

Heffner Anna

Vizuális kultúra

digitális tananyag



Útmutató pedagógusoknak



A vizuális kultúra digitális tananyagcsomagot fejlesztő team tagjai:

Bertalan Tamás
projektvezető

dr. Illyné Újvári Irén
módszertani szakértő

Heffner Anna
tananyagfejlesztő (1-2., 5-6. évfolyam)
szakmai vezető

Bősenbach Erzsébet
tananyagfejlesztő (1-2. évfolyam)

Dorosmai Erzsébet
tananyagfejlesztő (5-6. évfolyam)

Magyar Attila
operatőr

Kalocsai Kristóf
narrátor

Weszely Orsolya
informatikai fejlesztő

Mikó András
informatikai fejlesztő

Képző- és Iparművészeti Szakközépiskola és Kollégium
Mozgókép- és Animációkészítő Szakosztály diákjai
(segítő tanár: **Szabó Dorottya**)
grafika, animáció

Gaul Emil
szakmai lektor

Bevezető

A vizuális kultúra tantárgy tanulásához és tanításához kifejlesztett digitális tananyag az új *Nemzeti alaptantervre* épülő vizuális kultúra kerettantervekhez készült az 1. és 2., valamint az 5. és a 6. évfolyam számára. Az egyes évfolyamok digitális tananyagcsomagjai olyan tanulási és tanítási segédletek, amelyek címzettjei diákok és pedagógusok egyaránt. A *Nemzeti alaptanterv* két kiemelten fontos kompetenciaterületéhez (kulcskompetenciájához) illeszkedik: az esztétikai-művészeti tudatosság és kifejezőképesség kompetenciacsoportjához, valamint a digitális kompetenciaterülethez.

Ez a vizuális kultúra digitális tananyag a digitális tananyagok harmadik generációját képviseli. Főbb jellemzője a multimédiás tartalom, az interaktivitás, a hivatkozások segítségével történő „válogatás” („bolyongás”, „ugrás”). Az egyes évfolyamok számára szerkesztett tananyagelemek önálló feladatokként, feladatsoronként is megállják helyüket. Néhány tananyagrész zárásaként számonkérésre is lehetőséget nyújt.

A kifejlesztett elektronikus tananyagok, online tartalmak a tanulás újszerű módjait, módszereit, tereit és kereteit biztosítják. Interaktív táblán, PC-n, laptopon, mobiltelefonon előhívható multimédiás tananyagtartalmak, álló- és mozgóképek, animációk, virtuális képtárak, e-book ábrák és szövegek teszik változatossá és újszerűvé valamennyi évfolyam számára a vizuális kultúra tanulását és tanítását.

A vizuális kultúra digitális tananyagcsomagjai jól illeszthetők az iskolákban található infokommunikációs eszközökhöz. Elemei a digitális táblák típusától függetlenül használhatók. Arra is lehetőséget kínálnak, hogy a tananyagelemeket felhasználó pedagógus saját tanítási programjához (óra- vagy foglalkozástervéhez) illetve válogasson az elemek között, sőt az elemek felhasználásával új digitális tananyagokat konstruáljon.

A szerzők reményei szerint a vizuális kultúra digitális tananyagcsomagjai olyan tanulási forrásokat és feladatokat kínálnak a diákok számára, amelyek lekötik figyelmüket, kielégítik érdeklődésüket; általuk aktív résztvevői lesznek a vizuális megismerés és kifejezés folyamatainak. Emellett a vizuális önkifejezés terén tehetséges (tehetséggyanús) diákok alkotási kedvét felkelthetik és fenntarthatják, alkotóképességeiket folyamatosan fejleszthetik.

A vizuális kultúra tananyagcsomagjai számos olyan elemet tartalmaznak, amelyek segítenek abban, hogy az ingerszegény környezetben élő, alulmotivált, vagy éppen tanulásban akadályozott, illetve lassú tanulási tempójú tanulók is érdekeltté váljanak a digitális eszközökkel történő vizuális kultúra tanulásban.

A vizuális kultúra digitális tananyagcsomag elemei

A vizuális kultúra digitális tananyagcsomag minden évfolyamon három fő részből tevődik össze: tanmenetjavaslatból, útmutatóból és magából a digitális tananyagból. Ezek közül a tanmenetjavaslatot és a digitális tananyagok mutatja be részletesen útmutatónk.

Tanmenetjavaslat

A pedagógusoknak szóló tanmenetjavaslat olyan komplex tananyagstruktúra, amely segítségével minden tanító, rajztanár összeállíthatja az optimális tanulási folyamatot saját tanulócsoportja számára (benne egy-egy tanóra, foglalkozás témáival, feladataival, feladatsoraival, a felhasználandó tanulási és tanítási forrásokkal és egyéb segédletekkel).

A tanmenetjavaslat azonos struktúraelemeket tartalmazó sablonban került leírásra:

Javasolt óraszám	Fejlesztési célok	Tevékenységek, feladatok	Munkaformák Színterek	Digitális tananyag-elemek	Anyag-eszköz-igény
------------------	-------------------	--------------------------	-----------------------	---------------------------	--------------------

Az egyes évfolyamok tanmenetei – a kerettantervek ajánlásait figyelembe véve – az alább felsorolt fő témákat tartalmazzák. (Az egyes témák „szükszavú”, tömör megfogalmazása a tananyagrendszerben való keresést könnyíti meg.)

1. osztály

I. VIZUÁLIS NYELV

1. Képelemek
2. Tételek
3. Vizuális technikák
4. Élményképek
5. Illusztrációk

II. LÁTVÁNYVILÁG

1. Látható világ
2. Fény
3. Szín
4. Forma
5. Tér

6. Mozgás
7. Mesés helyek
8. Kitalált tárgyak
9. Talált tárgyak
10. Mű-Tár

III. VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

1. Jelek, jelzések
2. Mintázatok
3. Térjátékok

IV. TÁRGY- ÉS KÖRNYEZETKULTÚRA

1. Környezet
2. Játszótér, játék
3. Bábok, díszletek
4. Kitalált tárgyak
5. Babák, babaházak

2. osztály

I. VIZUÁLIS NYELV

1. Képelemek, térelemek
2. Vizuális technikák
3. Élményképek

II. LÁTVÁNYVILÁG

1. Valós és képzelt látványok

III. VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

1. Jelek, jelzések

IV. TÁRGY- ÉS KÖRNYEZETKULTÚRA

1. Környezet
2. Tárgyak
3. Tárgyi néprajz

VI. MOZGÓKÉP- ÉS MÉDIAISMERET

1. Médiumok
2. A média kifejezőeszközei
3. Médiaélmények
4. Virtuális terek

Az első két témakör feladatsorai bővíthetők az első osztály tanmenetében leírt feladatsorokkal!

(Ebben a struktúrában nem elírás a IV. után a IV. sorszám. Az V. számmal jelölt tematikai egység a művészettörténet témaköreit tartalmazza, amely a 2. évfolyam tananyagában még nem szerepel.)

5. osztály

II. LÁTVÁNYVILÁG

1. Fény
2. Szín

3. Forma
4. Tér
5. Mozgás
6. Vizuális technikák
7. Illusztrációk

III. VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

1. Reklámok, reklámhordozók
2. Szöveg és kép

IV. TÁRGY- ÉS KÖRNYEZETKULTÚRA

1. Őseink hagyatéka
2. Tárgyi néprajz
3. Hagyományos kézműves technikák
4. Hagyományos formák és díszítmények mai tárgyakon

V. MŰVÉSZETTÖRTÉNET

1. Óskor művészete
2. Mezopotámia művészete
3. Ókori Egyiptom művészete
4. Kréta, Mükéné és az ókori Görögország művészete
5. Etruszk és ókori római művészet

6. osztály

II. LÁTVÁNYVILÁG

1. Természeti környezet
2. Mesterséges környezet
3. Vizuális játékok
4. Illusztrációk, parafrázisok

III. VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

1. Használati utasítások
2. Jelek, jelzések, szimbólumok
3. Szöveg és kép
4. Reklámhordozók

IV. TÁRGY- ÉS KÖRNYEZETKULTÚRA

1. Épületek, építmények
2. Tárgyak
3. Tárgyi néprajz
4. Kézműves technikák

V. MŰVÉSZETTÖRTÉNET

1. Korai keresztény művészet
2. Bizánci művészet
3. Romanika
4. Népvándorlás kori és honfoglalás kori művészet
5. Gótika művészete
6. Reneszánsz művészet
7. Barokk művészet

A továbbiakban minden évfolyam tanmenetjavaslatából bemutatunk egy-egy tevékenység- és feladatsort, hogy illusztráljuk azok tartalmát és felépülését.

