

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	LÁTATATLAN Rejtőzködés (ÉN)	A feldolgozás hangsúlya:	vizuális, dramatikus, verbális,
Fejlesztési célok	Adott dolgot/személyt jellemző tulajdonságok felismerése, elemzése és azonosítása. Saját jellemző tulajdonságok felismerése, azonosítása, vállalása. Emberi viselkedés pontos megfigyelése, leírása és következtetések megfogalmazása. Érzelmek kifejezése vizuális eszközökkel. Saját gondolatok, vélemény pontos, érthető és szabatos megfogalmazása. Érvelés a saját gondolatok, vélemény magyarázata érdekében. Mások véleményének elemző vizsgálata. Szókészlet gazdagítása. Auditív információk képi megjelenítése. Elképzelt dolgok megjelenítése vizuális eszközökkel. Másokkal való együttműködés a sikeres feladatmegoldás érdekében.		
Kapcsolódási lehetőségek			
Kompetenciák, képességek, készségek	<ul style="list-style-type: none"> • önkifejezés fejlesztése/erősítése • reális önértékelés bátorítása/fejlesztése • egészséges önbizalom kialakítása/bátorítása • nyitottság, érdeklődés erősítése • másokra való kíváncsiság erősítése • önérvényesítés szabályozása/asszertivitás fejlesztése • együttműködés készségének fejlesztése • tapasztalati következtetések erősítése • képi gondolkodás tudatosítása • rendszerező képesség fejlesztése • több nézőpont érvényesítésének erősítése • kritikai gondolkodás erősítése • kommunikációs készségek fejlesztése • vizuális kifejezés fejlesztése 		

Probléma	Feldolgozás	Megoldás/Produktum	
Kérdés	Tevékenység – Feladat	Időterv	Elvárt eredmény
I. Milyenek mutatom magam? Milyenek látszom?	Ráhangoló feladat: Lufi-én Mindenki kap egy lufit, ez ábrázolja majd a fejeket. Mindenki ráírja a nevét. A lufikat a fejünk fölé ütögetve kevergetjük. A játékvezető jelére elkapunk egyet, és akinek a neve szerepel rajta, annak a szemét rárajzoljuk. Majd ismét keverjük, szájat rajzolunk, és így tovább, ameddig kész az arc. Az elkészült arcokat megvizsgáljuk, és a legjellegzetesebb, jelentéssel is bíró vonásokat kiemeljük.	15 perc	Együttműködő részvétel a feladat megoldásában, a megfigyelt vonások tónusának, karakterének pontos átadása a rajzban. Túlzásmentes, igazságos véleménynyilvánítás a másiktól
	Feladat: Látszom és látnak Párban játszunk. Egy-egy perc áll rendelkezésére a párnak, hogy elmondják egymásnak, ők milyenek mutatják magukat szándékaik szerint, és azt, milyenek látják a másikat. Párcserével több körben, hogy több információból indulhassunk tovább.	10 perc	Őszinte, gátlásoktól mentes megnyilatkozás saját magukról, árnyalt, a megfogalmazásra ügyelő, a szándékos bántástól mentes értékelés adása a másiktól.
	Beszélgetés: A beszélgetés célja, hogy a tapasztalatok magosztásával a következő feladatot előkészítsük, ötleteket biztosítsunk.	5 perc	Az adott témához kapcsolódó aktív, minél több tanulót bevonó beszélgetés.
	Feladat: Én kontra én Egy rajzlapon olyan portré elkészítése a feladat, mely egyik fele az önmagáról alkotott képet, míg a másik a többiek véleményéből kirajzolódót mutatja. A fej körüli teret is töltsék ki absztrakt motívumokkal, melyek erősítik az arcképek mondanivalóját, mintha fura karneváli jellemrajz-parókák lennének.	15 perc	A saját magáról alkotott kép, és mások meghallgatott véleményének szemléletes képi megfogalmazása a rendelkezésre álló eszközökkel. Őszinte, gátlásoktól mentes véleménynyilvánítás.
II. Miért nem vagyok mindig „én”?	Ráhangoló beszélgetés: Hány arcom van? Mindenki több szerepet él nap, mint nap. Másként viselkedünk a munkahelyünkön, iskolában, a barátainkkal, a nagyszüleinkkel, a szomszédokkal...	10 perc	Az adott témához kapcsolódó aktív, érveket is ütköztető beszélgetés, ahol a felek türelemmel hallgatják a másik véleményét és mások álláspontjával

