

# Vizuális kommunikáció a 6. osztályban

## Kísérleti tanítási-tanulási program

Biró Ildikó, Szegedi Tudományegyetem Juhász Gyula Pedagógusképző Kar, Művészeti Intézet

### Absztrakt

A képi kommunikáció az emotikonoktól az online játékokon és az infografikán át a közúti táblákig mindenhol jelen van, egyre nagyobb szerepet tölt be mindennapjainkban, aktívan és befogadói szinten egyaránt használjuk. Dekódolásuk megtanulása épp ezért mindenki számára elengedhetetlenül szükséges készség (Daniels, 2020). Az emberi memória jellemzője, hogy a képeket könnyebben elraktározza, mint a szavakat. Az is bizonyított tény, hogy a tanulást segíti, a vizuális-térbeli reprezentáció mely lehet állókép – ideértve az illusztrációt, rajzot, fotót, térképet, diagramokat, táblázatokat, ábrákat és táblázatokat, – vagy mozgókép – beleértve a képernyőn megjelenített animációt és videót (Mayer és Alexander, 2017). A 21. századi oktatás kihívásainak épp ezért csak úgy felelhetünk meg, ha segítünk diákjainknak a vizuális jelek kódolásának és dekódolásának elsajátításában. Azaz, hogy értsék meg a képekkel való kommunikálást, gondolataikat hatékonyan tudják kifejezni azok segítségével, legyenek képesek mentális modelleket létrehozni, értelmezni és manipulálni. Mindezt összefoglaló néven vizuális írástudásnak nevezzük, és ez az a tudás, ami a korszerű oktatásban elengedhetetlen vizuális tanulási stratégiák (Roell, 2020) kialakítását is megalapozhatja.

Írásomban a „Moholy-Nagy Vizuális Modulok – a 21. század képi nyelvének tanítása” projekt vizuális kommunikáció moduljának 6. évfolyamos tematikáját szeretném

bemutatni. Ezen évfolyamnak a programja kifejezetten izgalmas volt számomra, mert a statikus látvány felől elmozdulhattunk a mozgó kép felé. Az életkorra jellemző technikai érdeklődésre alapozva, a motivációt komplex, animációs szemléletet fejlesztő feladatokkal igyekeztem fenntartani. Tanárként, és az eredményeket látva úgy gondolom, diákként is izgalmas volt a kísérleti program megvalósítása, mivel a NAT által előírt ismeretanyagot és a fejlesztési célokat úgy sikerült átadni illetve elérni, hogy mindeközben a tanulók a kortárs környezetükből is végtelen forrásból inspirálódhattak. Az itt leírt pedagógiai programot a szatymazi Szent István Katolikus Általános Iskola normál tantervű osztályaiiban valósítottam meg a 2016/17-es tanévben. A 6. évfolyam vizuális

kommunikáció modulja négy nagy témakört dolgozott fel: 1. Kép és szöveg; 2. Rögönzött bábok; 3. Minden mozog; 4. Közvetlen környezetünk.

### I. Kép és szöveg

A kép és szöveg vitathatatlanul egymáshoz nagyon közel álló kommunikációs eszközök. Az ókortól kezdve találhatunk ábrákkal kiegészített szövegeket, gondoljunk csak például a rómaiak írott útikönyveire (itinerarium scriptum), amelyek mellé rajzolt úttérképeket (itinerarium pictum) is készítettek. Napjainkra pedig, amikor az infotechnológia fejlődésének köszönhetően a mediális határok egyre inkább összemosódnak, a képek és szöveg egyre inkább multimodális szöveggé kapcsolódik össze (Martinec, Salway, 2005). Az első témakörben



1. kép. Vizuális napló oldalpárja

ezt a jelenséget dolgoztuk fel hagyományos és digitális módon.