1. osztály

III. VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

3. Térjátékok

Javasolt óraszám: 2

Fejlesztési célok:

Megfigyelőképesség fejlesztése
Képi jelek olvasására és létrehozására való képesség fejlesztése
Képzalkotó- és kifejezőképesség fejlesztése
Ritmusérzék fejlesztése
Vizuális fantázia (képzelőerő) fejlesztése
Vizuális emlékezet fejlesztése
Verbális szövegértés fejlesztése
Térlátás-, téri tájékozódás fejlesztése

Tevékenységek, feladatok:

Térvonalakból, lapokból és testekből konstruált térjátékok megfigyelése digitális képen, animáción;
mozgatható kockák felületének színezése, díszítése digitális táblán;
érdekes konstrukciók létrehozása digitalizált kockákból interaktív felületen; majd a valóságban térjáték létrehozása kocka hálózatok felületének mintázásával, a hálózat összeragasztásával, valamint szögletes testek mintázásával, felületük faktúrálásával

Munkaformák/Szinterek:

Frontálisan irányított egyéni vagy páros munka
Tanterem, tanóra, szakköri terem

Digitális tananyagelemek:

komplex digitális feladat:

[1evf_III31_KDF](#)

animáció: [terjatek_A](#)

kép: [terjatek_DK](#)

Anyag-, eszközigény:

kocka hálózatok, dobozok, grafikai eszközök (grafit, színes ceruza, filctoll, tus, diópác, kihegyezett végű hurkapálca, zsírkréta, stb.), festék, ecset, ecsettál, törlőrongy, színes papírok, fonalak, olló, ragasztó, agyag (sógyurma, gyurma), alátétlemez, mintázó eszközök

2. osztály

III. VIZUÁLIS KOMMUNIKÁCIÓ

1. Jelek, jelzések

Javasolt óraszám: 1-2

Fejlesztési célok:

Ábraolvasási és értelmezési készség fejlesztése

Vizuális memória fejlesztése

Fantázia fejlesztése

Mindennapokban használt vizuális jelek értelmezése, ennek analógiájára saját jelzésrendszerek kialakítása

Képi jelek, vizuális szimbólumok olvasása és létrehozása

Kreatív problémamegoldás

Tevékenységek, feladatok:

A környezetünkben található jelekre, szimbólumokra vonatkozó vizuális információk megismerése képekkel, szövegekkel való feladatvégzés során;

közúti jelzőtáblák jelentésére vonatkozó állítások igazságtartalmának eldöntése;

tájékoztató táblák rajzolása kitalált meseszerű, fantasztikus környezetbe

Munkaformák/Színterek:

Frontálisan irányított egyéni munka

Tanterem, tanóra, délutáni szabadidős foglalkozás, szakköri terem, otthon

A videofilmet a tanórán kívül megnézhetik, az e-bookot szintén bárhol elolvashatják a gyerekek, akár otthon, akár az iskolai szabadidejükben.

Digitális tananyagelemek:

komplex digitális feladat:

[2evf_III11_KDF](#)

video: [kornyezetunkjelei_V](#)

szöveg: [kornyezetunkjelei_ebook](#)

kép: [kornyezetjelei_DK](#)

feladat: [abrakesjelentesuk_DF](#)

feladat: [kozutitablakjelentese_DF](#)

Anyag-, eszközigény:

A/4-es rajzlap, grafikai eszközök (ceruza, színes ceruza, filctoll, stb.), festészeti eszközök (tempera, akvarell, ecset, ecsettál, törlőrongy vagy szivacs), színes papír, olló, ragasztó

5. osztály

II. LÁTVÁNYVILÁG

7. Illusztrációk

Javasolt óraszám: 1-2

Fejlesztési célok:

Reflektálás társművészeti alkotásokra

Reflektív médiahasználat

Médiaélmények feldolgozása

Beleélési képesség fejlesztése

Vizuális fantázia (képzelőerő), belső képalkotás fejlesztése

Vizuális technikával adekvát anyag-és eszközhasználat begyakorlása

Tevékenységek, feladatok:

A Pál utcai fiúk című film megtekintése;

társasjáték tervezése a grund-háborúról Molnár Ferenc A Pál utcai fiúk című regénye és Fábri Zoltán filmje alapján

(a társasjáték táblája a grund, bábuai a Pál utcaiak és a vörösingések);

a grundháborúról tervezett társasjáték táblájának elkészítése, bábuinak kivitelezése

Munkaformák/Színterek:

Frontálisan irányított egyéni munka és csoportmunka

(A filmet szabadidős foglalkozás keretében tekintsék meg.

A társasjáték kivitelezése otthon vagy iskolai szabadidőben történjen.)

Tanterem, tanóra, szakköri terem, otthon

Digitális tananyagelemek:

komplex digitális feladat:

[5evf_II76_KDF](#)

szöveg: [tarsasjatek_ebook](#)

video: [palutcaifiuk_V](#)

Anyag-, eszközigény:

fehér, fekete és színes kartonlapok, színes lapok, grafikai eszközök, olló, ragasztó, egyéb, a gyerekek által tervezett anyag és eszköz

6. osztály

V. MŰVÉSZETTÖRTÉNET

4. Népvándorlás kori és honfoglalás kori művészet

Javasolt óraszám: 3

Fejlesztési célok:

Olvasási készség, szövegértés és szókinccs fejlesztése
Kultúrák, művészettörténeti korok, stílusirányzatok rendszerező ismeretének bővítése
Művészettörténeti korok azonosításában való jártasság kialakítása
Műalkotásokhoz való pozitív attitűd formálása
Kreatív problémamegoldás fejlesztése
Vizuális fantázia (képzelőerő) fejlesztése
Vizuális technikával adekvát anyag-és eszközhasználat gyakorlása
Megfigyelőképesség fejlesztése
Látványok, műalkotások szemlélése során forma, szín, vonal, térbeli hely és irány, felismerése, használatára
Szobor, dombormű, festmény közti különbség felismerése
Közvetlen élmény képi megjelenítése

Tevékenységek, feladatok:

A népvándorlás és a honfoglalás kori művészet megismerése ismeretek olvasása, prezentáció megtekintése révén; népvándorlás és a honfoglalás kori alkotásokról készült képek nézegetése, elemző vizsgálata;
Kékfogú Harald és a vikingek történetének megismerése;
rúnakő-részlet faragása tevékenységleírás segítségével;
népvándorlás kori és honfoglalás kori ékszerek megismerése; kerámia- és fémékszerek készítése tevékenységleírás segítségével;
virtuális honfoglalás kori baba öltöztetése digitalizált korabeli stílust képviselő viseletekkel, kiegészítőkkel

Munkaformák/Szinterek:

Frontálisan irányított egyéni munka
Tanterem, tanóra, szabadidős (napközis) terem, szakköri terem, otthon

Digitális tananyagelemek:

komplex digitális feladat:

[6evf_V41_KDF](#)

szöveg: [nepvandorlaskori_muveszet_ebook](#)

szöveg: [runako_ebook](#)

szöveg: [honfoglalaskori_ekszer_ebook](#)

szöveg: [hajfonatkorong_ebook](#)

[lemezdomboritas_ebook](#)

nepvandorlaskor_ppp

kép: nepvandorlaskor_DK

kép: runako_DK

kép: honfoglalaskori_ekszer_DK

kép: keramiaekszer_DK

kép: hajfonatkorong_DK

kép: lemezdomboritas_DK

Anyag-, eszközigény:

A/4-es rajzlapok, grafikai eszközök (grafit, tus, arany- és ezüst zselés tollak radír), pauszpapír, ragasztó, arany színű fémlemez, filcanyag, papír, fehér és színes lapok, fotokarton, sötét színű pasztellpapírok, szivacs, fénymásolt motívumok, agyag, vizesedény, mintázódeszka, mintázóeszközök, faragóeszközök, kemény agyag vagy gipszhenger, újságpapír

Digitális tananyag

A szakirodalom digitális tananyagnak tekint minden olyan elektronikus, digitális formátumban tárolt, elérhető (hozzáférhető) szellemi alkotást, amely alkalmas valamilyen tudás, információ átadására, közvetítésére.

