikusan vagy sormintaszerűen helyeztétek el a mintát!)

A díszítés felhasználása látszólag funkciótlan, főként a mintaelemek tárgyformához való alkalmazását segíti, de gondoljunk arra, hogy a fennmaradt múzeumi tárgyak egy része jegyajándék volt, ahol a díszítmény funkciója (a szerelmi kódolás mellett) az egyedítés volt, akár csak ebben a helyzetben. Nem utolsó sorban időt nyerünk vele, amíg segítünk néhány gyerekeknek a nyelv kivágásában.

- Vessétek fel a táblát, azaz fűzzetek minden lyukba és résbe egy-egy fonalat!

VETÉLŐ KÉSZÍTÉSE

Egyéni munka

Mutassunk magyar vetélőket, és a használatukat!

- Figyeljétek meg a tárgyak fotóit, fogalmazzátok meg, mire való!
- Fogalmazzátok meg, miért kell, hogy sima legyen az oldala!
- Készítsetek ehhez hasonló célra szolgáló megoldást ti is vastag kartonból vagy rajzlap hajtogatásával!
- Kezdjétek el szőni!

Meg kell mutatnunk a vetülék áthúzását, azt is, hogy milyen szorosan kell meghúzni. (Rettenetesen monoton munka, de nagyon alkalmas arra, hogy a gyerekek, „munkadallal kísérik” a mozdulatot. Természetesen énekórán is lehet gatyamadzagtól szőni, ekkor a „hallás utáni daltanítás” *munkadal* funkciót kap, a szövő mozdulatok pedig önkéntelenül ritmust kapnak az énekelt dal által. Továbbmegyünk, a

karton szövőtábla elkészítése átmehet technikaórára is. Ennek elkészítésénél is fontos, hogy a végeredmény ne öncélú legyen.

A gyerekcsoport gyakorlottságától függően több fonalmunkát is tervezhetünk (például fonás, pompon-készítés, „Isten szeme motívum” pókozása), de a produktumnak mindig legyen funkciója. Fontos tehát hogy azért fonjunk, hogy a huzárok csákóját díszítsük vele, vagy olyan pompont készítsünk, ami színben illik a téli sapkához, vagy a gyerekek kifejezhetik vele a barátságukat, így dolgozzanak egyforma színekkel.

Természetesen a táblaszövés kiragadott példa, nagyon sok változata kipróbáltan alkalmas az első osztályosokkal végzett tárgykészítésre, a választást kedves kollégáink gyakorlatára bízuk.

CSÖRGŐ MADÁR KÉSZÍTÉSE AGYAGBÓL

Egyéni munka

A feladat nagyon alkalmas év elején arra, hogy felmérjük a gyerekek plasztikus megjelenítésben való jártasságát, gyakorlottságát és a feladatkövetésük, memóriájuk szintjét is, mert ugyan rövid idő alatt lefutó munkafolyamatot tartalmaz, de jól elkülöníthető részfeladatokat kell megjegyezniük, esetleg lejegyezniük a gyerekeknek.

- Csipetnyi agyagból tenyeretek között gömbölyítve készítsetek mini tojásformát!
- A tojást óvatosan csomagoljátok bele egy tenyérnyi gyűrt újságpapírba, mint egy kis fészekbe!
- Nedves textil között nyújtott vékony agyaggal mindezt csomagoljátok be!
- Kihúzással alakítsatok ki fejet, csőrt!
- A madárka egy kis csörgő lesz. Hogyan kellene díszíteni ahhoz, hogy ne essen ki a kezükből? Miért nem érdemes hosszú nyakat, vékony lábat készíteni a madárnak?

A végén a gyerekek szúrjanak lyukat a madárka hasába, amin keresztül égetés után ki tudják rázni az újságpapír hamvát, és így szabadon mozoghat az agyagtojás. A tárgy funkciója: játék. A forma és a karcolt díszítés arról beszél, hogy a gyerek a kis markába fogja, és rázza.

A díszítményt motiválhatjuk például zebra-pinty vagy kendermagos tyúk fotójával.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

Képi inspiráció alapján (pl. természeti jelenségek, állatok, népművészeti motívumok) egyszerű mintaelem tervezése (pl. átrajzolás, rácsháló, indigó alkalmazása). A tervezés érdekében egyszerű rajzok készítése és szöveges magyarázata.

KÖNYÖKEDÉNY KÉSZÍTÉSE

Egyéni munka

Karácsonyi ajándéknak vagy anyák napjára tervezhetünk kis cserépbe ültetett rozmaringot, aminek a kis cserepét el is tudják készíteni a gyerekek. A rozmaring örökzöld tulajdonsága miatt kapcsolatban állhat a fenyőfa szimbolikájával. Ültethetünk Luca-búzát is a cserépbe, azonban azt sokáig kell a gyerekeknek ápolni. Ez a gondoskodás jelképezheti egyben a megajándékozni kívánt személlyel való viszonyt is, kifejezheti a szeretetet, a tárgyalakotás pedig funkciót kap, így nem csak önmagában lóg a levegőben, mint egy tanmeneti mondat.

- Nyomjatok a térdetekre vagy a könyökötökre egy maréknyi agyagot, és körkörös mozdulatokkal simítsátok, tömörítsétek az edényke oldalát!

A választott funkcióhoz illeszkedő módon díszítsék (például népművészeti motívumokkal: *erdélyi tulipánnal*) a gyerekek az edényt.

MINTÁZÓFA KÉSZÍTÉSE BOTBÓL

Egyéni munka

Mutassunk különböző ergonómiai szempontból tervezett ceruzát, tollat a gyerekeknek.

- Beszéljétek meg, miért készítenek gyerekeknek ilyen ceruzákat, miért jó, ha ennyire vastag, miért jó a háromszögforma!
- Keressetek az udvaron arasznyi és ujjnyi vastag faágat. Készítsetek belőle mintázófát, amit agyagszobrok készítésekor tudtok használni! Milyen forma az ideális ahhoz, hogy például szemet tudjatok könnyedén rajzolni vele egy agyagarcra, és milyen, hogy például jól le tudjátok simítani az agyagot?
- Használjatok homokot és az udvar betonrészeit a csiszoláshoz!
- Tegyetek rá olyan díszítést, hogy egyszerűen felismerjétek a sajátotokat! (A kész mintázófákat áztassuk olajba!)

Jelmezek

A hosszabb és összetettebb tematikus tervek fejezetében erre a területre további feladatokat ajánlunk, itt csak a huszárcsákók, párták készítését részletezzük, mert ez lehetőséget ad a nemzeti szimbólumok alkotva befogadó, és funkcióba helyezett tanulására, amelyekkel kapcsolatban a KET adott fejlesztési feladata konkrétan utal a tanulói tevékenységre.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

Magyar nemzeti szimbólumok gyűjtése (pl. államcímer, nemzeti zászló, Szent Korona, Kossuth-címer, '56-os lyukas zászló) és a szimbolikus elemek felhasználása az alkotómunka során (pl. tárgyalás díszítményeként: huszárcsákó, párta).

Dramatikus játék céljára ujjbáb, síkbáb, kellék (pl. varázspálca, rámás csizma, kőleves) jelmezelem (pl. kalap, maszk, kötény), díszlet tervezése és elkészítése természetes vagy mesterséges/újrahasznosítható anyagokból (pl. textil, fonal, papír vagy műanyag hulladék, természetben talált anyagok) csoportmunkában is.

A tanulás során felmerülő helyzetekben valós környezeti jellemzők (pl. téli táj, növény részei, osztályterem színei), képek és ábrák (pl. tankönyvi ábra, saját vagy társak rajza) célirányos megfigyelése, és a tapasztalatok szöveges megfogalmazása a látott információk pontos leírása és feldolgozása érdekében.

HUSZÁRCSÁKÓK, PÁRTÁK MÁRCIUS 15-ÉHEZ KAPCSOLÓDÓAN

Egyéni munka

Államcímerünk tipikus felhasználási területe a március 15. elsősök számára is megélhető ünneplése. A gyerekek óvodában is készítenek az ünnephez illeszkedő kellékeket (például zászlókat, pártákat, néha még címert is rajzolnak).

Fontos kapcsolódási lehetőség a huszárcsákók és párták kapcsán a technika és tervezés tantárgy, hisz például papírmunkák, sodrott vagy fonott fonalmunkák készülhetnek annak az órakeretében is, a díszítő célzattal rajzolt címerek készítése pedig a vizuális jelhasználathoz kötődő téma.

Mutassunk képeket huszárokról, csákókról, gyalogos sapkákról a '48-as időkből!

- Figyeljétek meg a huszárcsákók alakját, részeit, jellemző színeit, díszítményeit! Miből tudjuk, hogy magyar huszár viseli a csákót?
- Az előre vágott dekorkartonból készült csíkot illesszétek a fejetekre, és gemkapoccsal jelöljétek meg, hogy a fejetekre pontosan illeszkedjen!
(A papírcsík pontos méretre igazításában biztosan segítenünk kell.)
- Vágjatok ki fekete kartonból napellenzőt a csákóra! Hogyan tudtok szimmetrikus alakot kivágni, anélkül, hogy a fekete papírt hajtanátok félbe?

Segítsünk tűzőgéppel összeilleszteni a csákót, és rögzíteni a napellenzőt is!

- Fonjatok szürke vagy sárga fonalból fonatokat, és ebből ragasszatok díszítést a csákóra!

Mutassunk magyar államcímet, Kossuth-címet, (trónfosztás utáni) honvéd sapkarózsát!

- Figyeljétek meg az államcímerünket, és azt a címet is, amit 1848-ban viseltek a katonák! (A huszárcsákókon egyébként nem volt címer, de más katonai alakulatok használták.) Mi a különbség a két címer között?
- Vágjatok ki címerformát összehajtott papírból! Rajzoljátok meg a címerünket! Helyezzétek el a csákón!
- Szabadon díszítsétek tovább (például tollforgóval, egyéb fonatokkal)!

Nagyon kedves megoldásokat hozhat, ha gyermeki jellegzetességek jelennek meg az államcímeren, gyakran a sávozott oldalon azt láthatjuk, hogy „sok van belőle”, a kettős kereszt néha csak szimpla, de láttunk már egyedi díszítőelemekkel (például madárka, csillag) ellátott államcímet is, mert a gyerekek szerint: „ezek szépek”.