	Számoljuk össze, hány ilyen, egymástól különböző arcunk van, melyeket rendszeresen használunk. Térjünk ki arra, mi befolyásolja ezeket a szerepeket, a minőségüket, azt, hogy a valódi önmagunkból mennyit hagyunk benne egy-egy szerepünkben, mennyit töltünk fel mással, és mi az a más?		kapcsolatban következtetéseket is tudnak megfogalmazni.
	Feladat: Szerepmátrix Geometriai alakzatokból elkészíti mindenki azt a mátrixot, amely az előzőekben végiggondolt kapcsolatait ábrázolja.	15 perc	Az adott kapcsolatrendszerhez, a kapcsolatok jellemzéséhez, a hasonlóságok, különbözőségek megmutatásához minél kifejezőbb, logikusan átgondolt jelrendszer alkalmazása.
	Beszélgetés: Azt mondják, ha valaki meg akar változni, meg kell változtatnia a külsejét, környezetét, ez segít az elhatározás megvalósításában. A beszélgetés célja, hogy fényt derítsünk arra, vajon vannak külsőségek (ruházat, mozdulatok, hang), amik segítenek bennünket szerepeink megtartásában? Zavarunk esetén milyen védekezési stratégiáink vannak?	10 perc	Az adott témához kapcsolódó aktív, érveket is ütköztető beszélgetés, ahol a felek türelemmel hallgatják a másik véleményét és mások álláspontjával kapcsolatban következtetéseket is tudnak megfogalmazni.
	Levezető feladat: Szerepkeveredések Csoportokban olyan képzeletbeli jelenetek megalkotása, amelyekben a fentiek helytelen alkalmazása okoz kalamajkát, vagy az lesz a humor forrása, félreértés okozója.	10 perc	A csoportos munkaformát támogatva mindenki aktívan részt vesz a feladatmegoldásban, mindenki megtalálja a neki kiosztott vagy neki megfelelő szerepet.
III. Milyen vagyok? Milyenné szeretnék lenni?	Ráhangelő feladat: Én vagyok az egyetlen... Körben ülünk, mindenki azt a mondatot fejezi be, hogy „Szerintem én vagyok az egyetlen, aki...”. Ha valakire igaz az állítás, az az ölébe ül. a játékvezető érintésére egy-egy mondattal elmondják, mi a kötődésük az elhangzotthoz.	5 perc	Pontos megszólalások, a mozgás figyelmes, pontos végrehajtása, tömör, lényegre törő fogalmazás.
	Feladat: Tulajdonságkereső Egy pozitív és negatív tulajdonságot tartalmazó listából kell mindenkinek kikeresni az az 5-5-öt, amelyik a leginkább igaz rá.	5 perc	Átgondolt, figyelmes munka, egészséges önkritika.

	Majd a kiválasztottakat is rangsoroljuk, állítsuk fontossági sorrendbe.		
	Feladat: Önábrázolás Egy önmagunkat ábrázoló virág-vázát ruházunk fel szirmokkal, amelyek a jó tulajdonságainkat jelentik, és tüskékkel, melyek az akadályozó, rosszakat. Az ábrázolásban áttetsző elemekkel jelezzük azokat a tulajdonságokat, amiket meg akarunk szerezni, illetve azokat, amiktől elhatározásunk szerint meg akarunk szabadulni.	15 perc	Kifejező, átgondolt, gondolatokat közvetítő kompozíció elkészítése.
	Közös értékelés: Az elkészült önképek elemzése, kiegészítése, módosítása a külső visszajelzések alapján.	15 perc	Az adott pontos információkat közlő kompozíció jelentésének megfelelő visszaadása. Értékelő visszajelzés.
Eszközrendszer	Lufi (minden játészó számára), rajzlap, rajta egy sematikus fej körvonalai, rajzeszközök, színes papírok, olló, ragasztó, filctollak, választható tulajdonságokat tartalmazó kártyák, zöld krepp papír, mindengyerekeknek hurkapálca és 3 cm átmérőjű hungarocell golyó, gombostű		
Értékelés	<p>A modul az egyén belső világát vizsgálja, még a csoportos feladatokban is az egyének saját élményeit vetíti ki, így a legfontosabb az értékelésnél annak visszajelzése, mennyire volt nyitott, bátor a saját érzések, gondolatok megfogalmazása. Mindenképpen kiemelendő a nyitott, személyes, őszinte megnyilatkozás. Fontos kiemelni, amennyiben a társak véleménye hatására a saját vélemény elhalványul, eltűnik és átvált a másik gondolatainak kivetítésébe, utánzásba. A csoportos, páros tevékenységek során a csoport vagy párok együttműködésére, egymásra figyelésére, kommunikációjára vonatkozó megállapításokat érdemes előtérbe helyezni.</p> <p>Sikeres a tevékenység:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ha mások elfogadásával és tiszteletben tartásával képes érvényesíteni a saját érdekeit. - ha képesek másokkal kapcsolatos fontos észrevételek megfogalmazására, konstruktív hozzászólásokkal segítik egymást, saját javaslataiknak megfogalmazásával. - ha képesek élményeik, gondolataik szabatos megfogalmazására. - ha képesek a képi és fogalmi gondolkodás analógiáinak megértésére. - ha képesek absztrakt gondolatok, szimbolikus jelentéstartalmak megértésére. - ha a tanulók mások számára is elfogadható módon ismerik saját tulajdonságaikat. - ha feladatmegoldás közben képesek az újszerű kreatív megoldások megtalálása. - ha képesek bátran vállalni saját gondolataikat. - ha képesek következetesen képviselni saját álláspontjukat. - ha képesek az önkifejezés több formáját adekvátan alkalmazni. - ha kellő motiváltsággal, nyitottsággal és bátorsággal valósítja meg az egyéni feladatmegoldást. 		