A kimondottan oktatási céllal készülő, *Nemzeti alaptantervhez* illeszkedő digitális tartalmakat hordozó tananyagok a digitális tananyagok úgynevezett harmadik generációját képviselik. A vizuális kultúra tananyagcsomagja is ebbe a kategóriába sorolható.

Digitális tananyagrendszerünk két fő részből áll. Az egyik a *Digitális tanszertár* (DTT), a másik pedig a *Digitális feladattár* (DFT).

Digitális tanszertár (DTT)

A *Digitális tanszertár* (DTT) elemeinek címzettjei (felhasználói) a pedagógusok és a diákok egyaránt. A vizuális kultúra *Digitális tanszertára* további hét tárra tagolódik. Ezek a következők:

- Digitális képtár (DK)
- Digitális hangtár (DH)
- Digitális szövegtár – e-book-tár (EB)
- Animációtár (A)
- Videótár (V)
- PowePoint prezentációk tára (PPP)
- Linktár

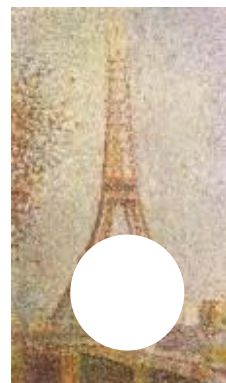


Digitális képtár (DK)

A *Digitális Tanszertár* legterjedelmesebb eleme a több mint 3500 digitális képet tartalmazó *Digitális képtár* (DK). Az első osztályban mintegy 800, a 2. osztályban közel 500, az 5. osztályban 1200, a 6. osztályban mintegy 1100 digitális kép segíti a vizuális feladatok megoldását, az egyes vizuális témák, technikák, műfajok szemléltetését vagy éppen – a felső tagozaton – a művészettörténeti korszakok jellegzetes alkotásainak megismertetését. A képtárba válogatott képek a vizuálisan észlelhető világ teljességét törekszik illusztrálni. A természeti és épített környezet objektumaitól a különböző korszakok és kultúrák jellegzetes produktumaiig. Vagy éppen a magyar paraszti kultúra tárgyaitól a kortárs művészetig bármire található példát a képtárban a felhasználó.

A képek megjelenhetnek digitális feladatba ágyazva, mint például első osztályban ez a képkiegészítő feladat:

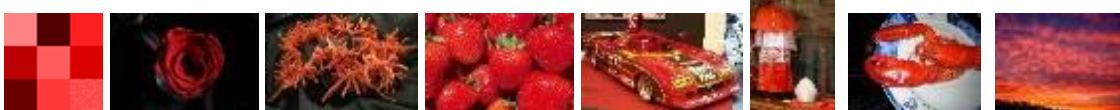
Figyeld meg alaposan a pointillista képeket! Keresd meg a hiányzó részeit!
Kattints rá egyenként a képdarab-körökre! Fogd meg és illeszd a köröket a megfelelő képbe!



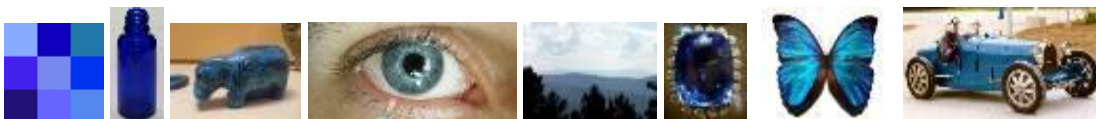


Megjelenhetnek a a digitális képek egy-egy vizuális problémát szemléltető képhalmazként. Mint például 2. osztályban a színek világának bemutatása:

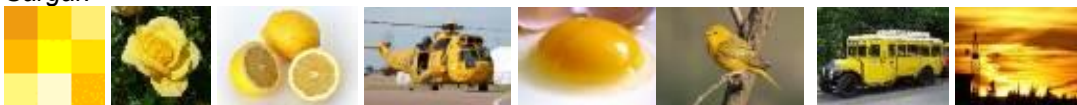
Pirosak



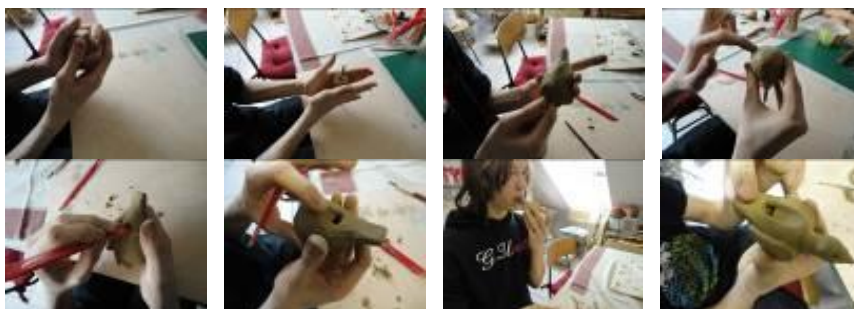
Kékek



Sárgák



Bemutathatnak egy-egy folyamatot, illusztrálhatnak tevékenységleírást. Ez esetben a képek segítségével a tanulók reprodukálni tudják az adott tevékenységet, mint például 6. osztályban a madársíp készítését:



Képes szemelvényei lehetnek egy-egy művészettörténeli korszaknak, mint például 5. osztályban az etruszkok művészetének:





1. Etruszk templom rekonstrukciója a római Villa Giulia kertjében
2. Domborművek sírja Cerveteriből
3. Házaspár kettős szarkofágja Cerveteriből
4. A Capitoliumi farkas bronzszobra
5. Az arezzói khimaira bronzszobra
6. A Todi Mars bronzszobra
7. Táncolók. Sírfejmű az apuliai Ruvóból
8. Táncospárt ábrázoló festmény a Triclinium tombából
9. Kettős fuvolán játszó ifjú. Freskórészlet Tarquiniából
10. Arany rozetta színes üvegbetéttel

Az itt felvillantott illusztrációk szerény töredékét képviselik a *Digitális képtár*nak, melyben pedagógus és diák egyaránt kedvére böngészhet, válogathat. Természetesen, mint a tananyagrendszer valamennyi tárát minden felhasználó saját elemekkel bővítheti és saját számítógépes táraiban újabb és újabb tematizált mappákat hozhat létre.



Digitális hangtár (DH)

A *Digitális hangtárban* kisgyermeknek szóló mesék (hangos könyvek), zenei illusztrációk, szignálok, zajok, zörejek, valamint különböző műfajú médiaszövegek lelhetők fel. Mennyiségüket tekintve ezek is megközelítik a 100-félét. Jellegzetességük – a digitális képekhez hasonlóan –, hogy nagy részük bármely évfolyam vizuális tananyagához illesztve jól használható.

Az elsősöknek szóló mesék, amellyel, hogy kiválóan alkalmasak a gyerekek mindennapi életéhez kapcsolódó látványvilág vizuális megjelenítésére, segítői lehetnek egy-egy betű írott alakjának megformálásában is.

A zenei illusztrációk érzelmek, hangulatok, fantáziaképek vizuális megjelenítését, egy-egy művészettörténelmi korszak képi és zenei motívumainak összekapcsolását, az adott korszak életérzésének akusztikus megjelenítését tesztik lehetővé.

Számos médiaszöveg pedig a vizuális kultúrába ágyazott mozgóképkultúra és médiaismeret tanulását-tanítását segíti.