PÁRTA, HOGY A LÁNYOKNAK IS LEGYEN JELMEZÜK

Egyéni munka

Tapasztalat szerint az elsős kislányok is szeretnek csákót hordani, és tapasztalataink szerint sokszor megkérdezték, hogy lányok mehetek-e huszárnak. Van aki viszont lányos megoldást szeretne viselni, az ő számukra legyen adott a párta mint fejdísz (ami főként esküvői viselet volt a népeletben) készítése.

Mutassunk pártaváltozatokat, szimmetrikus hímzsmintákat! (Lehetőleg az iskola földrajzilag adott néprajzi tájegységének *saját* mintakincsét, vagy választott, papírkivágásra inspiráló mintakincset használjunk!)

Mutassunk magyar címer átírásával készült mintát is (például cifraszűr szűrrátétes mintája)!

- Figyeljétek meg a képeket! Milyen alkalomból öltöttek ilyen fejdísz a lányok? Mi jellemző a díszítésére? Hogyan függ össze a párta alakja a felhasznált díszítményekkel?
- Készítsetek alaklemez magatoknak egy használt papírdarab félbehajtásával és vágásával, hogy az *igazi* lapot ne keljen félbehajtani, ne maradjon rajta középen egy hajtásvonal!
- Vágjátok ki a párta formáját, majd díszítsétek papírkivágással létrehozott szimmetrikus mintákkal! A felkötözéshez fonjatok, sodorjatok fonalat!

Környezetkultúra-feladatok tanulmányi séta keretében

A technika és tervezés tantárgy *Otthon-Család-Életmód témaköre* az alábbi javasolt tanulói tevékenységeket tartalmazza, amelyek összefüggésben vannak a vizuális kultúra tantárgy némely idevágó fejlesztési feladatával, tehát helyenként összevonható a két tantárgy tananyaga, mint ahogy ennek lehetőségére már az előző fejezetben is utaltunk:

„Beszámolók lakóhelyünkről. Saját településünk megismerése: utcák, terek elrendezése, házak, épületek, épülettípusok, lakásfajták. A ház helyiségei, funkciójuk, berendezésük. Építőelemekkel házak építése. Építés alapformára, körvonalrajz, alaprajz készítése. Különleges építmények tervezése.”

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénilag vagy csoportmunkában, és az elképzélést szövegesen is bemutatja, magyarázza;
- a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénilag és csoportmunkában;
- a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik;
- saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;
- képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;
- adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénilag és csoportmunkában;
- saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít;
- különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET)

A tanulás során felmerülő helyzetekben valós környezeti jellemzők (pl. téli táj, növény részei, osztályterem színei), képek és ábrák (pl. tankönyvi ábra, saját vagy társak rajza) célirányos megfigyelése, és a tapasztalatok szöveges megfogalmazása a látott információk pontos leírása és feldolgozása érdekében.

Közvetlen megfigyelések útján szerzett konkrét vizuális tapasztalatok (pl. nagyság, felület, méret, irány, mennyiség, anyagszerűség, elhelyezkedés) alapján vizuális jellemzők kiválasztása, csoportosítása, megnevezése (pl. legsötétebb szín, legnagyobb forma, a kép jobb oldalán elhelyezkedő figura), és az érzékszervi tapasztalatok következetes felhasználása az alkotómunka során.

A közvetlen környezet épített/tervezett elemeinek és épülettípusainak összegyűjtése (pl. park, iskola, vegyesbolt, templom, bisztró, víztorony, szemégyűjtő sziget) és vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, montázs, talált tárgy átalakítása, makett). A gyűjtés segítségével a szűkebb lakóhely választott részletének makettezése vagy megépítése egyszerű anyagokból, a tér játékos bemutatása érdekében, csoportmunkában is.

A tanulás során felmerülő helyzetekben tanítási egységekhez és egyéb tantárgyi tartalmakhoz a tanulást vagy megértést segítő egyszerű ábra (pl. számegyenes, betűsablon, szókérttya) és eszköz (pl. tábló, makett, társasjáték) készítése, személyes célok érvényesítésével.

AZ ISKOLA ÉS KÖRNYÉKE

Csoportmunka

A KET fejlesztési feladatok teljesítése ki kell, hogy mozdítson bennünket az iskola épületéből. Bár az iskola is jellegzetes funkcióval készült, és ebből is következő formai megoldásai (például nagy ablakok, régi iskoláknál dupla bejárat, rács a kapu előtt) már az iskolába érkezés napján, az iskola bejárásakor a gyerekek megfigyelésének tárgyát képezhetik, az iskola környezetének jellegzetességei legalább annyira lényegesek, és a rájuk alapított feladatrendszer alkotómunkái pedig a térszemlélet, térábrázolás fejlődését hozhatja.

A gyerekek a környezet megismerésének szituációját már óvodás korban átélhették közös csoportstátik során, ha a gondos óvó néni ezt tervezetten folytatta. A másik gyakori, de felszínes élményhelyzet az iskolába vezető út, amelyet napjainkban leginkább kocsiban ülve, szundikálva vesznek át a gyerekek. Ugyanakkor az általuk *irányítás nélkül* készített útvonalrajzok tanúskodnak arról, hogy sajátos részletekre (például egy kapualj, kerítés kutyával) is jól emlékeznek. Tehát sétáink és megfigyeléseink most lehetnek célirányosan építészeti funkciókra koncentráltak.

Mivel az iskolával és környékével történő ismerkedés időszakát éljük, mindenképp legyen téma az épület környéke, annak jellegzetes építészeti formái, amit közös sétával ismerhetünk meg. A sétát színesíthetjük rejtvénytű feladatokkal:

Előkészítésként osszunk szét lapokat épületrészleteket mutató képekkel, ezek lehetnek a tanító nagyon szemantik vázlatrajzai is (például szokatlanabb ablakformáról, kapualjról).

- Készítsetek vázlatot a környékről, próbáljátok megrajzolni, milyen lehet felülről (például a tér alakja, a templom)!
- Keressétek meg a képeken látható épületrészleteket, és jelöljétek be a helyüket a vázlatrajzon!
- Keressétek olyan (építészeti vagy környezeti) problémákat a környéken, amiken szerintetek változtatni kellene! Ezeket is jelöljétek be a vázlaton, és készítsetek (magyarázó) rajzot is hozzá, amin azt mutatjátok meg, hogy mit láttok problémaként (például korszerűtlen játszótér, balesetveszélyes belógó épületelemek, romok, rongálás, graffiti)!

Az iskolába visszatérve:

- Építsetek meg csoportban az iskola környezetének egy-egy jól körülhatárolható területét. Készítsetek jeleket, amelyek megmutatják egy-egy épület jellegzetes karakterét. Figyeljétek rá, hogy milyen típusú épületről van szó, kik használják, mire használják (például óvoda, iskola, bolt), és helyezétek el a kitalált jeleket a megépített makett megfelelő helyén!
- Beszéljétek meg, hogy praktikus-e egy-egy középület elhelyezése! Könnyen megközelíthető-e mindenki számára a bolt, közel esik-e a buszmegállóhoz az orvosi rendelő, vagy sokat kell gyalogni törött lábbal? Keressétek megoldást a talált nehézségekre!

Javasoljuk, hogy az építéshez a gyerekek keressék meg a nyersanyagot, bármit, ami formailag ráutaló jellegű lehet. (Egyszerűbb megértetni a feladatot, ha a gyerekeknek magunk mutatjuk meg a kiindulást: leteszünk egy dobozt a földre, és különböző tárgyak elhelyezésével jelöljük és magyarázzuk a választott épületeket. (Látjátok, ez a szivacs itt az iskola, ha ezen az úton átmegyünk, ez a kavics ott az élelmiszerbolt). Egyébként teljesen természetes játéktevékenységet ír le a feladat, lehet, hogy maguktól is játszanak így.

- A sétán észrevett problémák megoldására is készítsetek terveket csoportban!

Az arra alkalmas problémákat építéssel, konstruálással is bemutathatják a gyerekek.

ÓVÁROS

Egyéni munka

Historizáló stílusú épületeket szinte minden településen találunk, általában ezek alkotják városaink „óvárosi” részeit. Az alábbi feladat furcsasága, hogy megfigyelt élményekre támaszkodó rajzolás helyett (a valós megfigyelések és a képzelet kisiskoláskori keveredésének kihasználásával), épület-homlokzat elkészítését javasoljuk agyaglapból. Ez a valóság megismerésének irányába mozdítja el a gyerekeket.

- Tanulmányi sétán keressétek olyan régi épületeket, amelyek formája, homlokzata, kapuja érdekes, és látszik rajta, hogy száz éve is itt állhatott!
- Készítsetek egy-egy épületről rajzot vagy fotót!

Az iskolába visszaérve:

Nyújtsunk a gyerekekkel 1 cm vastagságú agyaglapot nyújtóféval. A felpúposodó légbuborékokat szűrjük ki. Használjunk jó minőségű agyagot, mert a kicsik az utólagos nedves szivacsos simításokkal gyakran túlvizezik a felületet.

- Az agyaglap felületére karcollással rajzoljátok meg a megfigyelt épület körvonalát, majd hegyes hurkapálcával vágjátok is ki. Ablakokat, ajtókat fakockával nyomtathattok az agyagba. Találjátok ki, hogyan lehet megváltoztatni az épület felületét, például ha most sima, akkor lehet díszteglával díszíteni.
- Készítsétek el a vakolatdíszeket, oszlopokat is, és ragasszátok az agyaglapra!

A feladat hozzáköthető a Szegényember-játékhoz, mint a falu népe házai, ekkor a cégérek ismét előkerülhetnek, a maguk sajátos fejlesztési feladatháttérükkel.

TEMATIKUS TERVEK, ÖSSZETETT TANULÓI TEVÉKENYSÉGEK

Ebben a fejezetrészben, mint erre korábban utaltunk, a KET fejlesztési feladatait és ismereteit olyan „feladatsorokba”, azaz Tematikus tervekbe rendeztük össze, ami példát mutat arra, hogy az elsős kisgyerekekkel hogyan lehet esetleg hetekre elnyúló, az adott osztály számára bevezetett, „saját” témán haladó vizuális kultúra fejlesztési folyamatban értelmes tanulói tevékenységeket egységbe szervezni.

A „saját téma” azt jelenti, hogy a gyerekek életét szervezzük egy választott téma köré. *Winkler Márta* osztályai „indiánok” voltak. Állandó csoportjai „törzsek”, csoportvezetői pedig törzsfőnökök. Iskolai és iskolán túli világukat áthatotta a téma, motiváló indiánneveken szólították egymást, technikaórai tárgykészítésük szintén az indián témához kapcsolódott, faragtak, dobot készítettek, gyöngyöt fűztek. Pedig indiánok nem szerepeltek egyik osztály tantervi szövegeiben sem.

