

KOMPLEX MŰVÉSZETI NEVELÉS MODUL

(Modulegység: 3 óra)

Készült a Társadalmi Megújulás
Operatív Program 3.1.1-11/1-
2012-0001 számú
a "XXI. századi közoktatás
(fejlesztés, koordináció)"
II. szakasz című kiemelt projekt
keretében

2015

Ajánlott életkor/ pedagógiai szakasz	7-8. évfolyam	Ajánlott időkeret:	3X45 perc
Modul TÉMA/altémák	ÉRZÉKEK Tapogatózás az ismeretlenben (A körülöttem lévő világ)	A feldolgozás hangsúlya:	vizuális, verbális
Fejlesztési célok	Saját gondolatok, vélemény pontos, érthető és szabatos megfogalmazása. Mások véleményének elemző vizsgálata. Analógiák keresése az érzékelés témában. Érzékelhető (pl. ízléssel, tapintással) dolgok pontos verbalizálása. Szöveges instrukciók alapján megjelenítés vizuális eszközökkel. Ügyes technikai kivitelezés (mintázás). Aktív részvétel a közös feladatmegoldásban. Másokkal való együttműködés a sikeres feladatmegoldás érdekében.		
Kapcsolódási lehetőségek			
Kompetenciák, képessegek, készségek	<ul style="list-style-type: none"> • önazonosság erősítése • önkifejezés fejlesztése/erősítése • nyitottság, érdeklődés erősítése • kitartó (fogalmi, auditív, vizuális) figyelem erősítése • tudatos (fogalmi, auditív, vizuális) figyelem erősítése • lényegkiemelő képesség fejlesztése • kreativitás fejlesztése: rugalmasság, eredetiség, ötletgazdagság erősítése • kommunikációs készségek fejlesztése • beszédfejlesztés • tapintás észlelés fejlesztése • tapasztalati következtetések erősítése • vizuális kifejezés fejlesztése • másokra való odafigyelés erősítése • logikai/algorithmikus gondolkodás fejlesztése • más szempontjainak elfogadása • együttműködés készségének fejlesztése 		

Probléma	Feldolgozás	Megoldás/Produktum	
Kérdés	Tevékenység – Feladat	Időterv	Elvárt eredmény
<p>I. Kiváltják-e teljes mértékben a különböző érzékszerveink egymást?</p>	<p>Bevezető beszélgetés: Cél hogy a meglévő tapasztalatok felhasználásával és a tanórai ismeretek (biológia) felidézésével beszéljünk az érzékelés-észlelés működéséről.</p> <p>Kérdések: Mi az érzékelés és mi az észlelés? Melyek a legfontosabb érzékszerveink, és mit érzékelünk velük? Mi történik, ha valamely érzékszervünket nem tudjuk használni? Ki melyik érzékszervét tudná leginkább nélkülözni?</p>	5 perc	<p>Az elemző beszélgetés alapján annak átélése, hogy egy érzékszerv hiánya hogyan befolyásolhatja a mindennapi életet.</p> <p>Az adott témához kapcsolódó aktív, minél több tanulót bevonó beszélgetés.</p>
<p>Lehet-e „látni” a szánkkal?</p>	<p>Feladat: Ízelítő Az ízelős játékban bekötött szemmel kell felismerni, majd szóban ismertetni milyen ízeket és minnek az ízt érezzük.</p> <p>Kérdések: Figyeljétek meg, hogy a nyelv melyik részével milyen ízt érzékelünk! Mi segít abban, hogy a megfelelő íz mellé az ételt is azonosítani tudjuk?</p>	15 perc	<p>A megfelelő íz vagy a nyelvvel letapogatható forma pontos megnevezése és jellemzése.</p> <p>Fontos, hogy kellő koncentrációval és odafigyeléssel végezzék a feladatokat, hogy tudatosuljon a feladatmegoldás kreatív lehetősége (pl. formákat is képes vagyok érzékelni a nyelvemmel), így az érzékeléssel nyert információk nyitottsága.</p>
	<p>Feladat: Formakereső A formakeresőben azt a kérdést vizsgáljuk, hogy formákat is képes-e felismerni a szájüregünk, a nyelvünk. Jellemző formájú élelmiszerek segítségével a formák felismerése és szóbeli leírása a feladat.</p>	20 perc	<p>Fontos, hogy odafigyeljenek egymás megállapításaira, és megfelelő önállósággal és közös megegyezéssel végezzék a feladatokat.</p> <p>Aktív részvétel, a feladatmegoldásba való egyre nagyobb bevonódás, a játék lényegének megértése.</p>
	<p>Összegző beszélgetés: Célja, hogy egy konkrét érzékszervünk (száj) segítségével megszokott tapasztalatokon túli megállapításokat is megfogalmazzunk.</p> <p>Kérdés:</p>	5 perc	<p>Az adott témához kapcsolódó aktív, minél több tanulót bevonó beszélgetés, ahol a felek türelemmel hallgatják a másik véleményét.</p>