Források	Emotionok és tulajdonságlisták az interneten szabadon kereshetőek
Modul megvalósítása	<p>A „Lufi-én” játéknál fontos, hogy ne engedjünk teret a szándékos csúfolódásnak. Figyelni kell a rajzkészségekben mutatkozó különbségekből fakadó helyzetek megfelelő kezelésére, a humor becsempészésére anélkül, hogy az bárki számára bántó legyen.</p> <p>A „Látszom és látnak” játékban figyeljünk arra, hogy ne kalandozhassanak el, fél perckor, majd ¾ perckor jelezzük az időt, majd adjunk utasítást szerepcserére, illetve párcserére. A játék indításakor érdemes a saját magukról legfontosabbnak gondolt dolgokat átgondolni, ezt jóval nehezebb, mint másról véleményt alkotni, így ne ezzel menjen el az első perc. A játékot követő beszélgetésben leginkább a kontrasztokat, a saját és a társak véleménye közötti különbségeket érdemes kihangsúlyozni. A beszélgetésben való részvétel önkéntes, ne erőltessük, csak bíztassuk a gyerekeket a megnyilatkozásra.</p> <p>Az „Én kontra én” feladat önvallomás és az előző játékok tapasztalataink összefoglalása önmagukon átszűrve, így további közös elemzést nem igényel. Az alkotásokat érdemes kiállítani, hogy még tanulmányozhatóak legyenek, ezzel egymás mélyebb megismerését is tovább segítjük.</p> <p>A „Szerepkeveredések”játék megvalósításánál öt percet adjunk a jelenetek kitalálására, így biztosan lesz időnk megnézni, néhány mondatban értelmezni a látottakat.</p> <p>Az „Én vagyok az egyetlen...” játéknál mindenki előre találja ki, mi lesz a hívómondata, hogy ne a játék közben kelljen megállni gondolkodással. Pörgessük a játékot, nem az a cél, hogy életünk történeteit elmesélhessük, hanem, hogy gyors információkat szerezzünk egymásról, arról, hogy másokkal egyező pontjai vannak életünknek. Ezért az indoklásokat is csupán egy-egy szóban, kifejezésben, tömondatban fogalmazzák meg.</p> <p>A „Tulajdonságkereső” játékhoz olyan kártyát kell készítenie a tanárnak, amelynek az egyik oldalán legalább ötven jó, a másikon ugyanennyi rossz tulajdonság van (sokszor csak árnyalatokban különböző tulajdonságok), ezekből választanak a gyerekek.</p> <p>Az „Önábrázolás” a három órás foglalkozás teljes zárása, az önkép, és az eddig szerzett tapasztalatok összegzéseként létrejött önvallomás, „Közös értékelés”-e lehetőséget teremt arra, hogy visszajelzést kapjunk, valóban jól dekódoltuk-e az elhangzottakat, illetve kifejezésre juttassuk, hogy mik azok a tulajdonságaink, amiket a közösség ugyan nem lát, mégis bennünk léteznek. Lehetőség van itt a szerénységből, vagy alulértékelésből fakadó értékhiányok pótlására.</p>

Feladatok leírása:

Lufi-én

Egy-egy felfújtt lufival indítjuk a játékot, aminek a csomójához mindenki ráírja a sajátnevét. Ezután összekeverjük a lufikat egymás között úgy, hogy mindenki a feje fölé ütögeti a felé szálló lufikat, majd jelre megfog közülük egyet (semmiképpen nem a sajátját). Első lépésben a szemet kell megrajzolni. keressük meg a lufi gazdáját, figyeljük meg az arcát, és a szemének vonásait követve rajzoljunk szemet a lufinak (a szem körüli ráncokat, karikákat se feledjük el). Ezután újabb keveredés, és ismét rajzolás, most a száj következik (a száj körüli kis redőket, gödröcskéket is ábrázoljuk).