Első osztályban egy megszeretett saját téma továbbterjedhet a szokásrend, iskolai magatartás, szorgalom fejlesztésére általában használt külső motiváció aktuális formáira is, amikor a gyerekek jó cselekedettel, magatartási és szorgalmi jellemzőikkel kapcsolatos visszajelzést kapnak. Az első témakörben például koronákat gyűjthetnének. Bekapcsolhatjuk a folyamatot a gyerekek életének minden motiválandó mozzanatába. *Winkler Márta valószínűleg* a jó olvasókból megalapítaná a „Királyok klubját” és a néhány legjobból a „Császárok klubját” is. Matematikában differenciálásra használt csoportja ekkor a „Királyi számológymesterek köre lenne”.

Javasoljuk, hogy éljenek bátran a játéklehetőséggel, illetve, mivel a példa az példa, az írottak alapján készítsenek újabb változatokat a saját tanítványaik érdeklődésének ismeretében. Érdeklődés és élmény, továbbá a motiváció tarthat fenn hosszabb folyamatokat. Az élmény pedig lehet sokféle és változatos (például egy jól választott, gyerekek által kedvelt mese a napköziből).

Tematikus terv: A Só című magyar népmese feldolgozásához

Királyok

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- *élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;*
- *rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi;*
- *elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;*
- *saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza.*

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET)

A tanulás során felmerülő helyzetekben valós környezeti jellemzők (pl. téli táj, növény részei, osztályterem színei), képek és ábrák (pl. tankönyvi ábra, saját vagy társak rajza) célirányos megfigyelése, és a tapasztalatok szöveges megfogalmazása a látott információk pontos leírása és feldolgozása érdekében.

Egyszerű mozgóképi részletek (pl. animációs film, reklámfilm) cselekményének elemzése, és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. időbeli történés képkockáinak rendezése, hang nélkül bemutatott mozgóképi részletek szinkronizálása).

Magyar népmesékhez, népi mondókákhoz, népdalokhoz vizuális illusztráció készítése hagyományos, ember- vagy állatábrázolást is megjelenítő népművészeti alkotások (karcolt, faragott pásztorművészeti tárgyak) stíluselemeinek felhasználásával.

Tanult irodalmi, zenei és médiaélmények (pl. mese, vers, gyermekdal, zenemű, animációs film) fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése síkban (pl. rajz, festés, vegyes technika) és térben egyszerű eszközök felhasználásával (pl. drapéria, kartondoboz, paraván, osztályterem átrendezése) csoportmunkában is.

Dramatikus játék céljára ujjbáb, síkbáb, kellék (pl. varázspálca, rámás csizma, kőleves) jelmezelem (pl. kalap, maszk, kötény), díszlet tervezése és elkészítése természetes vagy mesterséges/újrahasznosítható anyagokból (pl. textil, fonal, papír vagy műanyag hulladék, természetben talált anyagok) csoportmunkában is.

Előkészítésként mutassuk meg *Jankovics Marcell* rendezésében a *Magyar népmesék* animációs sorozatból, *A Só című mesét!*

A KIRÁLY FIGURÁJÁNAK MEGFESTÉSE NÉPI MOTÍVUMOK ALAPJÁN

Egyéni munka

- Beszéljétek meg, milyen képeket használt a film készítője, honnan merített ötletet, amikor a film szereplőit, helyszíneit tervezte! Mi tűnik valóságosnak, mi a mesés?
- Figyeljétek meg a fákat a filmben! Mi a különbség a valós fák és a rajzolt fák között?

Kiemelt állóképeken figyeljék meg a gyerekek a szereplők ábrázolási módját, a jellemző érdekes vagy szimbolikus beállításokat.

Figyeljék meg a mű motívumait és mutassunk hozzá hasonló népművészeti motívumokat, növényi stilizációkat!

- Ti is merítsetek ötletet a magyar népművészetből! Fessétek meg a király figuráját a fénymásolaton kapott magyar népművészeti motívumok felhasználásával!

Alkalmazzák az olajpasztell- és vízfestéktechnikát együtt vagy a viaszvízfesték-technikát.

A bemutatott és használt képanyagot alapíthatjuk a *szűrrátétes* díszítményekre, vagy az iskola földrajzi elhelyezkedéséből adódó helyi jellegzetességekre, amiről (például a helytörténeti gyűjtemény, tájház, faluház látogatásakor) a gyerekek maguk is gyűjthetnek, fotózhatják vagy rajzolhatják a látottakat.

PÁLCÁS BÁBOK KÉSZÍTÉSE A KÉSZ ALKOTÁSOK FELHASZNÁLÁSÁVAL

- Figuráitokat vágjátok ki és alakítsátok át pálcás bábbá! A meséhez, vagy a mese által ihletett jelenetek eljátszásához használhatjátok azokat.

Későbbi órán, vagy a délutáni alkotásra használható időkeretben a mellékszereplők és környezeti elemek hozzáadásával a teljes történet is eljátszhatóvá válhat.

A király koronája, palástja, hordható jelmezek

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;
- alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET)

Elképzelt, mesebeli tárgyak (pl. mindenkit megtáncoltató hangszer, láthatatlanná tevő ékszer, háromlábú jármű) tervezése és létrehozása választott egyszerű anyagokból (pl. papírpép, karton, hurkapálca, textil, gumi).

Dramatikus játék céljára ujjbáb, síkbáb, kellék (pl. varázspálca, rámás csizma, kőleves) jelmezelem (pl. kalap, maszk, kötény), díszlet tervezése és elkészítése természetes vagy mesterséges/újrahasznosítható anyagokból (pl. textil, fonal, papír vagy műanyag hulladék, természetben talált anyagok) csoportmunkában is.

Magyar népi díszítőművészet jelkészletének gyűjtése és a szimbolikus elemek felhasználása az alkotómunka során.

Magyar nemzeti szimbólumok gyűjtése (pl. államcímer, nemzeti zászló, Szent Korona, Kossuth-címer, '56-os lyukas zászló) és a szimbolikus elemek felhasználása az alkotó munka során (pl. tárgyalás díszítményként: huszárcsákó, párta).

Közvetlen megfigyelések útján szerzett konkrét vizuális tapasztalatok (pl. nagyság, felület, méret, irány, mennyiség, anyagszerűség, elhelyezkedés) alapján vizuális jellemzők kiválasztása, csoportosítása, megnevezése (pl. legsötétebb szín, legnagyobb forma, a kép jobb oldalán elhelyezkedő figura), és az érzékszervi tapasztalatok következetes felhasználása az alkotómunka során.

Megadott szempontok alapján természeti és mesterséges tárgyak gyűjtése, megfigyelése, és a megfigyelések alapján a tárgyak pontos leírása és változatos vizuális megjelenítése játékos feladatokban.

KIRÁLYI KORONA KÉSZÍTÉSE (A SÓ CÍMŰ MESE FOLYTATÁSAKÉNT)

Egyéni munka

Előkészítéseként mutassuk meg a magyar Szent Koronát és formai változatait (más népek emblematis koronái, viselhető koronák, halotti koronák, rajzolt–festett koronák, például amelyek a Szent Korona zománcképein is megjelennek)!

- Figyeljétek meg a koronákat, fogalmazzátok meg, mi a közös bennük!
- Állítsatok össze magatoknak olyan koronát, ami hasonlít a látottakra! Az alaklemez rajzoljátok körül, vágjátok ki! Díszítsétek is ki a koronát magyar népi sorminták felhasználásával!

A forma kivágásában, a megfelelő méretezésben és rögzítésében a gyerekeknek biztosan segítségre lesz szükségük, vagy a miénkre, vagy egymásra.

Figyeljenek meg sordíszeket is, amelyeket a magyar népi díszítőművészet alkalmas példáiból válogatunk.

A formai és színbeli ismétlődés, vizuális sorolás, vizuális ritmus alkalmazását is segítjük, hogy rendszer alakulhasson ki belőle, és ne a monotoniatűrésük tesztjét láthassuk csak viszont.

Feladatváltozat azonos előkészítéssel:

A KORONA TÉRBELI ALAKÍTÁSA NYÍRÁSSAL, HAJTOGATÁSSAL

Egyéni munka

- A meglévő koronaszerkezetet díszítsétek úgy, hogy a díszítményeket papír hajtogatásával, kivágott elemek rendezésével készíttétek el!

Az alternatív feladatban térbeli díszítőelemeket használjanak a gyerekek rajzolás helyett.

Ekkor tapasztalatot szerezhetnek a gyerekek a papír alakíthatósága terén, plasztikus elemek dekoratív célú felhasználásában (például legyezőhajtogatás, csíkra nyírás, fogazott szegély, sodrás). Hasonló tevékenységeket találhatunk a technika és tervezés tantárgy tanulói tevékenységei között is, itt ügyesen gazdálkodhatunk e tantárgy óraszámával is, anélkül, hogy a tanulói tevékenységek köre sérülne.

Biztosan meg kell mutatni a harmonikahajtást és egy lehetséges felhasználását, de a cél az, hogy önálló ötleteiket használják fel, minél több formai, ritmikai változat alkalmazásával.

A már említett „monotoniatűrés teszt” elkerülhető azzal, ha a korona díszítésére adott geometrikus formákat használnak a gyerekek, amiket mi készítünk elő nekik, és csak a vizuális ritmusképzés, intelligensen megoldott sorozatképzés a feladatuk, némi ragasztóhasználat közben. E feladatnak (sorozat kirakása) helye van a vizuális kultúra tantárgyban, de akár a matematika tantárgyban (sorozatok) is, vagy mint zenei ritmika fejlesztés, az ének-zene órákon.

JELMEZ, PALÁST KÉSZÍTÉSE

Csoportmunka

Mutassunk különböző (például centrális, keresztirányú, körbefutó) elhelyezésű sormintákat a népi díszítőművészet példáiból (például cifraszűrökön)! Mutassuk meg a koronázási palástot is!

- Figyeljétek meg a cifraszűr hátán és szélén elhelyezett díszítőmotívumokat! Hogyan lehetne „leköttázni” a sormintát? Figyeljétek meg, mitől lesznek változatosak a sorminták!
- Figyeljétek meg a magyar koronázási palást alakját! Mihez hasonlít? Hogyan lehetne ilyen alakot egy lepedőből kivágni? Figyeljétek meg a díszítését is! Rajzoljatok egy egyszerű vázlatot! Hogyan helyezték el rajta a díszítményeket?
- Készítsetek csoportban olyan királyi palástot, amit viselni is tudtok! A díszítéshez használjatok „krumplinyomdát”, vagy dekorgumiból készült pecsételőt!