	Hogyan fogalmazhatók meg a két játékban szerzett tapasztalatok? A világunk mely részét, milyen oldalát ismerhetjük meg leginkább a szájunk, a nyelvünk érzékelésével? Mennyire domináns ez az életünkben? Milyen helyzeteket tudnátok elképzelni, ahol elengedhetetlen lenne a megléte és ahol elhanyagolható?		
II. Lehet-e „látni” a fülünkkel?	<p>Bevezető beszélgetés: Célja, hogy a tanulók értelmezzék, a szem nagyon fontos érzékszervünk, de sok információ szerezhető látás nélkül is.</p> <p>Kérdések: Mikor nélkülözhetetlen a látás a mindennapi életben? Melyek azok a tulajdonságok, amelyeket látás nélkül nem tudunk leírni?</p>	5 perc	Az adott témához kapcsolódó aktív, minél több tanulót bevonó beszélgetés.
	<p>Feladat: Tapints-beszélg A feladatot párban végezzük, egy tanuló irányításával/segítségével. A feladatban a páros egyik tagjának kell bekötött szemmel minél pontosabban leírnia egy kézbe vett tárgyat, míg a páros másik tagja a szöveges információk alapján megpróbálja minél pontosabban lerajzolni az adott tárgyat. Az irányító/segítő ügyel, hogy a páros szabályosan oldja meg a feladatot. A szerepek cserélődhetnek.</p>	20 perc	A tapintás útján nyert információk minél pontosabban szöveges megfogalmazása. A szövegesen megfogalmazott tulajdonságok megfelelése a vizuális megjelenítésnek. Fontos, hogy a feladatmegoldás végén a valós tárgyat összevessük a rajzzal. A tárgy és a rajz közötti eltérés okát a feladatot irányító/segítő fogalmazza meg. Aktív részvétel, a feladatmegoldásba való bevonódás és a játék lényegének megértése.
	<p>Feladat: Irányító Bekötött szemmel a társak szóbeli irányításával kell az előre eltervezett útvonalon a terem meghatározott részére eljutni és adott feladatot elvégezni.</p>	20 perc	Fontos, hogy szívesen játsszanak csoportosan, és vállaljanak egyéni szerepeket is. Fontos, hogy a tanulók vigyázzanak magukra és egymásra.
III. Lehet-e „látni” a kezünkkel?	Feladat bevezetése:	5 perc	

	Példák bemutatásával és a feladat ismertetése. Segédanyag: háromdimenziós szövegeket bemutató képmelléletek		
	Feladat: Szöveg formázása (csoportmunka) Az emberi érzékelést jól jellemző rövid szöveg megformázása gyurmából. Fontos, hogy a szabadon választott betűtípusból úgy legyen megformálva a szöveg, hogy csak tapintással is jól olvasható legyen! Egymás feladatmegoldásának értékelése: Minden csoportból egy-egy bekötött szemű tanuló megpróbálja csak a tapintás segítségével elolvasni a másik csoport által kitalált szöveget.	30 perc 10 perc	Rövid, frappáns szöveg megalkotása. Választott betűtípus következetes alkalmazása a mintázás során. A csoportos munkaformát támogatva aktív részvétel a feladatmegoldásban.
Eszközrendszer	különböző könnyen beszerezhető élelmiszerek (pl.: alma, citrom, cukor, só, dió, burgonya, szárzészta, magvak) és különböző használati tárgyak, kendők a szembekötéshez, gyurma vagy agyag		
Értékelés	<p>A fejlesztő értékelés lényegéből következően minden óra végén érdemes összegző megállapítást tenni az órán végzett feladatokkal kapcsolatban. A modul feladatsora alapvetően csoportos vagy páros munkán alapszik, ezért a csoport vagy párok együttműködésére, egymásra figyelésére, kommunikációjára vonatkozó megállapításokat hangsúlyozzuk, illetve miután több feladat koncentrációt igényel, a figyelmet, az összpontosítást is értékeljük.</p> <p>Azon feladatok megoldása esetében, amelyekben az eredményesség egyértelmű (pl.: pontosan lerajzolt tárgy, útvonal pontos és balesetmentes bejárása, mások szövegének pontos letapogatása), javasolt a tanári értékeléstől függetlenül a társak értékelésére helyezni a hangsúlyt, azaz a tanulók fogalmazzák meg, hogy melyek voltak a legjobb feladatmegoldások és miért.</p> <p>Sikeres a tevékenység:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ha a tanulók jelentős része aktívan részt vesz a feladatok teljesítésében, vagy egyre többen bevonódnak a tevékenységekbe - ha a páros és csoportos munkaformákban tudják segíteni egymást - ha a tanulók betartják a különböző feladatmegoldások legfontosabb szabályait - ha képesek tapasztalataik, gondolataik szabatos, pontos megfogalmazására - ha képesek logikus következtetéseket levonni, a már meglévő ismereteik felhasználásával - ha a tanulók a zenei, vizuális feladatokban bátran felhasználják saját ötleteiket, elképzeléseiket 		
Források	Szemléltető képek az internetről (Lásd képmelléklet!). Kereső szavak: térbetű, 3D nyomtatás, tipográfia, betű		
Modul megvalósítása	Az „Ízlelős” játékban először az alapízek tipikus példáit lehet kipróbálni, majd a feladat variációja lehet egy-egy		