A *Digitális hangtár* hangzóanyagai segítségével például a 6. osztályos gyerekek összeállíthatnak egy képes-zenes „bédekkert” a reneszánsz Firenze virtuális bejárásához. Ehhez a feladathoz képeket a *Digitális képtárból*, hangzóanyagot a

Digitális hangtárból válogathatnak. Ezek a zeneműrészletek állnak e feladatnál a rendelkezésükre:

1. *Fuga a gdanski Oliva kolostorból*
2. *Pierre Attaignant: Pavane*
3. *Regal kópia. Magyarországi koncertfelvétel 1988-ból*
4. *Giorgio Mainerio: "Schiarazula Marazula" (XVI. sz.)*
5. *"Jamaica" (1670.)*
6. *Orlando Gibbons: „The silver swan” (1612)*
7. *Thoinot Arbeau: A branle lovak (XVI. sz.)*
8. *Domenico Zipoli: Gavotte (XVII. sz.)*
9. *Pierre Solage: Rondo („Fumeux fume par fume”) (XV. sz.)*
10. *Girolamo Cavazzoni: Ave Maria*



Digitális szövegtár – e-book-tár (EB)

A *Digitális szövegtárban* szépirodalmi szövegek (mesék, regényrészletek, elbeszélő költemények, mítoszok, mondák) ismeretközlő szövegek és tevékenységleírások között böngészhet a felhasználó pedagógus és diák. E szövegek jellegzetessége, hogy – egy-két kivételtől eltekintve – mindegyik képekkel illusztrált. Némelyikük könyvterjedelmű (mint például az őskor művészetéről szóló szöveg), míg a többségük alig haladja meg a 4-5 oldalt. Ezeket az e-bookokat egyszerű flipbookoknak is tekinthetjük, amennyiben mindegyiküket, mint a papírkönyv lapjait előre-hátra lapozhatjuk. Az e-book-oldalak kinyomtathatók, másolhatók. A vizuális kultúra tanulás-tanítás folyamatában tanórai feladatokba ágyazva vagy éppen önművelődési céllal is felhasználhatók. A mintegy 115 e-book közül 30 az elsősök, 15 a másodikosok, 32 az ötödikesek és 38 pedig a hatodikosok tananyagcsomagjában került leírásra. Mindegyikük feladathoz, feladatsorhoz kapcsoltnak és anélkül is felhasználható. Ízelítőképpen bemutatunk egy mesét, egy ismeretközlő szöveget és egy tevékenységleírást.

Nínó (Bösenbach Erzsébet meséje)

Beni kapott egy „igazi” dinoszauruszt. Igen, igazit! Gumiból. Pont akkora volt, hogy a kezébe jól belefért. Színesre volt festve, és ha sokáig melengette, megváltozott a dinoszaurusz színe is. Most már csak az volt a gond, mi legyen a neve szegénykének, hiszen nincs még elnevezve.

- Legyen „Gumi”! – mondta anya.

- Ugyan! – nevetgélt apa. – Ez nem való névnek!

Legyen inkább „Nínó”! – javasolta.

- Miért pont az? – csodálkozott anya. - Persze tudom, Beni majd úgyis eldönti, mi legyen a neve, hiszen az övé. – mondta anya.

- Hallgasd meg a mesét!

- Ja, ha mese kerekedik ebből, akkor maradok veletek, meghallgatom én is! – ült le anya a székre.

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy kutatóintézet. Ott dolgozott Ödön bácsi. Őslénykutató volt. Dinoszauruszok után kutatott. – kezdett bele apa a mesélésbe. Éppen szomorkodva sétált a hegyekben, amikor csak úgy, figyelmetlenségéből belerúgott egy kőbe. A kő eltűnt egy résben, majd jóval később hallani lehetett halkán a mélyből a koppanását. Ödön bácsi tudta, ez azt jelenti: a rés

nagyon mély gödröt, vagy barlangot takar el! Örömeiben kiáltott egy hatalmasat, és már hozta is a szerszámokat kitágítani a rést. Így találta meg élete legszebb barlangját. Ez egy igazi, fantasztikus, gyönyörű barlang volt.

- Már nincs meg?

- Jaj, dehogynem, csak így szoktuk mondani! – nyugtatta meg Benit apa.

Minden zegét-zugát bejárta (amit tudott), de csak a szokásos dinó csontokat találta.

- Ó ilyen már sok van! – bosszankodott.

Leült a barlang homokjába. Megakadt a keze valamiben. Kiszedte azt a valamit, ami nem volt más, mint egy tojás.

- Ó, Istenem! Ez egy dinó tojás! – ámuldozott.

A laboratóriumban betette a vizsgálándók közé.

Napokig ott volt, sőt hetekig, mert el kellett mennie előadásokat tartani sok-sok helyre.

Mikor visszatért nem akart hinni a szemének!

A tojás mocorgott, ficergett!

- Ez nem lehet igaz! – kiabálta, és vitte megvizsgálni. Vizsgálta így, vizsgálta úgy, vizsgálta amúgy.

- Ebben van valami! – ugrándozott örömeiben.

Tényleg volt, méghozzá egy picike, színét is változtatni tudó dinoszaurusz! Olyan növényevő féle. Mikor kibújt a tojásból, azt hitte Ödön bácsi az anyukája. Mindenhová követte Ödön bácsit egész nap, közben nyöszörögve mondogatta:

- „Nínó, nínó, nínó”.

- Innen kapta a nevét, így lett „Nínó”. – fejezte be apa a mesét.

- Jó! Akkor az én dinoszauruszom is legyen Nínó! – ugrándozott tapsolva örömeiben Beni.

- Akkor most le is rajzoljuk. Jó? – simogatta meg anyja Nínókát és kis gazdáját.

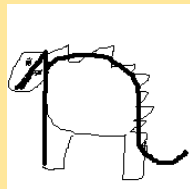
Még apa is csodálkozva nézte, hogyan lett egy kis „n” betűből dinoszaurusz!



Hát pont így:

- Én már a „n” betűt is tudom! – mesélte Nínónak este az ágyban Beni. – Tudod, hogy a te neved is pont ilyen betűvel kezdődik?

Nínóka olyan okosan nézett vissza Benire, hogy látszott rajta, tud mindent. Úgy aludtak reggelig, mint egy több millió éves őskori lelet.



A LÁTHATÓ VILÁG

A látható világ tárgyai, jelenségei ismereteink legfőbb forrásai. Szemünkkel érzékeljük a *fényt* és a *színeket*. A fény közvetítésével észleljük a tárgyak formáját. A tárgyak elhelyezkedése, testessége érzékelhetővé teszi számunkra a *teret*. És látjuk szemünkkel a *mozgást*.

A fény

A Nap tűzgömbjéből sugárzás zúdul Földünkre. Ennek keskeny sávját érzékeli a szemünk *fénynek*.

A Nap fényét *természetes fénynek* nevezzük. Használunk *mesterséges fényt* is. Ilyen például a gyertya, az izzólámpa, a fénycső fénye.



A fény megütközik a tárgyakon. Ha azok nem eresztik át magukon a fényt, akkor *árnyékot* vetnek. Az árnyékokat két csoportba sorolhatjuk. A tárgy felületén keletkező árnyékot *önárnyéknak*, a tárgy által más felületre vetített árnyékot *vetett árnyéknak* nevezzük. Csak azokat a tárgyakat, jelenségeket észleljük, amelyek *kellő megvilágítást* kapnak.

A szín

Környezetünk tárgyait, jelenségeit *színesnek* érzékeljük. Tudományos vizsgálatokkal igazolták, hogy szemünk több millió *színt* tud megkülönböztetni. Szinte hihetetlennek tűnik számunkra ez az adat. Pedig magunk is könnyen meggyőződhetünk a színek sokféleségéről. Elég kimennünk egy erdőbe kora nyáron. Csak zöld színből több mint száz fajtát számolhatnánk össze. És ezek a zöldek más *árnyalatot* mutatnak pirkadatkor, mást déltájban vagy késő délután.

A fehér fény felbontása eredményezi a színeket: az *ibolyát*, a *kéket*, a *zöldet*, a *sárgát*, a *narancsot* és a *vöröset*.



A sárga, a vörös és a kék színt *főszínek* vagy *alapszínek* nevezzük. A főszíneket más színekből nem lehet kikeverni.

Azokat a színeket, melyeket két-két főszín összekeverésével állíthatunk elő, *mellékszíneknek* vagy *elsődleges kevert színeknek* nevezzük.

A három főszínből és a három mellékszínből épül fel a *hattagú színekör*.



A fehér, a szürke és a fekete *semleges szín*. A semleges színeknek nincs színezetük. Fekete és fehér festék összekeverésével a szürkének igen sok *árnyalatát* (*tónusát*) tudjuk előállítani.

A *tiszta színeknek* színezetük van. Nem tartalmaznak sem fehéret, sem pedig feketét. Tiszta színek például a hattagú színekör színei. Ha a tiszta színekhez fehéret, szürkét vagy feketét keverünk, *tompá színeket* kapunk.

A forma

Felhő, hegy, víz, fa, kavics, virág, rovar, csiga, madár, az emberi alak az élő és az élettelen természet egyszerű és bonyolult formái. Ezeket *természeti formáknak* nevezzük.



Építmények, szerelvények, gépek, a ruházat és a használati tárgyak, a képzőművészeti alkotások mind-mind az ember által létrehozott *mesterséges formák*.



Csak azt a formát látjuk jól, amelyiknek *színe eltér a környezet színétől*. A mintázat eltérése szintén elősegíti a forma háttérből való kiválását, látását.