A pecsételőket készítsük el előre!

Akkor érdemes a gyerekeknek csoportmunkában *viselhető palástokat* készíteni (a bizonyos értelmes tárgy), ha ezeket fel tudjuk használni dramatikus játékban (például nyelvi kifejezőelemek gyakorlásában, vagy szóbeli szövegalkotás és -értés fejlesztésében). Ehhez alkalmas időben játsszanak el spontán jeleneteket (például királyok találkozója, ahol a játék közben meg lehet beszélni például, hogy ki milyen országból érkezett, és mi a királyság története). A jelenetek rögtönzést kívánó játékban kapcsolódhatnak egymáshoz. Az egyes csoportok bemutatója között rövid megbeszéléssel érdemes a teljes csoportot bevonni a látottak feldolgozásába.

Út a rengeteg erdőbe

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyéni vagy csoportmunkában;
- adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyéni és csoportmunkában;
- különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET)

Elképzelt vagy hallott történetek, rövid szövegek, irodalmi (pl. mese, vers) vagy zenei élmények (gyermekdal, gyermekjáték, mondóka) különböző részleteinek vizuális bemutatása a saját ötletek megjelenítése érdekében, különböző eszközökkel síkban és térben (pl. színes rajz, festmény, nyomat, kollázs, plasztika, makett, tábló), és a kitalált vizuális ötletek szöveges magyarázatával (illusztráció síkban vagy térben). Szemléltetésre ajánlott képanyag: Réber László, Reich Károly, Henzelmann Emma, Sajdik Ferenc illusztrációi.

TÉRALAKÍTÁS A LÁTOTT MESE ALAPJÁN

Csoportmunka

- Építsétek meg papírból egy nagy kartonon azt a tájat, amit a királylány lát, miközben a királyi várból a rengeteg erdőbe, majd a királyfi várába ér (például várak, rengeteg erdő, odú, utak)! Találjátok ki együtt, hogyan tudjátok a legegyszerűbben kialakítani a hegyeket, sziklákat, vagy az erdő fáit és a várakat!

Mutassuk meg az ajánlott képanyagból *Henzelmann Emma* papírkivágásra épülő házait, várait!

- Figyeljétek meg, milyen technikával készülhettek a látott képek! Ti is felhasználhatjátok, ha a várakat jelenítitek meg.
- Találjátok ki, hogyan lehet a kivágott elemeket felállítani, és mitől maradnak majd állva!
- Helyezkedjétek el úgy a terepasztalhoz képest, hogy a szemetek olyan magasságba kerüljön, mint ahol a királylány szeme lenne!
- Készítsetek fotót is arról, hogyan látja a királylány a „terepasztalt”!

Adjunk lehetőséget egyéb téri elemekkel történő kiegészítésre is, mint tavak, folyó, tisztás.

A téralakítás külső helyszínen (például az iskolaudvaron, játszótéren) is történhet. Ekkor papír helyett természetes anyagokat (például botokat, kavicsokat, tégladarabokat) használhatnak a gyerekek. Természetesen a feladat alkalmas arra is, hogy a délelőtti tanórához kapcsolódva a délutános nevelővel folytatódjon a játék, ezzel összekapcsolva a gyerekek különböző foglalkozási formáit.

A térábrázolást nagyon fejleszti az a leírtakhoz képest változatnak tekinthető játék, ha egy kis figurát helyeznek el a maketten, és az ő szemszögébe helyezkedve kell a gyerekek részletesen leírni a látványt (például hogy mit lát jobbra, mit lát balra, mi van takarásban). (Tulajdonképpen az interneten elérhető „utcakép” élőben játszott változata.)

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítségével értelmez;

- *adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel, meghívó, plakát – készít egyénileg vagy csoportmunkában.*

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET)

Közvetlen megfigyelések útján szerzett konkrét vizuális tapasztalatok (pl. nagyság, felület, méret, irány, mennyiség, anyagszerűség, elhelyezkedés) alapján vizuális jellemzők kiválasztása, csoportosítása, megnevezése (pl. legsötétebb szín, legnagyobb forma, a kép jobb oldalán elhelyezkedő figura), és az érzékszervi tapasztalatok következetes felhasználása az alkotómunka során.

Iskolai életében megjelenő szabályok kapcsán piktogramokat, rajzi jeleket alkot. Véleményt formál társai piktogramterveinek érthetőségével kapcsolatban.

Közvetlen környezetében található jelek, jelzések (pl. útjelzés, közlekedési jelzés, piktogram, zenei kotta) gyűjtése, értelmezése tanítói segítséggel és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. rajzolt közlekedési terepasztal és annak kiegészítése térbeli közlekedési táblákkal).

ÚTJELZŐ TÁBLÁK KÉSZÍTÉSE MESEORSZÁG ÚTJAIHOZ (előkészített kartonfelületekre)

Egyéni munka

Előkészítésként mutassunk KRESZ-táblákat, vagy figyeljék meg őket séta alkalmával! A KRESZ-táblákon túl mutassunk jól eltalált piktogramokat is (például tiltó és veszélyt jelző táblákat).

- Beszéljétek meg, miért használunk a látottakhoz hasonló rajzos jeleket, miért nem írunk ki mindent csak úgy egyszerűen!
- Beszéljétek meg, mire kellene figyelmeztetni útja során a királylányt! Miről lenne érdemes tájékoztatni (például üveghegy, sárkánybarlang, boszorkány, csodafa, vár, barlang, édig érő paszuly)?
- Rajzoljatok jól érthető figyelmeztető vagy jelzőtáblákat a királylányoknak!

Válasszunk olyan technikát, amely nem ad alkalmat a részletezésre, mint például egyszínű festés temperával vagy vízfestéssel!

Változat:

ÁLLATFIGURÁS ÚTJELZŐ TÁBLA KÉSZÍTÉSE A MESEERDŐ LAKÓI SZÁMÁRA

Egyéni munka

Szemléltetésül keressünk olyan állatfotókat, amelyek segítik a jellemző formakarakterek megfigyelését (jellegzetes arányok leírása, eltérő tulajdonságok párhuzamos, összehasonlító elemzéssel)! Mutassunk be „állatos” figyelmeztető táblákat (például kenguruveszély, medveveszély)!

- Beszéljétek meg, kinek az érdekében szoktak állatokra figyelmeztető táblákat használni!
- Készítsetek egy kiválasztott állat jelenlétére figyelmeztető táblát, úgy, hogy először egy fekete temperafoltot tesztek a papírra, majd úgy növelitek, belülről kifelé, hogy legjobban hasonlítson a választott állatokra!

Tematikus terv: a Tücsöklakodalom (*Házasodik a tücsök*) mondóka (vagy népdal-változat) feldolgozásához

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemez, összehasonlít;
- valós vagy digitális játékélményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET)

Tanult irodalmi, zenei és médiaélmények (pl. mese, vers, gyermekdal, zenemű, animációs film) fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése síkban (pl. rajz, festés, vegyes technika) és térben egyszerű eszközök felhasználásával (pl. drapéria, kartondoboz, paraván, osztályterem átrendezése) csoportmunkában is.

Kisgyerekeknek szóló, célzottan kommunikációs szándékú mozgóképi megjelenések (pl. tv-reklám, gyermekműsor) üzenetének elemzése tanári segítséggel, a kommunikációs célt szolgáló legfontosabb eszközök és az elért hatás megfigyelésével, és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban.

Magyar népmesékhez, népi mondókákhoz, népdalokhoz vizuális illusztráció készítése hagyományos, ember- vagy állatábrázolást is megjelenítő népművészeti alkotások (karcolt, faragott pásztorművészeti tárgyak) stíluselemeinek felhasználásával.

Közvetlen megfigyelések útján szerzett konkrét vizuális tapasztalatok (pl. nagyság, felület, méret, irány, mennyiség, anyagszerűség, elhelyezkedés) alapján vizuális jellemzők kiválasztása, csoportosítása, megnevezése (pl. legsötétebb szín, legnagyobb forma, a kép jobb oldalán elhelyezkedő figura), és az érzékszervi tapasztalatok következetes felhasználása az alkotómunka során.

A TÜCSÖKLAKODALOM SZEREPLŐINEK LERAJZOLÁSA

Egyéni munka

Előkészítésül nézzük meg a *Tücsöklakodalom* mondóka animációs film változatát. (*Tücsöklakodalom – gyerekdalok és mondókák, animációs kisfilm gyerekeknek, MOME*)

- Figyeljétek meg, milyen helyszíneket, szereplőket láttok a kisfilmben! Milyen helyszíneket láttunk? Kik a főszereplők és ezt honnan tudjuk? Ki volt látható teljesen és kik részleteikben (közelről), és miért? Milyen színeket használtak a film készítői? Hasonlítsuk össze az animációs állatfigurákat a valóságosakkal!

Mutassunk bogarokról készült fotókat is!

- Figyeljétek meg, és fogalmazzátok meg az „igazi” bogarak jellemzőit! Mutassátok meg, a valóságban mekkorák lehetnek a képen látott bogarak!

Kifejezhetik a méretet összehasonlításban is a gyerekek. (Például: „A bolha akkora, mint egy fél rizszszem.”) Tehetnek egyéb összehasonlításokat is (például alak, szín alapján).

Mutassuk meg *Korniss Dezső: Tücsöklakodalom* című képét!

- Hasonlítsátok össze az animációs képet Korniss Dezső festményével, és mindkettőt a valós állatfigurákkal! Beszéljessünk a különböző ábrázolási módok céljáról!

- Rajzoljátok le a szereplőket valóságos jellemzőik alapján! Figyeljétek meg a fotókat!

Használhatunk nagyobb méretre inspiráló technikákat (krétarajz). Érzékeltethetik a méretkülönbségeket, forma- és mintaváltozatokat akár csoportmunkában ösedolgozva.

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjeleníti;
- saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;
- adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET)

Fotó- vagy rajzsorozat készítése a mindennapok során tapasztalható időbeli változások szemléltetése érdekében (pl. napirend, naplemente, Luca-búza fejlődése).

Egyszerű mozgóképi részletek (pl. animációs film, reklámfilm) cselekményének elemzése, és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. időbeli történés képkockáinak rendezése, hang nélkül bemutatott mozgóképi részletek szinkronizálása).