jellemző íz változatainak, különböző állagának kipróbálása vagy több íz kompozíciójának felismerése. Minden esetben természetesen az a cél, hogy a tanulók csakis az ízlelés segítségével ismerjék fel, milyen ízt vagy minek az ízét érzik.

A „Formakereső” játékban használhatunk olyan tipikus formában ismert élelmiszereket, mint például a kockacukor, a szárzészta, a dió, a szőlő, a mandula. A feladatmegoldás során érdemes felhívni a figyelmet arra, hogy nem az íz felismerése, hanem az adott forma leírása a cél.

A játékokat végezhetjük két vagy több csoportban párhuzamosan, a feladatmegoldásban váltva a tanulókat, így jobban gazdálkodhatunk az idővel. A csoportbeosztás ellenére a játék folyhat a teljes osztály odafigyelésével is, vagy önálló csoportmunkában, ez esetben feladatlap segíti a válaszok rögzítését, majd ez alapján az eredmények megbeszélését.

A „Tapints-beszélj” játékban minden esetben jellemző legyen a tárgyak befoglaló formája, részformái, felülete, anyaga! Figyelmeztessük a tanulókat, hogy ha felismerik a tárgyat, akkor is csak azt fogalmazzák meg, amit a tapintás útján érzékelnek, illetve csak azt rajzolják le és olyan módon, ahogyan azt a szóbeli megfogalmazásban hallják! A „kontrolljátékos” az értékelésnél beszélhet is róla, hogy tapasztalata szerint mi befolyásolta leginkább a végeredményt.

Az „Irányító” játékot is csoportokban érdemes játszani a megfelelő időgazdálkodás érdekében. A csoportok által kitalált útvonal felépítése ne legyen túl bonyolult, minél kevesebb eszközzel minél érdekesebb „pálya” felépítése a cél, amit azért érdemes lerajzolni (pl. alaprajzban), hogy az instrukciók meghatározását a rajz is segítse. A kis csoportokban kitalált feladatok megvalósulását az egész csoport figyelheti, így egymás után, kisebb térben is bemutatathatók a feladatmegoldások. Fontos cél, hogy a szóbeli irányítás minél pontosabb legyen, hisz így lehet eredményes az irányított játékos mozgása.

A „Szöveg formázása” feladatot is csoportban végezzük! Fontos, hogy az inspirációként bemutatott képek nyitottságot, kreatív feladatmegoldást indítsanak el. Cél, hogy a megadott témában olyan szöveget alkosson a csoport, amely rövid (maximum 3-5 szóból áll – azaz minden csoporttagra jusson egy szó). Javasolt, hogy a mondat minden szavát egy-egy csoporttag készítse el, és a végén rendezzék egymás mellé. Fontos, hogy a feladatmegoldás közben a csoportok ne lássák egymás szövegeit, mert csak így lehetséges segítség nélkül megfejteni a megoldást. Akkor eredményes a feladatmegoldás, ha a többi csoport valóban csak tapintás segítségével tudja „elolvasni” a szöveget.

Feladatok leírása:

Ízlelős

Különböző jellegzetes ízű ételek kóstolása a feladat, úgy, hogy a kóstoló ne lássa, mit kóstol. A szájérezékelés segítségével kell felismerni és leírni, jellemezni az ízeket/ételeket. Érdemes kipróbálni az alapvető ízérzetet keltő, egyszerű élelmiszereket, amelyek könnyen beszerezhetők (pl.: só, méz, citrom, grapefruit). A feladat variációja egyfajta íz különböző változatainak megtapasztalása (pl. különböző fajta almák megkülönböztetése); vagy egy

élelmiszert a megszokottól eltérő állagban megízlelni (pl.: narancs és kifacsart narancslé, répa és lereszelt répa, banán és banánpép); vagy két alapíz kombinációjából létrehozott ízek felismerése (pl.: cukros túró, mézes grapefruit, lekváros kenyér). Minden esetben természetesen az a cél, hogy a tanulók csakis az ízlelés segítségével ismerjék fel, milyen ízt vagy minek az ízét érzik.