A tér

A *térben* mindig formákat észlelünk és ezeknek a *formáknak a viszonyát*. Hozzánk viszonyítva egyes formák *közel* vannak, mások pedig *távol*. Ugyanazokat a formákat, ha közel vannak hozzánk, *nagyobbnak* látjuk, mint a távolabbiakat. A közeli formák *részleteit* jól látjuk. A távolabbiakét már csak durvább részletekben, vagy egyáltalán nem látjuk.



Azt is észleljük, hogy az egyes tárgyak között is van térbeli távolság, azaz *mélység*. A közeli formák élesen kirajzolódnak, a távolabbiak egyre homályosabbá válnak a közöttük lévő *levegőréteg vastagsága* miatt. Ezért a nagyobb távolságban húzódó helyeket kékes színezetűnek látjuk. Annál halványabb kéknek, minél távolabb vannak tőlünk.



A mozgás

„Az élet állandó változás, körforgás. A Föld forog; a Nap mozog; a fák nőnek; a virágok nyílnak és elhervadnak; a felhők szétfoszlanak, felbomlanak, jönnek és mennek; a fény és az árnyék fáradhatatlanul kergetőzik; és az ember, aki mindezt tapasztalja, maga is a mozgalmas változás része.”

(Kepes György)

A mozgás lehet túl *gyors*, vagy túl *lassú* ahhoz, hogy észlelni tudjuk. A virág nyílása, a víz párolgása, az ember növekedése olyan *lassú*, hogy nem is észleljük. A fény terjedése, a lángok kialakulásának folyamata pedig a *gyorsasága* miatt nem látható.



Az eső esik, a repülőgép száguld, a futballista fut, a falevél lehull. Szemünkkel észleljük a *mozgást*. Behunyjuk a szemünket, felemeljük a karunkat, megbiccintjük a fejünket, táncolunk. Érzékeljük *saját mozgásunkat*.

HOGYAN KÉSZÍTSÜNK TÁRSASJÁTÉKOT A PÁL UTCAI FIÚKHOZ?

A társasjáték

A társasjáték adott játékszabályok betartásával kettő vagy több résztvevő által általában beltérben játszható játék. A társasjáték során a játékosok egymással versenyeznek, valamilyen cél elérésére törekednek. A társasjátékban gyakran szerepe van a szerencsének is. Leginkább azonban a játékszabályban leírt stratégiának kell megfelelni.

A társasjáték leggyakoribb kellékei: a tábla, a bábuk, a dobókocka és a különböző kártyák (például kérdéskártyák, szerencsekártyák).

Vannak úgynevezett tematikus társasjátékok. Ezeknek a szabályai elképzelt vagy valódi eseményekhez kapcsolódnak.

A mi társasjátékunk *Molnár Ferenc A Pál utcai fiúk* című ifjúsági regényéhez kapcsolódó tematikus társasjáték lesz. Táblája a grundot képezi le, bábui a regény gyermekszereplői. Kártyái a regényhez kapcsolódó kvíz kérdéseket tartalmaznak Szerencsekártyái (jó- és balszerencse kártyái) szintén a regény eseményeihez kapcsolódnak.



*Pál utcai fiúk szoborcsoport, Budapest, VIII. ker., Práter utcai iskola előtt
Szanyi Péter szobrászművész alkotása (2007)*

Hogyan készítsük el a társasjátékot?

Első lépésként tervezzük meg a játékszabályokat, ezeket külön lapon rögzítjük! A próbajáték során, ha indokolt még finomítsunk, pontosítsunk a szabályokon, de utána – a játék során – ragaszkodjunk a lefektetett szabályok betartásához!

A szabályok a következőket tartalmazzák:

Hányan játszhatják?

Hogyan kezdődik a játék?

Mi történik, ha azonos mezőre lépnek a játékosok a játék során?

Mi történik, ha a kvíz kérdésekre helyesen (helytelenül) válaszol a játékos?

Milyen tartalmú jószerencse és balszerencse kártyák szerepelnek a játékban?

Mi történik, ha szerencsekártyát húz a játékos?

Milyen feltételeknek kell teljesülnie ahhoz, hogy valamelyik játékos győzzön?

Mi a győztes jutalma? (Miért folyt egyáltalán a versengés?)

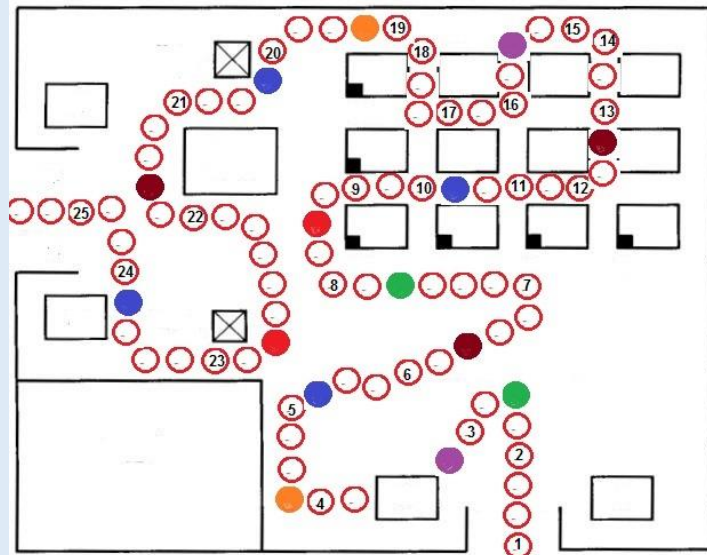
Ezután tervezzük meg a táblát és a játékosok bábuit.

A táblája hagyományos társasjáték méretű, fotókartonra vagy még annál is keményebb szürkekartonra készüljön. (például 40x60 cm-es).

Tábla

Rajzoljuk rá a grundot, jelöljük be a bábuk útvonalát! Attól függően, hogy hány kérdéskártyát, illetve hány szerencsekártyát kívánunk használni, jelöljük be azok helyét a játékmező útvonalán!

Az alábbi minta-táblán a kérdéskártyák (25 db) helyét sorszámok, a szerencsekártyák (15 db) helyét színek jelölik.

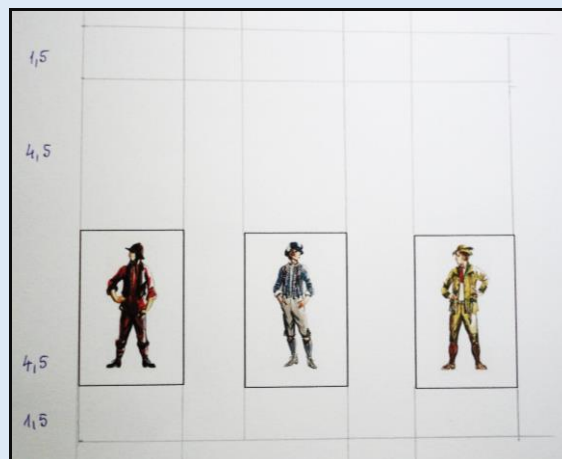


Pál utca

A grund tábója

Bábuk

Rajzoljunk 3x4 cm-es téglalapokat! Annyit, ahány figurával játszani fogunk. A keskenyebbik oldal mindkét végére még mérjük rá egy 1,5 cm-es sávot! Rajzoljuk rá az egyik oldalra a figurát.



Hajtsuk félbe és ragasszuk össze a 4 cm magas lapokat! Az 1, 5 cm-es sávokat hajtsuk kifelé! A kifele hajtott két lapocskából lesz a bábu „talpa”.



Végezetül nyírjuk körbe a figurákat! Így máris játékra alkalmasakká válnak.



Kérdéskártyák

Rajzoljunk 6x8 cm-es téglalapokat! Annyit, ahány kérdéskártyát tervezünk. A kérdéseket írjuk a kérdéskártya felső felébe!

A kérdések A Pál utcai fiúk szereplőire, tárgyaira, helyszíneire, eseményeire vonatkozhatnak. Ilyenek lehetnek például:

1. Milyen színű a Pál utcaiak zászlaja?
 2. Mi a Pál utcaiak jelszava?
 3. Mit jelent a gigerli?
 4. Mi az a prűnella?
 5. Ki volt a gittegylet pénztárnoka?
 6. Melyik évben játszódik A Pál utcai fiúk cselekménye?
 7. Ki volt Áts Feri?
 8. Hogy hívták az árulót?
 10. Hányszor „fürdött meg” Nemecek a Fűvészkertben?
- stb.