PÁLCÁS BÁBOK KÉSZÍTÉSE A BOGARAS RAJZOK KIVÁGÁSÁVAL, RÖGZÍTÉSÉVEL

Egyéni munka

- A bogarakat vágjátok ki, és ragasszátok fel celluxszal egy-egy hurkapálcára!

ÁLLÓKÉPEK KÉSZÍTÉSE A PÁLCÁS BÁBOKRÓL

Csoportmunka

- Az elkészült figurákat rendezétek egymáshoz a történet egyes jeleneteinek megfelelően (például a légy és a tücsök, bolha ugrál)!
- Keressetek olyan háttérrel a bábokhoz a teremben, ami illik a jelenethez! Felhasználhattok bármit, akár mesekönyveket, növényeket, játékokat is.

Ezzel fejlesztjük a „háttér” fogalmának elszakadását a „kék satírozástól”. Beszéljük meg, hogy háttér az, ami a szereplő mögött látszik!

Segítsünk a gyerekeknek fotókat készíteni a kompozíciókról a távoli és közeli képkivágások használati lehetőségének bemutatásáért, ezzel a tudatos fotózás összetevőit építve!

A fotókat vetítsük le, az egyes jelenetekhez mondjuk együtt a vonatkozó strófát!

Tematikus terv a Csodacipő témaköréhez

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábot, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET)

Elképzelt, mesebeli tárgyak (pl. mindenkit megtáncoltató hangszer, láthatatlanná tevő ékszer, háromlótű jármű) tervezése és létrehozása választott egyszerű anyagokból (pl. papírpép, karton, hurkapálca, textil, gumi).

Megadott szempontok alapján természeti és mesterséges tárgyak gyűjtése, megfigyelése, és a megfigyelések alapján a tárgyak pontos leírása és változatos vizuális megjelenítése játékos feladatokban.

CSODACIPŐ TERVEZÉSE

Egyéni munka

Előkészítésként mutassunk különböző cipőket képekről, elemezzék azokat a gyerekek rendeltetésük és formájuk szerint! Beszéljessünk a gyerekek saját cipőiről (káoszhoz vezetne a cipők egyesével való bemutatása, ráadásul kinti cipőjük is van)!

- Meséljetelek saját cipőtökről a többieknek, mit gondoltok róla!
- Mit szeretsz benne? Mitől érzed jónak, hogyan alkalmazkodik a lábadhoz? Mikor jó a mérete? Milyen a jó cipő általában?
- Fogalmazzátok meg, mi lehet a véleménye a cipőtöknek rólatok! Jó gazdája vagy?

Mutassunk képeket különböző korok furcsa cipőiről, különböző szakmákra utaló cipőkről.

- Melyiknek ki lehet a gazdája? Milyen lehet az élete, hétköznapijai?
- Rajzoljatok csodacipőt, amelynek tulajdonságára formájából, színéből lehet következtetni!

Motiválhatjuk a tervek sorféléseit például az alábbi ötletekkel: szárnyas cipő, ugráló cipő, kerek cipő, sugárhajtásos cipő.

Érdekes színes eszközök használatával, esetleg vegyes technika alkalmazásával tervezünk a feladatot. A gyerekek ne készítsenek háttérrel!

SAJÁT TERVEZÉSŰ CSODACIPŐ SZÁMÁRA REKLÁMFILM KÉSZÍTÉSE CSOPORTBAN (vagy egyszeri dramatikus előadás)

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- ... az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítségével értelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET)

Régi magyar reklámok (Pl. Hurka Gyurka, Ezt nem lehet megunni, Bontott csirke, Forgó morgó stb.) megnézéséhez kapcsolódó tapasztalatok, érzések (pl. tetszés, kíváncsiság, félelem) megbeszélése és megjelenítése változatos eszközökkel (pl. rajzolás, festés, bábkészítés, szerepjáték). A megbeszélés eredményeként a valóság és a képzelet megkülönböztetése.

Előkészítésként mutassuk meg a „Minden időben Tisza cipőben” című régi magyar reklámot!

- Milyen tulajdonságai lehetnek ennek a cipőnek? Milyen *filmes* jellemzőkből (például zene, mozgás ritmusa) következtetünk a cipő jellemzőire? Miért sok a közelkép? Mit fejez ki a lábak mozgása? Milyen érzelmeket fejezhetnek ki a lábmozgások még a látottakon kívül?
- Vágjátok ki a korábban megtervezett csodacipőiteket és készítsetek belőle pálcás bábót!
- Találjatok ki szöveget a saját cipőtök reklámozásához! Kiknek szánjátok, kinek lehet rá szüksége, milyen képességekkel ruházza fel az adott cipő a „vásárlót”?
- Mutassátok be a csodacipőtök „reklámfilmjét”! Énekelhettek is változatot a „Minden időben...” kezdéssel.

Tematikus terv: az Utam az iskolába téma feldolgozásához

A feladat az iskola környékének bejárására épít, érdemes az időjárási viszonyoknak megfelelően időzíteni. Alternatív feladatsor Az iskola és környéke fejezetrész feldolgozásához, részben eltérő fejlesztési feladatokkal.

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- *saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít;*
- *különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.*
- *egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénilag vagy csoportmunkában, és az elképzelt szövegesen is bemutatja, magyarázza;*
- *időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjelenít;*
- *saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti.*

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET)

A közvetlen környezet épített/tervezett elemeinek és épülettípusainak összegyűjtése (pl. park, iskola, vegyesbolt, templom, bisztró, víztorony, szemétyűjtő sziget) és vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, összeszerelés, talált tárgy átalakítása, makett). A gyűjtés segítségével a szűkebb lakóhely választott részletének makettezése vagy megépítése egyszerű anyagokból, a tér játékos bemutatása érdekében, csoportmunkában is.

Fotó- vagy rajzsorozat készítése a mindennapok során tapasztalható időbeli változások szemléltetése érdekében.

A tanulás során felmerülő helyzetekben valós környezeti jellemzők (pl. téli táj, növény részei, osztályterem színei), képek és ábrák (pl. tankönyvi ábra, saját vagy társak rajza) célirányos megfigyelése, és a tapasztalatok szöveges megfogalmazása a látott információk pontos leírása és feldolgozása érdekében.

TANULMÁNYI SÉTA KÖZBEN RAJZOK, FOTÓK KÉSZÍTÉSE

Csoportmunka

- Séta során figyeljétek meg az iskola környékének legfontosabb építészeti elemeit, téri jellemzőit (például különböző rendeltetésű épületek, útkereszteződés, park, játszótér)! Készítsetek fotókat a látott környezetről!

Nem feltétlenül kell mindenkinek fotózni, érdemes csoportmunkában egy-egy fényképezőgép vagy mobiltelefon közös használatával dolgozniuk.

Tantermi folytatásként:

- A képeket (immár az osztályteremben) rendezzétek sorrendbe (indulási képtől az érkezésig)!

A képek sorrendbe rendezését érdemes táblagépen (tableten) vagy számítógépen végezni. Használjuk ki egy-egy csoporttag gyakorlottságát, tapasztalatait. A még digitálisan tapasztalatlan gyerekek társaik példájából a csoportmunka folyamatában könnyen elleshetik az eszköz használatát.

- A fotósorozatok visszanezésekor beszéljétek meg csoportban!
- Miben más a fotósorozat élménye a valósághoz viszonyítva? Mivel egészítenétek ki a fotósorozatokot (például volt valaki a csoportban, akinek más motívum is fontos volt, zavaró-e, hogy nincsenek hangok, nincs mozgásérzet)?

UTAM AZ ISKOLÁBA, TÉRKÉPEK RAJZOLÁSA

Előkészítésül mutassuk az *Utam az iskolába* című *kisfilmet*, vagy annak részleteit!

- Beszéljétek meg, hogy ki hogyan, milyen útvonalon érkezik az iskolába? Ha autóval jöttök, mit szoktatok megfigyelni? Más országok, földrészek diákjai is hasonló módon mennek iskolába?

Beszélgessünk a filmen látott eseményekről, az eltérő lehetőségekről, nehézségekről is!

Mutassunk régi és mai térképábrázolásokat, vagy vetítsük ki internetről az iskola „utcaképét”!

- Készítsetek útvonalrajzot arról, hogyan érkeztek az iskolába! Rajzoljátok meg a fontosabb tájékoztató pontokat!

Grafikai eszközzel (például színes ceruza, filctoll) dolgozzanak a gyerekek! Próbálják értelmezni egymás munkáit! Olvassák egymás vizuális jelzéseit!

KÉPREGÉNY KÉSZÍTÉSE AZ IDŐ MEGJELENÍTÉSÉRE

Egyéni munka

Az iskola környékének néhány jól megfogható tereptárgyát (például hirdetőoszlop, újságosbódé, park kerítése) fotózzuk le, és a kinyomtatott fotókat osszuk ki a gyerekeknek!

- Rajzoljátok 3-4 képkockában képregényt valami váratlan eseményről!

(Például elszabadul a kutya, kigurult a labda az utcára, gördeszkabukás, felborult a zöldséges pult). A képkockákat jelölő mezőkkel felosztott lapot előre fénymásolva osszuk ki. A gyerekek filctollal, tollal, színes ceruzával is dolgozhatnak.

A feladat a betűtanítás előtt nagyon jól kapcsolódna az aktuális magyar nyelv és irodalom tantárgyban végzett tanulói tevékenységekhez, ahol szintén képsorozatok időbeliségével, történetmeséléssel foglalkoznak a tanulók.

Tematikus terv: az ABC, betű-kép téma feldolgozásához

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;
- egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer;
- adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel, meghívó, plakát – készít egyénileg vagy csoportmunkában;
- saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;
- adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET)

Tanult irodalmi, zenei és médiaélmények (pl. mese, vers, gyermekdal, zenemű, animációs film) fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése síkban (pl. rajz, festés, vegyes technika) és térben egyszerű eszközök felhasználásával (pl. drapéria, kartondoboz, paraván, osztályterem átrende-zése), csoportmunkában is.

Képek, vizuális műalkotások átértelmezése (emberábrázolás, differenciált arcábrázolás, térábrázolási képesség fejlesztése). Szemléltetésre ajánlott képanyag: Szent Korona zománcképei, Szent-László legendák, XI–XII. századi freskók, Csontváry Kosztka Tivadar tájképei.