Azután újabb csere és jönnek a szemöldök és a homlok, a haj vonalával, majd a fül. Végezetül a haj, és amennyiben van az arcnak valami jellegzetessége, azzal egészítsük ki az eddigieket.

Én kontra én

A rajzlapot megfelezzük, mindkét oldalra sablonnal fejformát skiccelünk halványan, segítségként, a valódi portré más lesz (ehet kisebb, keskenyebb, nagyobb, szélesebb, szögletes, kerek), aszerint, hogy milyennek gondolja önmagát, és milyennek látják mások. Az arcvonásokkal, felformával érzékeltetheti a tulajdonságokat, mint a mobilokon használt emotionok (segítség lehet egy kinyomtatott készlet). A fej körüli terület is segítségünkre lehet. Töltse ki absztrakt, jelentéshordozó ábrákkal (villámok, virágok, kusza vonalak, kockák...), mint egy furcsa fejdísz vagy paróka. Ügyeljenek arra is, hogy a vonalak vastagsága, színe is jelentést hordozhat. Érdemes átgondolni, mivel mit fejezhet ki, de alapvetően mégis az érzéseire hagyatkozva alkosson, az fogja leginkább őt magát kifejezni.

Szerepmátrix

Egy rajzlapon egyszerű sablonos alakzatokkal és különböző vonalfajtákkal ábrázolja mindenki saját magát, kapcsolatrendszerében. (A családom tagjai virágokban vannak, a barátaim kockában, a csapattársaim körben,...) Azokat a személyeket, akik több kapcsolatnak is részei, mintegy metszetekben helyezhetem el, jelölve ezt azzal is, hogy nekik több alakzatot is rajzolok, egymásba, a nagyságukkal jelezhetem, melyik kapcsolatuk a legfontosabb számomra. (Osztálytársammal együtt sportolok, az edzőtáborban mindig egymást választjuk szobatársnak, jól tudunk összedolgozni a pályán, míg az iskolában jóformán nem beszélünk egymással.) Ennek megfelelően saját magam minden körnek tagja vagyok, minden halmaz közös metszete, és szerepeimet is súlyozva ábrázolom. A kép a jelenlegi állapotomat mutatja, így lehet, egy év múlva egészen más szerkezet, és egészen más hangsúlyok jellemeznének. Az ábrák személytelenek annyiban, hogy nem írunk rá neveket, így a beszélgetésben majd általánosságban értékelhetjük, amit látunk, elkerüljük a megbántást, megbántódást, védjük a személyiségi jogokat, teret adunk az őszinteségnek a képi fogalmazásban.

Én vagyok az egyetlen...

A játékot kezdő úgy ül a székére, hogy a szék széle a combja elejénél legyen (előre csúszik) és egyenes háttal ül), a kötött mondattal hívja játékba a többieket, illetve igyekszik olyan mondatot mondani, ami után egyedül maradhat. „Szerintem én vagyok az egyetlen, aki...” (vakbélműtéten esett át, rajongok az amerikai sportokért, gyűjti a kólás-doboz-nyitó füleket, drótékszereket készítek, irodalmi blogot írok...). Ha van a csoportban olyan, akire szintén igaz az állítás, odamegy és a játékindítónak háttal az ölébe ül (a combja közepére) egyenes háttal. Ha többen is vannak, mind sorban egymás ölébe ülnek. A játékvezető egyenként kérdezi őket, mi a kapcsolódás oka, így oldja fel őket a helyzetből.

Önábrázolás

Egy hurkapálcából, zöld krepp papírból virágszárat készítünk, a fej közepét egy 3 cm átmérőjű hungarocell golyó adja. Ezután jön a felöltöztetése. Színes papírból virágszirmokat vágunk, és egy-egy jó tulajdonságunkkal ruházzuk fel (ráírjuk a szíromra). Ezután gombostűvel a virágfejre tűzzük. Adjunk jelentést annak, melyik szírom hova kerül, a még gyenge tulajdonságunk szirmát feltekerhetjük a tövéhez, mint még kibomlóban lévő szirmot, vagy már gyengültöt megpödörhetjük hosszában, min a már hervadót. A rossztulajdonságainkat kis háromszögekre írjuk és töviseként a virág szárára erősítjük. Azokhoz a tulajdonságokhoz, amiket meg akarunk szerezni, használjunk pausz papírt, vagy átlátszó (színtelen) papírt, ugyanezt tegyük

azokkal a rossz tulajdonságainkkal, amiktől meg akarunk szabadulni. Ha van köztük olyan, amely már csak nyomokban jelenik meg napjainkban, az már fityeghet a száron.