A helyes válaszok a kártya alsó felébe kerüljenek! (Ez jelzi azt a szabályt, hogy a kérdéskártyán szereplő kérdést mindig a kérdésre válaszoló játékos után következő személy olvashatja fel, különben az érintett játékos látná a választ.) A válaszok mögött olvasható számok azt jelzik, hogy hány lépést léphet előre a játékos, ha helyesen válaszolt (illetve hátrafelé, ha hibás a válasza).

1. Piros-zöld. (2)
 2. Hahó, hó! (2)
 3. A gigerli piperkőc, a külsejére, ruházatára nagy gondot fordító (férfi). (2)
 4. A prűnella török édesség, formára szárított aszalt szilva. (2)
 5. Kolnai volt a gittegylet pénztárnoka. (2)
 6. 1998-ben játszódik A Pál utcai fiúk cselekménye? (3)
 7. Áts Feri volt a vörösingések vezére. (1)
 8. Geréb volt az áruló. (1)
 10. Háromszor „fürdött meg” Nemecek a Fűvészkertben.(2)
- stb.

Szerencsekártyák

Rajzoljunk 6x8 cm-es téglalapokat! Annyit, ahány szerencsekártyát tervezünk.

A jószerencsekártyákon előre haladást segítő megállapítások vannak, melyek a regény eseményihez kapcsolódnak.

A balszerencsekártyákon hátralépésre utasító megállapítások vannak, melyek szintén a regény eseményeihez kapcsolódnak. Például:



Sikerült megszerezned az ellenségtől a Pál utcai zászlaját.
Öt lépést lépj előre!



Elvetted Nemecek üveggolyóit!
Lépj vissza öt lépést!



Segítettél Janónak rendet rakni a farakások között.
Három lépést lépj előre!



Elárultad a Pál utcaiakat.
Menj 1 vissza a Pál utcai kapuhoz!



Sikerült megszerezned az ellenségtől a Pál utcai zászlaját.
Te győztél! Kiléphetsz a Mária utcai kapun.

A játék további részleteit mindenki maga találja ki. Ötleteit ossza meg társaival! A lényeg az, hogy legyen minél érdekesebb, izgalmasabb, tartalmasabb a játék. A közösen alkotott szabályokat pedig minden játékosnak be kell tartania!



Animációtár (A)

Az *Animációtár* elsősorban olyan rövid (fél- egyperces) animációkat tartalmaz, amely humoros, játékos módon próbálja bemutatni a vizuális elemek (pont, vonal, folt, térvonal, lap, test) és elemrelációk (sordísz, területísz, sötét-világos ellentét, stb.) lényeges ismérveit. Illusztrációként az alábbiakban bemutatjuk a térvonalról szóló animáció storyboardját.

A TÉRVONAL

A háttér középszürke, az előtérben egy fehér papírlapon jól látható egy közepes vastagságú vonal, amely teljesen rásimul a lapra.

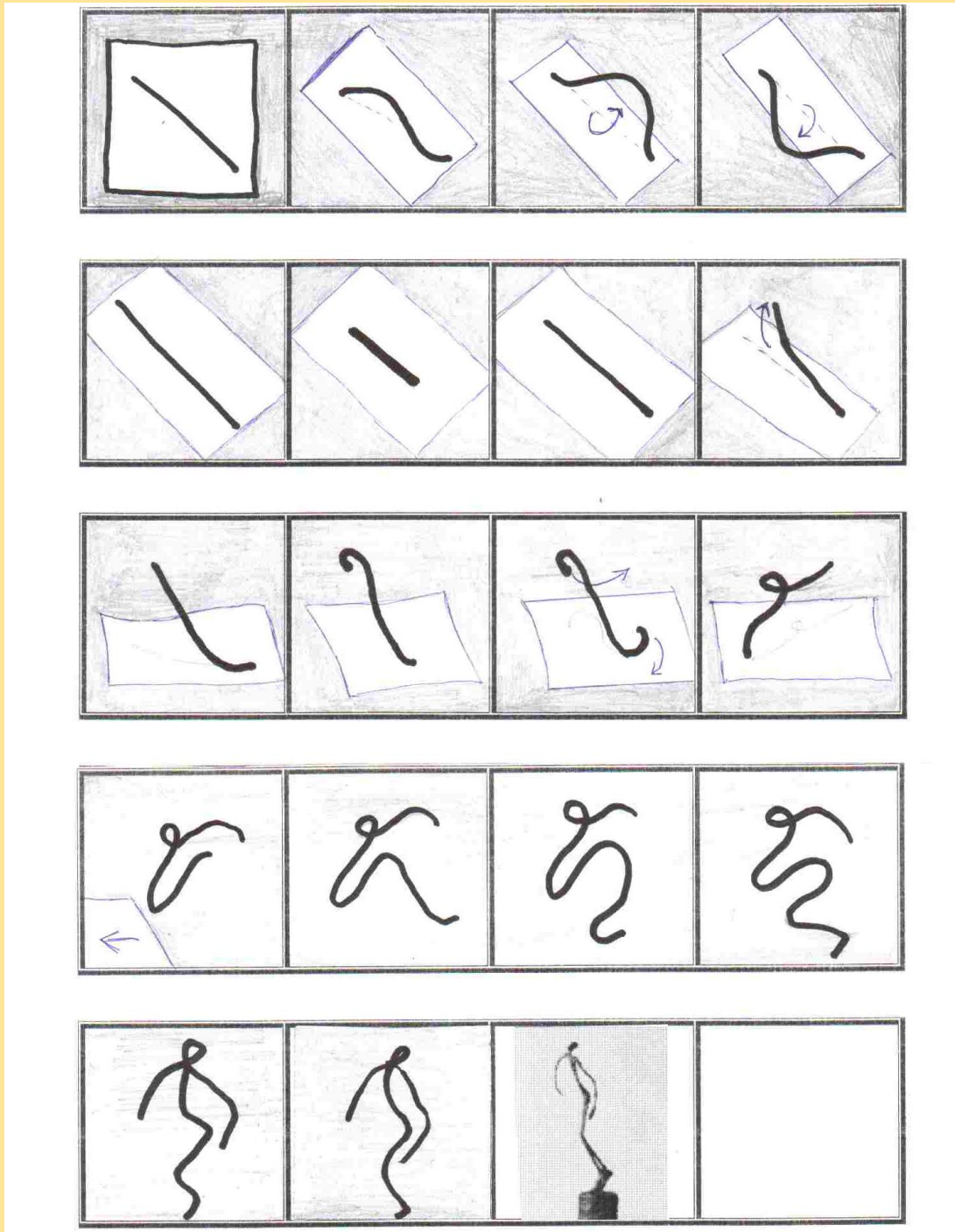
Aztán ez az egyenes vonal elkezd kidomborodni a térbe.

A következő fázisban jobbra-balra görbül,
megnyúlik,

összetömörödik.

Végül egyik vége lassan-lassan felemelkedik, a fehér lap pedig eltűnik.

Az álló vonal addig-addig nyúlik, tekeredik, míg meg nem születik belőle Alberto Giacometti szobra (The falling man, 1947)





Videótár (V)

A *Videótárban* bábszínházi előadások részletei, felújított, egykoron az Országos Oktatási Központ (OOK) által gyártott ismeretterjesztő filmek, a Nemzeti Audiovizuális Archívum (NAVA) engedélyével átvett televíziós műsorok részletei, valamint saját gyártású videofilmek szerepelnek. Ezek többnyire olyan tanulási források, ahol a mozgóképek és a szöveg együttesen segíti az ismeretsajátítást vagy a tevékenységtanulást.

A pécsi Bóbita Bábszínház archívumából az alábbi előadások részletei szerepelnek a Videótárban:

Árgyélus királyfi és Tündérszép Ilona

a pécsi Bóbita Bábszínház előadásának részlete, 2012.
rendező: Fige Attila

Csipkerózsika, az alvó szépség

a pécsi Bóbita Bábszínház előadásának részlete, 2005.
rendező: Ujvári Janka

Diótörő

a pécsi Bóbita Bábszínház előadásának részlete, 2012.
rendező: Bartal Kiss Rita

Péter és a farkas

a pécsi Bóbita Bábszínház előadásának részlete, 2012.
rendező: Kuthy Ágnes

Zimmezum

a pécsi Bóbita Bábszínház előadásának részlete, 2013.
tervező: Bódiné Kövecses Anna

Az Országos Oktatási Központ (OOK) által gyártott ismeretterjesztő filmek digitalizált változatai közül a következőket tartalmazza a *Videótár*.