Kisgyerekeknek szóló, célzottan kommunikációs szándékú mozgóképi megjelenések (pl. tv-reklám, gyermekműsor) üzenetének elemzése tanári segítséggel, a kommunikációs célt szolgáló legfontosabb eszközök és az elért hatás megfigyelésével (pl. szín, képkivágás, hanghatás, szöveg), és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. félelmetes-megnyugtató hangok gyűjtése, adott mozgóképi részlet hangulatának érzékeltetése színes kompozícióban).

ZENGŐ ABC

Egyéni munka

Előkészítésként nézzük meg a *Móra Ferenc: Zengő ABC* című verséhez készült animációt!

- Beszéljétek meg a látott kisfilm kapcsán, hogy a rajzfilmben hogyan jelent meg a betű és kép! Milyen egyéb ötleteitek lennének egy-egy betű, képi illusztrálásához?

Készítsünk elő nyomtatott lapon különböző betűtípusok karakterkészleteit bemutató gyűjteményt! Érdemes csoportban leültetni a gyerekeket, de egyéni munkában szervezni a feladatot.

- Mutassátok meg egy-egy betűtípuson, melyiket mire lehetne használni! Melyik lenne jó esküvői meghívóra, cirkuszi plakátra, és melyik az, ami valami komoly felnőtt dolgozathoz illik?
- Válasszatok ki egy betűt (nem feltétlenül a nevetek kezdőbetűjét), amit valami miatt jobban szerettek, mint a többi!
- Készítsétek el a kiválasztott betű könyvoldalát! Emlékezzetek vissza, melyik betűnek mi volt a hívószava, amikor tanultátok őket!

Találjatok ki olyan hívóképeket, amikről azt gondoljátok, hogy a gyerekeket jobban érdekelné, mint azok, amit a felnőttek terveztek nekik a tankönyvben!

Ha a gyerekek betűválasztása szimpátián alapul, nem biztos, hogy a teljes ábécé elkészül, de aki gyorsabban dolgozik és elkészült a munkával, kaphat pótfeladatként újabb betűket is.

ARCKÉP BETŰKBŐL

Egyéni munka

Előkészítésül mutassuk meg *Nagy László: Önarckép* című képversét és arcképét fotón!

- Figyeljétek meg, miből alkotta a költő a saját arcképét!
- Rajzoljátok meg *Kormos István: Vackor az első bében* című meséjének valamelyik kiválasztott szereplőjét úgy, hogy csak betűket használtok fel, amiket bármilyen irányban elforgathattok! Vigyázzatok arra, hogy a betű elforgatása ellenére a betűket helyesen írjátok le!

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

Különböző érzékszervi tapasztalatok (pl. szaglás, hallás, tapintás, látás) élményszerű feldolgozása alapján, egyszerű következtetések szóbeli megfogalmazása és az élmények, kialakult érzések vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, mintázás, építés/konstruálás, tárgyalakotás).

A tanulás során felmerülő helyzetekben valós környezeti jellemzők (pl. téli táj, növény részei, osztályterem színei), képek és ábrák (pl. tankönyvi ábra, saját vagy társak rajza) célirányos megfigyelése, és a tapasztalatok szöveges megfogalmazása a látott információk pontos leírása és feldolgozása érdekében.

SÁRKÁNYÖLŐ SZENT GYÖRGY

Egyéni munka

Előkészítésül meséljük el Szent György legendáját röviden! Mutassunk Szent György ikont, a *Kolozsvári testvérek* és *Kovács Margit* Szent Györgyöt ábrázoló szobrát és domborművét!

- Figyeljétek meg, hogyan szokták ábrázolni a sárkánnyal való harcot különböző korok alkotói!
- Beszéljétek meg, mi a közös a képekben! Milyen fegyverrel harcol Szent György?
- Rajzoljátok meg a harcot úgy, hogy a sárkány bőrét, a ló szőrét, Szent György páncélingét, sisakját csak betűkkel töltsétek ki, amik érzékeltetik a különböző anyagok tapintását! Milyen betűvel lenne érdemes a sárkány bőrét megjeleníteni? Milyen lenne a tapintása csupa „v” betűnek? Melyik betűből lehetne selymes fűvet készíteni?

A feladatsorban használt karakterkészletek sok segítséget nyújthatnak abban, hogy a gyerekek egy-egy konkrét betűtípus kapcsán meg tudják fogalmazni a feladathoz kapcsolódó élményeiket, elképzeléseiket.

Játékos változatként kérhetjük, hogy a választott figura megrajzolásához csak az adott figura megnevezésének kezdőbetűjét használhatják fel (például a sárkány figurája csak s betűkből, vagy a ló figurája csak l betűkből rajzolódjon ki). Szent György teljes páncélját megjeleníthetik alufóliadarabok felragasztásával is, bár egy lánccing megrajzolása szabályos irányú körökkel ábrázolva biztosan segíti az íráselem készségévé való fejlődését.

VIZUÁLISKULTÚRA-FELADATOK

tanulmányi kirándulásokon, erdei iskolában, tájház, faluház, helytörténeti gyűjtemény látogatásakor

Érdemes a vizuális kultúra és a technika és tervezés tantárgyak fejlesztési feladatait együtt számba venni akkor, amikor a gyerekeknek kultúrtörténeti látnivalókat keresünk, vagy erdei kirándulás pihenőjére tervezünk a focizáson kívül tevékenységet.

A rövid fejezetben leírt tevékenységek az adott helyszínek jellemzőiből következnek, az itt leírt feladatok ugyanakkor csak példák, hiszen minden helyszín más-más lehetőséget kínál. A célunk annak a bemutatása, hogy ezek a természetes játékok, az iskola életében adódó közösségi lehetőségek is teret nyújthatnak a KET fejlesztési feladatok teljesítésére. Ennek megfelelően egy kirándulás miatt elmaradt vizuáliskultúra-órával nem veszítenek a gyerekek, hanem nyerhetnek.

Természeti környezetben ajánlott feladatok

Séta a természetben

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- *különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál, a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik;*
- *adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;*
- *különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál, egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;*
- *saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít;*
- *különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.*

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET)

Különböző érzékszervi tapasztalatok (pl. szaglás, hallás, tapintás, látás) élményszerű feldolgozása alapján, egyszerű következtetések szóbeli megfogalmazása és az élmények, kialakult érzések vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, mintázás, építés/konstruálás, tárgyalkotás).

A tanulás során felmerülő helyzetekben valós környezeti jellemzők (pl. téli táj, növény részei, osztályterem színei), képek és ábrák (pl. tankönyvi ábra, saját vagy társak rajza) célirányos megfigyelése, és a tapasztalatok szöveges megfogalmazása a látott információk pontos leírása és feldolgozása érdekében.

A közvetlen környezet elemeinek és épülettípusainak (utca, tér, műemlék, nevezetes épület) összegyűjtése és életszerű megfigyelése, adott helyszínen vagy emlékezetből, megfigyelési szempontok szerinti megörökítése különböző technikákkal (pl. rajzolás, festés, mintázás, montázs).

Ragadjunk meg minden alkalmat arra, hogy a gyerekekkel a természetben töltött idő is alkalmas legyen a körülöttük lévő világ tudatos megismerésére. Ismerkedjenek a természeti formákkal, térbeli viszonylatokkal. Tájékozódjanak a környező világ mennyiségi és formai világában. Figyeljenek meg minél pontosabban térbeli viszonylatokat és természeti formákat annak érdekében, hogy tudják azonosítani és egymástól megkülönböztetni azokat.

IRÁNYÍTOTT MEGFIGYELÉSEK

Egyéni munka

Őszi, vagy tavaszi séta során folytassunk irányított megfigyeléseket természeti tárgyak, jelenségek terén! (Például rendezettség, magasság, kiterjedés a növények világában.)

- Figyeljétek meg, milyen térbeli formák, jelenségek hívják fel a figyelmeteket itt, egy valóságos tájban! (Például magányos fa, sűrű bokorcsoport a tisztáson, kőhalom, kidőlt fatörzs.)
- Egy festő (régen) mit tartott volna érdemesnek megfesteni itt?
- Gyűjtsetek színeket úgy, hogy számoljátok össze (például az egyre zöldebb, egyre sárgább, egyre szürkébb) színfoltként értelmezhető természeti formákat a látható tájban! Melyik színből hányat találtatok?
- Keressetek hegyeket a tájban és becsüljétek meg, mennyire lehetnek messze! A távolabbi hegy mennyivel van messzebb?

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

Közvetlen környezetében található jelek, jelzések (pl. útjelzés, közlekedési jelzés, piktogram, zenei kotta) gyűjtése, értelmezése tanítói segítséggel, és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. rajzolt közlekedési terepasztal és annak kiegészítése térbeli közlekedési táblákkal).

A MI TERÜLETÜNK

Csoportmunka

- Találjatok ki megoldást arra, hogyan tudjátok azt jelölni, hogy meddig tart a ti területetek!
- Jelöljétek ki a területeteket az általatok válogatott természetes anyagokkal (például faágakkal, kőssal, pálcikákkal)!

Változat a területhatárolásra:

TITKOS UTAK

Csoportmunka

- Készítsetek csoportban más csoportok számára jelekkel megjelölt titkos utakat, aminek a végén valami feladatot kell végezni a másik csoportnak! (Például jellemző alakú köveken végiglépkedni, vagy megjelölt „hintázóágon” hintázni.)
- Beszéljétek meg, az útvonalat hogyan lehet úgy nyomokkal ellátni, hogy a fában, növényekben nem okoztok sérülést, és a jelöléseitek/nyomaitok nem válnak szemétté a természetes környezetben!
- Jelöljétek az elvégezendő feladatot is jelekkel, jelzésekkel úgy, hogy szintén csak a természetben található anyagokat használjátok fel, de figyeljétek rá, hogy a másik csoport megértse a tervezett feladatot! Le is rajzolhatjátok a földre botokkal, de írhattok is hozzá.

Csoportmunka

Mutassunk (például centrális, sorolt) népi díszítőmotívumokat (például a Királyok című tematikus terv képanyagát kinyomtatva)!

- Készítsünk jelzéseket talált természeti formák felhasználásával, mintha egy kiválasztott motívumsor lenne! Készítsetek bonyolult sormintát, középpontos mintát a körülöttetek található anyagokból!