Formakereső

Ebben a játékban kizárólag a nyelv segítségével kell felismerni és leírni jellemző formájú élelmiszereket. Arra próbálunk meg válaszolni, hogy nyelvünkkel képesek vagyunk-e tapintani. Érdekes olyan tipikus formában ismert élelmiszereket választani a feladathoz, mint pl. kockacukor, száraztészta, dió, szőlő. A feladatmegoldás során érdemes felhívni a figyelmet, hogy nem az ízlelés, az íz felismerése, hanem az adott forma leírása a cél.

Tapints-beszélj

A tapintós játék lényege, hogy bekötött szemmel, kizárólag a tapintás segítségével próbáljunk olyan részletességgel és pontossággal leírni különböző apróbb tárgyakat, hogy egy másik személy a leírás alapján minél pontosabban le tudja rajzolni őket. A hétköznapi tárgyakon kívül használhatunk nem szokványos tárgyat is. Minden esetben jellemző legyen a tárgyak befoglaló formája, részformái, felülete, anyaga! Figyelmeztessük a tanulókat arra, hogy ha felismerik a tárgyat, csak azt fogalmazzák meg, amit a tapintás útján érzékelnek, illetve csak azt rajzolják le és olyan módon, ahogyan azt a szóbeli megfogalmazásban hallják. A játékot azért kell egy harmadik tanulónak segítenie, hogy a két résztvevő ne láthassa meg a játékban szereplő tárgyat, illetve hogy valóban a szabályoknak megfelelően játsszák.

Irányító

Az irányító feladatban szöveges instrukciók segítségével, bekötött szemmel kell egy kijelölt útvonalat bejárni és különböző tevékenységeket végezni. A játékban először azokat kell kijelölni, akiket a csoport irányít, ők ugyanis nem hallhatják a kitalált útvonalat és feladatot, ezért rövid időre ki is mennek a teremből. A csoportok kitalálják a feladatot, és gyorsan „felépítik” a teremben található tárgyakból az útvonalat (pl.: padokból folyosó, székben torlasz). A tervet le is rajzolhatják. (Pl.: Cél a terem jobb sarkából átlóban a terem bal sarkába átvezetni a társat úgy, hogy közben három akadályon is keresztül kell lépnie, majd a harmadik polcra le kell vennie az ötödik könyvet.) A szöveges irányítás lehet például: Indulj el lassan előre, menj öt lépést, állj meg, fordulj 90 fokot jobbra, a bal keziddel nyúlj előre kb. 20 cm-t, fogd meg az előtted álló szék támláját, lépj fel a székre...). Fontos, hogy a szóbeli irányítás minél pontosabb legyen, mert így lehet eredményes az irányított játékos mozgása.

Szöveg formázása

Gyurmából vagy agyagból három dimenzióban megjelenő szöveg mintázása a feladat. A szöveg megfogalmazása legyen célirányos, azaz szimbolikusan fejezze ki az emberi érzékelés lényegét! Legyen rövid, maximum 3-5 szóból álljon! Készüljön olyan betűformából, hogy a szöveg a tapintás útján is olvasható legyen! Nem baj, ha a mondat különböző szavai különböző betűkből épülnek fel. Eredményes a feladatmegoldás, ha a szöveget nem ismerő, bekötött szemű társunk a tapintás segítségével képes elolvasni a szöveget.

Képmelléklet:

<http://www.furnii.com/2013/08/fontable-table-design-by-alessandro-canepa-andrea-paulicelli>



<http://neubachershor.com/web-urbanists-wall-14-3d-graffiti-designs-furniture-homes/>



<http://www.fastcodesign.com/1662896/freedom-of-creation-unveils-customizable-3-d-font>



<http://design.tutsplus.com/articles/inspiration-amazing-3d-typography--vector-3530>



<http://design.tutsplus.com/articles/inspiration-amazing-3d-typography--vector-3530>



<http://design.tutsplus.com/articles/inspiration-amazing-3d-typography--vector-3530>



<http://design.tutsplus.com/articles/inspiration-amazing-3d-typography--vector-3530>



<http://design.tutsplus.com/articles/inspiration-amazing-3d-typography--vector-3530>