Bábok, bábuk, bábjátékok

rendező: Kende Márta

OOK, 1986

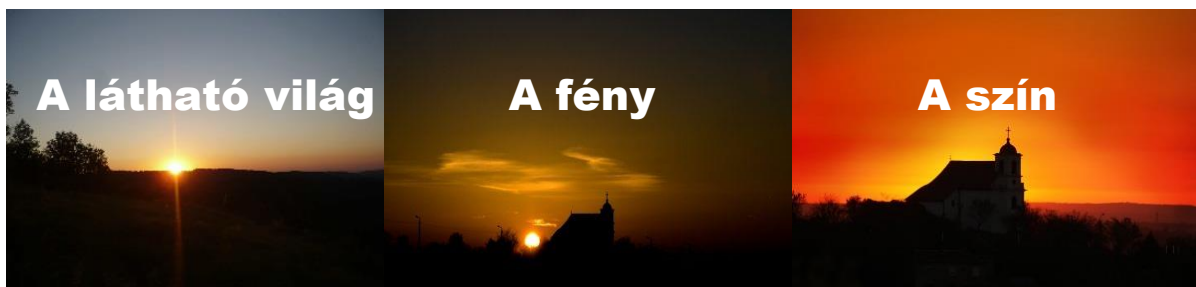
(A bábok készítését, mozgatását Kemény Henrik mutatja be a filmben.)

Tájak, emberek, nyelvjárások (Őrség, Gőcsej és Hetés)
Írta, rendezte és fényképezte: Lakatos Iván
OOK, 1978

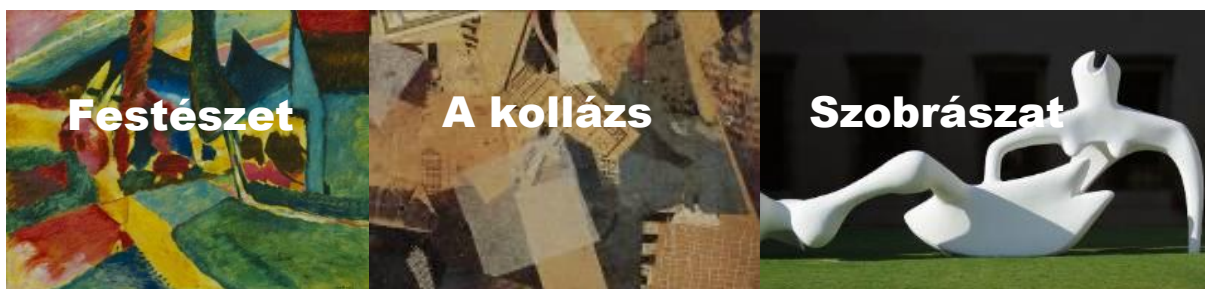
Színek
rendező: Ferenczy Zsolt
OOK, 1981

A saját gyártású videofilmek egy része a vizuálisan észlelhető objektumokról ad részletes mozgóképes leírást. A rövid, általában 5 perc időtartamú filmek a következő címeken szerepelnek a *Videótárban*:

A látható világ
A fény
A szín
A formák világa
A tér
A mozgás
Környezetünk
Környezetünk jelei



Festészet (Vizuális technikák)
A grafika főbb műfajai (Vizuális technikák)
Kollázs, montázs (Vizuális technikák)
Nyomtatás, nyomatkészítés (Vizuális technikák)
Szobrászat (Vizuális technikák)



Az MTVA, a NAVA és egyéb jogtulajdonosok engedélyével számos játékfilm és televíziós műsor részlete szerepel a Videótárban. Például a Daliás idők, a Rege a csodaszarvasról, a János vitéz, a Szaffi című rajzfilm részlete, az Egri csillagok, A Pál utcai fiók, a Keménykalap és krumpliorr című játékfilm egy-egy jelenete, híradó, időjárás-jelentés, sportműsor, kvízműsor részlete, reklám, szappanopera-részlet, stb. úgyszintén.



PowerPoint prezentációk tára (PPP)

A *PowerPoint prezentációk tárában* a művészettörténet tanulásához találunk diasorokat az 5. és a 6. osztály számára. Ezek a következők:



Mivel a prezentációk diaképei nem folyamatos vetítésűek, bármikor leállíthatók, visszapörgethetők, attól függően, hogy milyen feladat kapcsolódik hozzájuk.



Linktár

Több olyan feladat, feladatsor található a digitális feladatcsomagban, amelyhez külső link segítségével hozzáférhető leírás, kép, videó vagy animáció szerepel.

A babaházak linkjei lakberendezési játékokat kínálnak a gyerekek számára.

A bayeuxkarpit linkje elvezet a bayeux kárpit figuráinak animált változatához.

A gyermekbarát honlapok linkjei olyan minősített honlapokhoz vezetnek, melyeket bátran ajánlhatunk a diákoknak.

A kaleidoszkop linkje a kaleidoszkópkészítést mutatja be videón.

A népmesék linkjei öt magyar népmeséhez vezetnek, melyek a Kecskemétfilm remekei.

A néprajzi múzeumok linkjei a következő helyszínekre vezetnek el bennünket:

Szentendrei Szabadtéri Néprajzi Múzeum
Nemzeti Történeti Emlékpark, Ópusztaszer
Szennai Szabadtéri Néprajzi Gyűjtemény
Hollókői Falumúzeum
Hortobágy

Az online játékok linkjei tíz internetes játékhoz vezetnek. Ezek a következők:

Farmos játékok
Birkafarm
Traff Park – Biztonságos közlekedésre oktató játék
Rajzfilm játékok
Rising Cities – Városépítő játék
Ügyességi játékok, stratégiás játékok
Állatkerti játék
Öltöztetős játékok
Mahjong-játékok
Flipper-játékok

Az Őrség-Göcsej linkek az Őrségi Nemzeti Parkhoz, a Szalafő–pityerszeri skanzenhez és a Göcseji Falumúzeumhoz vezetnek.

A papírmerítés linkje egy papírmerítést szemléltető videofilmhez vezet.

A pártakészítés linkje a gyöngyös pártá varrást mutatja be videón.

A rózsablak linkje olyan videóhoz vezet, amely rózsablak motívumok készítését segíti.

Digitális feladattár (DFT)

A *Digitális feladattár* (DFT) bizonyos elemei csak a pedagógusoknak szólnak. Más részüket viszont a diákok és a pedagógusok egyaránt használhatják. A Digitális feladattár (DFT) összetevői a következők:

Komplex digitális feladatok tára (KDF)
Ellenőrző digitális feladatok tára (EDF)
Digitális feladatok tára (DF)



Komplex digitális feladatok tára (KDF)

A vizuális kultúra tananyagfejlesztés speciális eleme a *komplex digitális feladat*. Minden vizuális tevékenység ebből az elemből indul ki, és ehhez kapcsolódnak a különböző tananyagelemek. A *Komplex digitális feladatok tárát* csak a pedagógusok használhatják. A benne szereplő feladatok, feladatsorok segítségével állíthatják össze egy-egy évfolyam tanmenetét, egy-egy vizuális kultúra foglalkozás óratervét.

A *komplex digitális feladat* feladatkártya struktúrája a következő:

Évfolyam
Tevékenység-főosztály
Tevékenyosztály
Téma
A feladat címe
A feladat leírása
Pedagógusnak szóló javaslat
Fejlesztési célok (kompetenciák)
A tevékenységvégzés szintere
Anyag-, eszközigeny

A feladatvégzésre javasolt idő
Javasolt munkaforma
Egyéb megjegyzés

A KDF feladatkártya egyik legfontosabb része a pedagógusoknak szóló javaslatokat, ajánlásokat tartalmazza. Ezek a javaslatok, ajánlások általában sokkal több feladatot tartalmaznak, amelyet az adott tanórán meg tudnak valósítani a gyerekek. Ugyanakkor lehetőség van közülük válogatni, némelyiket délutáni szabadidős tevékenységként, önművelési feladatként megvalósítani. A KDF bizonyod feladattípusaiból egy egész tanévnyi grafikai, festészeti, kézműves vagy néprajzi szakkör programja is összeállítható.