Halmazok, irányok, ritmusok, centrális kompozíciók, ritmikusan váltakozó természeti elemek, mini land art alkotások. Ha felmerül a jogos kérdés a gyerekekben, hogy mindezt miért teszik, az jó lehetőség az ember ősi nyomhagyásra irányuló igényének elmagyarázására. Látott és ismert ipari létesítmény esetében beszélhetünk arról is, hogy ezek is nyomot hagynak bizony a környezetben. Megfigyelhetik az ember okozta sérüléseket, a „tájsebeket” is, amik élőben mélyebb hatást váltanak ki a fenntarthatósági problémakör megértése érdekében, mint képen, és valós élménnyel készítik elő a későbbi évek ilyen irányultságú feladatait.

A helyszíni mini land art alkotást motiválhatjuk a Nazca-vonalak vagy a Stonehenge képének bemutatásával. Beszélhetünk arról is, hogy a nagyon nagyméretű ősi alkotásokat készítő emberek hogyan jelölhették ki a kőrakások stb. irányát, hiszen az ember nem tudott repülni.

- Rakjatok ki egy nagy kört az itt található anyagokból! Találjátok ki, hogyan lehet szabályos kört alkotni!
- A kört alakítsátok át csigavonallá, labirintussá!
- Készítsetek térképet a helyszínről! Tüntessetek fel a térképen minden olyan fontos tereptárgyat, aminek segítségével bárki odatalál az elkészült munkátokhoz!
- Válasszatok ki egy területet és rajzoljátok le úgy, hogy pontosan rá lehessen ismerni a helyszínt! A rajzra tervezetek a helyszínhez illő játszótéri játékot, fára épített magasleest, lombházat, bármit, amire a környezet jelenlegi állapota leginkább lehetőséget adna!

Az első osztályosoknak gyakran nehéz a helyszín kiválasztása is, hiszen önmagában döntést igényel. Segítsünk azzal, hogy a megépítendő dologra kérdezzük rá: Ha lombházikót építenél, melyik fára lenne a legjobb tervezni?

Ha a kirándulás helyszínén erdei patak folyik át, általában nem kell külön a motiválni a gyerekeket arra, hogy gátat építsenek kövekből. Arra talán inkább figyelmeztetni kell őket, hogy ne lépjenek vagy ne csússzanak bele a vízbe.

A helyszíni szabad építés, szabad játék semmivel nem helyettesíthető lehetőség arra, hogy akkor és ott, valós problémára valós vizuális választ adjanak a gyerekek. Nem soroljuk tovább a példákat, de megjegyeznénk annak a fontosságát is, hogy a gyerekekkel beszélgetni kell a tájba való beavatkozás mértékéről is. Beszéljünk továbbá arról, hogy mi történik például a színes levelekből kirakott kompozíciókkal, mennyire időtállóak, várhatják-e, hogy egy év múlva a nyomára bukkannak. Ekkor tulajdonképpen, ha kimondva nem is, de az ember ősi félelméről is beszélünk, amivel felső tagozatos tartalmakat előlegezhetünk meg.

A szándékos nyomhagyás jelentőségén túl hívjuk fel a gyerekek figyelmét az esetlegesen szemétként elhagyott tárgyakra. A természetben szemetet ne hagyjunk.

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;
- a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik;
- egyszerű mozgóképi részletek (pl. animációs film, reklámfilm) cselekményét elemzi, és a tapasztalatokat felhasználja játékos feladatokban (pl. időbeli történés...);
- adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Különböző érzékszervi tapasztalatok (pl. szaglás, hallás, tapintás, látás) élményszerű feldolgozása alapján, egyszerű következtetések szóbeli megfogalmazása és az élmények, kialakult érzések vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, mintázás, építés/konstruálás, tárgyalkotás).

Magyar népi díszítőművészet jelkészletének gyűjtése, kísérletezés a szimbólumok értelmezésével (tulipán, nap, madármotívum, kígyó stb.), tanítói segítséggel, egyénileg vagy csoportban.

Régi magyar reklámok (pl. Hurka Gyurka, Ezt nem lehet megunni, Bontott csirke, Forgó morgó” stb.) megnézéséhez kapcsolódó tapasztalatok, érzések (pl. tetszés, kíváncsiság, félelem) megbeszélése és megjelenítése változatos eszközökkel (pl. rajzolás, festés, bábkészítés, szerepjáték). A megbeszélés eredményeként a valóság és a képzelet megkülönböztetése.

ASZFALTANIMÁCIÓ

Csoportmunka

Szemléleti előkészítésként *Jankovics Marcell Magyar népmesék* sorozatának nagyon ismert főcímét idézzük fel. Ha még *Gryllus Dániel* halhatatlan blockflötedallamát is elfütyüljük, biztosan nem kell a feladatot sokáig magyaráznunk.

Kötetlenebb időkeretben és helyszínen nagyobb méretű alkotások létrehozására is lehetőség nyílik. Különösen kedvező a helyzet a csoportmunkához, amely az órakereten túli időintervallumban átgondoltabb és grandiózusabb művek létrehozását teszi lehetővé. Az alábbi példa a hajdanán megszokott (de talán napjainkban mintha kiveszőben lévő) aszfaltkréta-rajzolást helyezi új feladathelyzetbe. Az erdei iskola melletti járda vagy az iskolai udvaron kanyargó keskeny út kínálja az elnyúló, fejlődő rajzos kompozíció létrehozását.

- Rajzoljatok az úton folyamatosan haladva végtelen égis paszulyt, csodafát, mesebeli motívumokkal, lényekkel gazdagítva, táblakrétával!

A folyamatot néha állítsuk meg és készítsünk felvételt egy rögzített pontból a fejlődő rajzról! Ha elkészült a kép, vetítsük le a képkockákat mozgóképként!

Korábban nyert ismereteiket is hasznosíthatják a gyerekek a feladat során, ha például a már osztályteremben rajzoltatott népművészeti motívumokat felelevenítjük és burjánzó alakuló folyondárt alkotnak belőle az aszfalt vagy beton felületén. A folyamat lépéseit – akár vonalról vonalra alakulva – szintén fotózhatják a gyerekek.

TÁNCOLÓ SZÉKEK, SORAKOZÓ CIPŐK

Csoportmunka

Előkészítésként érdemes a „Tisza fürdőpapucs” reklámját megnéznünk előre, a gyerekek így biztosan emlékezni fognak a sorakozó, táncoló papucsokra.

Ugyancsak a tér és tárgyai inspirálhatnak játékos mozzanatok rögzítésére stop-motion technikával. A stop motion ebben az esetben az az egyszerű „csoda”, amely révén képtelen dolgok hitelesíthetők a filmen.

Hozzanak székeket az udvarra a gyerekek és üljenek rá!

- Mindig mozdítsatok egy kicsit a székek helyzetén a rajta ülő szereplőkkel! Mozzanatonként fotózza a filmes végeredmény vágató székeket eredményez utasokkal.

A jelenet tervezhető mint lovagi torna, széklovakon ülve, vagy mint vasút, amely hadonászó utasokkal körbe-körbe robog. Tábori körülmények között, este vetítve jó szórakozás a résztvevők számára.

Változatként a gyerekek saját cipőikkel is elmesélhetnek történeteket stop motion technikával animálva.

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- *különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál, élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít.*

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET)

Saját kitalált történet elmesélése, és a történet néhány fontosabb jelenetének többalakos vizuális megjelenítése tetszőleges eszközökkel.

Megadott szempontok alapján természeti és mesterséges tárgyak gyűjtése, megfigyelése, és a megfigyelések alapján a tárgyak pontos leírása és változatos vizuális megjelenítése játékos feladatokban.

PLASZTIKUS NYOMOK

Csoportmunka

Szintén a külső tér és szabadabb időkeret teszi lehetővé, hogy olyan anyagok és technikák használata is sor kerüljön, amelyek az osztálytermi körülmények között nehézségbe ütköznek. Ilyen lehet az agyag is (sokan épp a kínos előkészületek miatt nem használják), vagy a gipszöntés, ami viszont különleges élmény a gyerekek számára.

- Képzeljétek el, hogy ismeretlen lények jártak a „táborhelyen”! Készítsétek el a nyomaikat (például lábnyomaikat) egyenletes homokfelületen kavicsokkal! Találjátok ki történetet arról, hogy milyen lények érkeztek, és mit csináltak, amikor nyomot hagytak!

A válogatott kavicsformák alkalmasak érdekes talpfelületek kialakítására. Tanári segítséggel öntsék ki gipsszel!

Az elkészült domborművek kiállítás tárgyai lehetnek (nyomozati bizonyítékok).

- Rajzoljátok le a lábnyom tulajdonosát, a képzeletbeli lényt!

A két mű egymás mellett valódi természettudományos imitáció. Ha van a helyszínen agyag, vagy legalábbis agyagos föld, pontosabb, részletgazdagabb öntvényeket készíthetünk.

Változat:

- Gyűjtsetek minél több és minél változatosabb apró természeti formát, termést, nem védett vadvirágot! Tanári segítséggel nyújtófával készíttetek kb. 2-3 cm vastag agyaglapot (hogy elegendő mélysége legyen a lenyomatnak)!
- A gyűjtött elemekből készítsétek el az ismeretlen látogató lényeket! A figurát gyűjtött természeti formák nyomata fogja kirajzolni úgy, hogy az agyaglapba nyomjátok bele, majd emeljétek ki a terméseket, és így csak a nyomuk maradjon az agyaglapon!
- Sodrott agyagból készíttetek keretet az agyaglap köré, és öntsétek ki gipsszel!

A negatív nyomat kiöntését végezze a tanár. Dombormű jellegű plasztika lesz a produktum.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET) – belépő

Személyes érzelmek, hangulatok kifejezése képalkotásban (kifejező képalkotás, kifejező jellegű plasztikus alkotás), Munkácsy Mihály: Ásító inas, Mednyánszky László: Verekedés után, E. Delacroix: Vihartól megrémült ló.

Csoportmunka

Sétáink során a gyerekek is rendre rácsodálkoznak különös formájú faágakra, farönkökre. A természeti formák könnyen kapnak megnevezéseket is (olyan mint...), sőt spontán kreatív beavatkozásokat is inspirálhatnak.

- Az erdei séta során gyűjtsetek elágazó fadarabokat, faágakat! Cipeljétek be az erdei iskola körletébe, udvarába! Öltöztessétek fel, egészítsétek ki elképzelt figurává, fantázialénnyé a fadarabot!

Ha a fa eléggé szétágazó, barna csomagolópapír, madzag felhasználásával borítani lehet. Gyűréssel plasztikusabb részeket is létre lehet hozni. Temperával jelzesszerű nyomokat készíthetnek rajta a gyerekek. A munka elején mutathatunk néhány technikai fogást kedvcsinálónak, de bízunk a gyerekek felfedező hozzáállásában is. Merészebb megoldás, ha tapétaragasztóval átkenjük a papírfelületeket. A nedves ragasztós papír ráfektetve, tekerve, hajlítva az ágakra könnyen követi a szerkezetet. Reggelre keményre szárad és a további beelátás által festhető.

Tájház, faluház látogatására ajánlott feladatok

Tanulási eredmények (NAT)

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

- a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;
- gyűjtött természeti vagy mesterséges formák egyszerűsítésével, vagy a magyar díszítőművészet általa megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez;
- adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában.

Fejlesztési feladatok és ismeretek (KET)

Helyi múzeum, kiállítás, helytörténeti gyűjtemény, tájház látogatása, azzal kapcsolatos ismeretszerzés alapján élményszerű vizuális megjelenítés.

Magyar népi díszítőművészet jelkészletének gyűjtése, kísérletezés a szimbólumok értelmezésével (tulipán, nap, madármotívum, kígyó stb.), tanítói segítséggel, egyénileg, vagy csoportban.

Képi inspiráció alapján (pl. természeti jelenségek, állatok, népművészeti motívumok) egyszerű mintaelem tervezése (pl. átrajzolás, rácsháló, indigó alkalmazása). A tervezés érdekében egyszerű rajzok készítése és szöveges magyarázata.

Ezekre a konkrét KET fejlesztési feladatokra nagyon nehéz általánosított feladatot megfogalmazni, hiszen a gyerekek szűkebb környezetének tájházai, helytörténeti gyűjteményei igen specifikusak, és nagyon eltérőek a megjelenített időszakok, a tárgyi világ jellegzetességei, és a tájegységre jellemző díszítőművészet tekintetében is. Ebben a fejezetben példaképpen bemutatunk néhány feladatot, ahol nem jelöljük meg a tanulási eredményeket és belépő fejlesztési feladatokat, helyette (ha aktuális) a kézikönyv egyes feladataihoz való kapcsolódást jelezzük.

Célunk, hogy a gyerekek sok szállal kötődjenek szülőföldjükhöz, szűkebb környezetük kultúrájához, ismerjék azokat a kulturális gyökereket, amelyek őseik munkája által termelődtek, és ismereteik (itt

vizuális ismereteik) erősítsék bennük a hazaszeretetet, és annak részeként, szűkebb környezetük szeretetét. Ezt a célt minden tanulási terület megtámogatja: a magyar nyelv és irodalom szöveganyagában megőrződtek a hagyományos, illetve a régi, tehát mondjuk száz évvel ezelőtti életről szóló történetek; az ének-zene megtanulandó és megismerendő magyar népdalkincse egy rég letűnt világról szól; a technika és tervezés hagyományos magyar kézműves technikákat is tanít, továbbá magyar családi, nemzeti ünnepek helyi jellegzetes hagyományaihoz kínál tanulói munkákat; míg a vizuális kultúra kerettantervi szövegének jelentős részét teszik ki a néprajzi, saját kulturális hagyományt őrző feladatszövegezők.

Tudjuk, hogy nem mindenhol van tájház, helytörténeti gyűjtemény; akkor ezt a feladatot értelemszerűen tanulmányi kiránduláshoz köthetjük. A javasolt tanulói feladatokat a zsámbéki „faluház” gyűjteményére alapozva modelleznénk, a lényeg amúgy is az *alkotva befogadás elvének érvényesítésén van, tehát a befogadható konkrét tartalom irányítja az alkotómunka tervezését.*

- Készíts vázlatrajzot festett vagy faragott bútorok díszítőmotívumairól, azért, hogy majd az iskolában a saját rajzaid alapján dekorgumi pecsételőket tudj készíteni (lásd például a tárgy-kultúra feladatokat, vagy *Királyok* című tematikus tervét)!

(Változat: A/3 papír két szélének középre hajtásával „2D” szekrény hajtása, majd a látott motívumokkal a behajtott szekrényoldalak díszítése. Ez kapcsolódhat a *Házasodik a tücsök* tematikus tervhez: Rajzold meg a szekrénybe a tücsök vagy a szúnyog lányának a „ruhatárát”!)

- Keresd a tájházban olyan tárgyakat, amelyekről *nem tudod, hogy mire használták!*
- Válaszd ki a legfurcsábbat, figyeld meg, és gondolkodj azon, hogy te mire tudnád használni! Az iskolában a használati lehetőségeket rajzold le! (Például földbe szúrható permetező.)
- Figyeld meg a tájházban látható bútorokat! Milyen magasak lehettek azok az emberek, akik ezeket használták? Hogyan tudnád a helyszíni méréseket az iskoláig „megőrizni”? (Nem árt, ha egy gombolyag kötözőspárgával készülünk, vagy a természetes mértékegységekkel segíthetünk, például arasz, hüvelyk. Az iskolában, majd otthon hasonlítsd össze az általunk használt bútorok méretével a látottakat! Készíts vázlatrajzot a mérések, összehasonlítások bemutatására (lásd matematika KET vonatkozó tevékenységei)!

A tájházban megismert használati tárgyak karakterét további feladatokhoz használhatjuk az osztálytermi óra keretei között.

- Készítsetek tervet egy népművészeti tárgy (például széktámla, láda, sulykoló, vagy a leírt gatyamadzagszövő tábla) díszítésére!

A tárgy kontúrját adjuk meg fénymásolatban!

Vegyék figyelembe a gyerekek a tárgyformát mint kompozíciós irányadót! Alkalmazzák a látott motívumokat, illetve azok továbbgondolásait!

- Adott tárgyforma fénymásolt képét egészítsétek ki kitalált figurává, különös lénné! A hozzárajzolt formarészekon jelenjenek meg az eredeti tárgy díszítőelemei, ezzel biztosítva grafikai egységüket!

Vagy:

- Korábban tanult mondóka (lásd *Tücsöklakodalom*) szereplőit alakítsátok ki a népművészeti tárgyak fénymásolt képeinek grafikai kiegészítésével!

A környezet rajzolásánál is használják fel a gyerekek a megismert motívumokat, tárgyformákat.

- Rögzítsetek rajzban a tájházban, skanzenben történt kirándulás emlékezetes mozzanatait, helyszíneit, információit! Helyeztétek időrendi sorrendbe a táblán az elkészült munkákat!

Ha mesterségekkel ismerkedtek meg személyes bemutatók formájában (például fazekas, kovács, kovács, kovács, kovács), akkor a tevékenységekről és tárgyokról is lehet illusztratív rajzokat készíteni, majd osztálytáblát alkotni a kiránduláson készült fotókkal vegyítve. Tipikusan alkalmas a közösségben átélt személyes élmény megjelenítésére – minél jobban zuhogott az eső, annál nagyobb érzelmi töltést hagy bennük.

BEFEJEZÉSÜL

A kézikönyv végén szeretnénk néhány általunk fontosnak ítélt szempontot ismét megjeleníteni, amik a bevezetőben még általánosnak hathattak, de most már talán értelmet nyertek.

A szöveg főként feladatokból áll, a feladatok a *KET fejlesztési feladatait* konkretizálják, néhol nagyon is. A fejlesztési feladatok a *Nat tanulási eredményeire* mutatnak, azok pedig a Nat által konkretizált *Kulcskompetenciák fejlesztését támogatják*, amelyek leírják azt a gyereket, akivel majd felnőttként szeretnénk találkozni. A tantervek bevezetői is ezt teszik, ugyanazt az emberképet jelenítik meg. Szemléletünk meghatározó eleme, hogy a művészettel mint eszközzel járunk hozzá a tantervek által leírt személyiségfejlesztéshez, a tantárgy alapelvét, az alkotva befogadás elvét következetesen betartva. Ebből adódóan a tantárgyat alkotó, produktív, aktív tanulói alkotó munka folyamatában látjuk.

A tantervi változás a tanítás-tanulás újfajta szemléletével gyakorlati változásokat vár el az iskolai élet szereplőitől. A tanulóközpontúság szemléleti alapállást jelent, aminek korszerű módszertanban kell megjelennie az iskolában, a korszerű módszertan pedig jelen korunk kihívásaival kell hogy szembesüljön, a megváltozott képírási szokásokkal, médiahasználati- és digitális eszközhasználati változásokkal, illetve mai társadalmunk problémamegoldó tudásával. Ezeket az alsó tagozatban kell megalapoznunk, így már első osztályban is más célok mozgatják a vizuális kultúra tárgy tanulói tevékenységeit, mint akár 8 éve, a legutóbbi Nat életbelépésének idején.

A kézikönyvet azért írtuk, hogy segítséget nyújtsunk a tantervi megújulás eszméinek gyakorlatra történő átfordításában. Nem úgy képzeltük el a gyakorlat segítségét, hogy tanmenetszerűen közöljük, *mit, hogyan, hányszor* csináljon az első osztályos gyerek, inkább a *miértekre* szándékoztunk a könyvet hangolni.

Ha minden vizuális kultúra órára szánt ötletünkkel szemben feltesszük a *miért kérdést*, azaz tudatosan állunk a tanuló tevékenységének tervezéséhez, akkor ismét a tanterv szövegével szembesülünk. A tanterv szövege pedig nem időben egymás után „*letanítható*” (!) témakörökben gondolkodik, hanem a vizuális részterületeinek megfelelően határozza meg a fejlesztési feladatokat, amelyek közül egyetlen *feladatban* (és itt nem tanórát írunk) több is érvényesül közülük. Ezt a gondolkodásmódot próbáltuk a szerkezettel vizuálisan is segíteni. A feladatok egy része persze majd második osztályban is visszaköszön, van olyan, aminek a változata majd még 10. osztályban is megjelenik, mégsem látszik értelmeseznek a spirálitás elvét emlegetni, mert ugyan a modell igaz, de a gyerek, tanuló, nem lesz igaz a modell alá, hiszen más célokkal, máshogyan, más megoldási módokkal fogja a témaismétlés vizuális jellegű produktumát elkészíteni. Mert fejlődik, és érik az évek alatt.

Ehhez kívánunk sok sikert, hogy tevékenységeiben lássák a kis elsősök fejlődését az iskolai évek alatt, és boldog, kiteljesedett felnőttekkel találkozzanak majd, amikor ezek a mai kisgyerekek egyszer személyesen, *vagy digitális eszközhasználattal, egyénileg, vagy csoportban* meglátogatják egykori tanítóikat.