Digitális feladatok tára (DF)

A digitális feladatokat a tervezés kezdetekor „interaktív táblás feladatoknak” nevezték el a tananyagfejlesztők. A fejlesztés során azonban kiderült, hogy bármely feladat interaktív táblás feladattá válhat, amennyiben a valóságos vizuális tevékenységet (rajzolást, festést, mintázást, kollázskészítést, kézműves tevékenységet, stb.) virtuális feladatmegoldás helyettesíti. Ezért a kimunkált interaktív feladatoknak egyszerűen a *digitális feladat* elnevezést adtuk. Nemcsak interaktív táblán, hanem számítógépen, tableten, okostelefonon is megoldhatjuk a feladatok nagy részét. Ezeknek a digitális feladatoknak több típusát próbáltuk ki a fejlesztés során. ezek a következők

Képre kép mozgató

Egy-egy képet a „Fogd és húzd!” technikával egy másik kép megadott területére kell mozgatni..

Képre szöveg mozgató

Szöveget a „Fogd és húzd!” technikával egy kép megadott területére kell mozgatni.

Párosító

Kép/szöveg/ikon+hang/ikon+videó elemeket kell párosítani a „Fogd és húzd” technikával.

Csoportosító

Kép/szöveg/ikon+hang/ikon+videó elemeket kell csoportosítani a „Fogd és húzd” technikával. Egy elemhez (ez a csoport neve) több elem is húzható.

Memória

Kattintani kell a képekre. Az első kattintás után megjelenik a kis kép helyett a valódi tartalom (szöveg/kép/hang/videó). A második kattintásra (egy másik képen) a másik kép is felfedi a tartalmat. Egy harmadik elemre történő kattintás az első kettőt visszafordítja, és felfedi a harmadik elemet. Itt lényeges, hogy minden elemnek legyen párja.

Sorrendező

Képet/szöveget a „Fogd és húzd!” technikával a megadott sorrendbe kell állítani.

Feleletválasztó

Egy kérdéshez legalább két válaszlehetőség tartozik, amelyikből legalább az egyik helyes.

Feleletválasztó: igaz-hamis

Minden egyes képhez hozzátartozik egy állítás, melyről el kell dönteni, hogy igaz vagy hamis. Kép nélkül is előfordulhat az ilyen feladattípus.

Képtérkép

Egeret, kurzort a képen megadott terület fölé mozgatva szöveg jelenik meg vagy egy képen a megadott területekre kell kattintani, úgy jelenik meg a szöveg.

Joker

Minden olyan feladat, amelyik nem tartozik a fentebb leírt feladattípusokba. Ilyen feladat például a „színező”, „képkifestő” feladat is.

A *Digitális feladatok tárában* több mint 100 digitális feladat került leírásra. Köztük a kipróbálás során nagy népszerűségnek örvendtek az ún. öltöztető babás feladatok. Az elsősök alkalomnak, időjárásnak megfelelően bújtathatnak különböző öltözékekbe kislány és kislány babákat. Ötödik osztályban az öltöztető babák köre népviseletbe öltöztethető leány és fiú babával gyarapszik. És ezen az évfolyamon jelennek meg az úgynevezett „Stílusbabák”, melyeket különböző korok öltözékeibe lehet bújtatni.





Ellenőrző digitális feladatok tára (EDF)

Az ellenőrző digitális feladatokat a tervezés kezdetekor „szavazógépes” feladatoknak, illetve „önellenőrző feladatoknak” nevezték el a tananyagfejlesztők. A fejlesztés során azonban kiderült, hogy a kifejlesztett digitális feladatok nem csupán az önellenőrzést szolgálják. A „szavazógépes” megoldást el kellett, hogy vessük, hiszen nem túl sok az az iskola, amely osztálynyi mennyiségű szavazógéppel rendelkezik. Ezért olyan digitális feladatokat szerkesztettünk ellenőrzés/önellenőrzés céljára, amely számítógépen, interaktív táblán, tableten, okostelefonon is megoldható.

Az *Ellenőrző digitális feladatok tárában* hasonló feladattípusok szerepelnek, mint a *Digitális feladatok tárában*. Ezek megoldását azonban egy-egy témakör lezárását követően adjuk a diákoknak, mindegy „tudáspróbaként”. Többségük párosító, csoportosító, feleletválasztó feladat. Egy részüket önállóan is megoldhatják a gyerekek (magukat próbára téve), míg másokat – a pedagógus döntése alapján – témazárásra és számonkérésre használhatunk.

Lássunk egy-egy példát évfolyamonként az ellenőrző digitális feladatokra!

A diák a következő utasítást kapja:

- Döntsd el, hogy a képen látható műalkotásnak a megadott szín-e a jellemző színe!
Kattints rá az „igaz” vagy a „hamis” válaszra!

A felületen egyszerre egy műalkotás képe látható.



Kattintással megjelenik a hozzá kapcsolt színnév, valamint az „igaz” és a „hamis” válasz ikonja.

SÁRGA

Igaz

Hamis

A diák kiválasztja a helyes választ és rákattint. Miután válaszolt, újabb kép jelenik meg a fentiekhez hasonló módon. Az eljárás ugyanaz.

Összesen tizenkettő műalkotás képe található a feladatban.

Mozgóképek és szöveg elemek párosítása „Fog és húzd” technikával.

A diák a feladatban található médiaszövegek ikonjai mellé húzza a jelentésüket tartalmazó szövegeket egy legördülő menüből. Egyszerre csak egy médiaszöveg jelenik meg a felületen.

Legördülő menüben szereplő szövegek

1. Híradó
2. Időjárás-jelentés
3. Sporthírek
4. Közéleti magazin
5. Koncert
6. Vetélkedő műsor
7. Riport
8. Tévéjáték
9. Reklámfilm
10. Esti mese

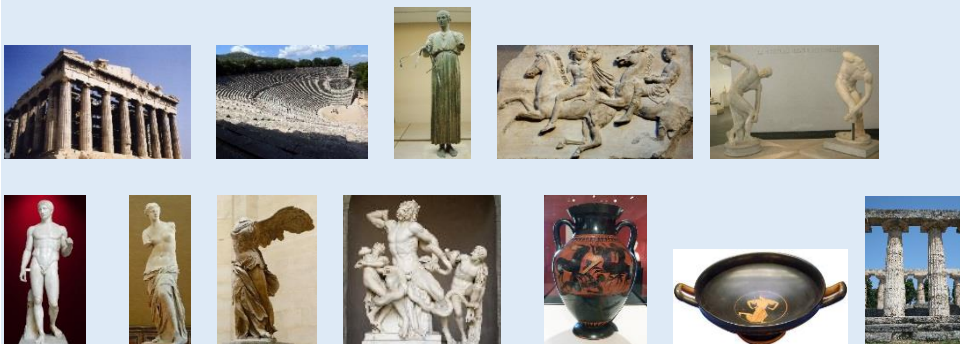
Médiaszövegek

1. Híradó részlete
2. Időjárás-jelentés részlete
3. Sporthírek részlete
4. Közéleti magazin részlete
5. Koncert részlete
6. Vetélkedő műsor részlete
7. Riportfilm részlete
8. Tévéjáték részlete
9. Reklámfilm részlete
10. Esti mese részlete

Állóképek és szöveg elemek párosítása „Fog és húzd” technikával.

Tizenkettő ókori görög alkotás ikonja látható a felületen. Ha a gyerek rákattint az ikonra, a kép megnő, jól láthatóvá válik. Ezután egy legördülő menüből kiválasztja és a felületen található ókori görög alkotás ikonja alá húzza az alkotást megnevező szöveget.

Ezeknek az alkotásoknak a nevét kell kiválasztania a diáknak a legördülő menüből:



Kép és szöveg elemek párosítása „Fog és húzd” technikával.

Tíz tárgy ikonja látható a felületen. Ha a gyerek rákattint az ikonra, a kép megnő, jól láthatóvá válik. Ezután egy legördülő menüből kiválasztja és a felületen található forma ikonja alá húzza a hozzá tartozó tárgy képét.

Ezeket a tárgyakat kell egy másik tárggyal párosítani:



A vizuális kultúra programcsomag fejlesztői remélik, hogy mind a *Digitális tanszertár*, Mind pedig a *Digitális feladattár* elemei elnyerik a felhasználó pedagógusok és diákok tetszését. És a pedagógus kollégák alkotó módon viszonyulnak majd az egyes tárcák anyagaihoz, azokat bővítik, továbbfejlesztik, saját gyakorlatukkal gazdagítják.