### Tartalom és stílus – Vizuális napló készítése manuálisan

A vizuális napló készítése olyan feladat, amelyet a készségek fejlesztésén túl a rajzi szint megállapítására, a diákok képi gondolkodásmódjának, valamint képi kommunikációs stílusának, mint fontos vizuális képességelemnek a mérésére is használhatunk. A 10–12 évesek számára fontos komponens az alkotási folyamat során a személyes hangvétel és tapasztalataik aktualizálása is. Ez az a korosztály, akikkel már biztonságosan végezhetünk olyan több órán átívelő, komplex projekt feladatot, ahol a hagyományos eszközöket a digitális képkalkotással és szövegszerkesztéssel kombináljuk. Ebben az életkorban jelenik meg a gyerekek vizuális nyelvében a realizmusra törekvés és a képek mögöttes tartalommal való felruházása. A tárgy megjelenítése a gyermekek számára ekkor már nemcsak az általános, hétköznapi jelentését hozza, hanem hangulatot, érzést, gondolatot is közvetít, vagy esetleg egy másik dolgot, amelyre külsőleg vagy átvitt értelemben hasonlít. Mindez történhet a színszimbólika használatával, a figurák mozdulatainak, gesztusainak szimbolikájával, vagy a képi kompozíció kialakításának segítségével (Simon és Kárpáti, 2013). A feladat előkészítéseként a képekkel illusztrált napló műfajáról beszélgettünk, majd közösen elolvastuk *Jeff Kinney: Egy ropi Naplója* című könyvének egy fejezetét, és a szöveghez készített illusztrációkat elemeztük. Kérésre az volt, hogy a legemlékezetesebb, esetleg legviccesebb nyári élményeikből készítsenek egy 8-10 oldalas, képekkel illusztrált naplót. Miközben tanulók átgondolták, mit szeretnének leírni és megrajzolni, mindenki elkészítette saját A/6-os méretű, 10 oldalas, cérnafűzött naplófüzetét. A tartalom elkészítése során arra kértem a diákokat, hogy a szöveg és a képek aránya kb. 50-50% legyen. Akár egy oldalon belül, akár úgy, hogy az egyik oldalon csak szöveg,



2. kép. Vizuális napló oldalpárja

a másik oldalon csak kép szerepel. A projekt ezen részére 4 rajzórát szántam, hiszen azoknak a diákoknak is nyolc oldalt kellett megtölteniük képpel és szöveggel, akik a borítót nem kívánták egyedi grafikával kivitelezni. (1-2. kép)

### Tartalom és stílus – Vizuális napló digitálisan

Az előző feladat folytatásaként a manuálisan készített napló egy részletét kellett kiválasztani és digitális eszközökkel is elkészíteni azt. A PPT prezentáció elkészítéséhez saját készítésű fotókat, illetve az internetről töltött képeket is lehetett használni. Itt már nem csupán a szöveg és kép összefüggésre

kellett figyelni, de a stílus, kompozíció digitális kialakítására, a betűhasználatra, tipográfiára, digitális eszközhasználatra is. A tanulók döntő többségben kész sablonokat választottak a PowerPoint szoftver kínálatából, ezáltal megkönnyítve a prezentáció stílusának kialakítását (3.kép). A digitális elemekkel való munka nemcsak a rajzolás folyamat hiányában, a kompozíciós folyamat felerősödésében és stilisztikailag nyilvánul meg, de eltérő gondolkodási folyamatot is igényel. A szabadkézzel készített napló elkészítésekor előre meg kellett tervezni a rajzok és a szöveg elhelyezését, színét, méretét, mivel azok elhelyezésük után a napló állandó



3. kép. Vizuális napló digitálisan





4. kép. Ökölbáb

részévé váltak. Mindez számítógéppel néhány kattintással módosítható. Mivel a kézi kiadványkészítés technikája eltér a digitálisétól, a két módszer gondolkodási folyamata is különbözik: a digitális szerkesztés során a stratégiai gondolkodás a képernyőn történő iteráción – azaz az egyes elemek megjelenési formáinak tesztelésén – keresztül nyilvánul meg, míg a szabadkézzel rajzoló és író egyén a mentális iteráción keresztül hajlamosabb a stratégiai gondolkodásra, hiszen ebben az esetben az ábrák és szöveg elhelyezése végleges lesz (Lehman, 2011).

## II. Rögtönzött bábok

A hatodik évfolyam következő tantervi egysége mozgásra és a plasticitásra fókuszált. Bábok készítésére, és bábozásra négyféle technikát is kipróbáltunk: készítettünk kavicsbábokat, zoknibábokat, árnybáb-színházat és marionett figurákat. Ezek a projektek nagyon hatékonyak a kreativitás, az asszociációs-, kooperációs- és nem utolsósorban a kommunikációs képesség fejlesztésére. A bábozat minden óra végén életre keltettük, rögtönzött előadásokat tartottunk.

### Asszociáció – ökölbábok

Érdekes formájú kövek gyűjtésére a dél-alföldi régióban nem sok esélyünk volt, ezért kerti díszköveket



5. kép. Ökölbábok

használtunk az ökölbábok elkészítéséhez. Csak mikor ezek is elfogytak, jöttünk rá, hogy krumplival is remekül megoldható a feladat. A mindenkinek igyekeznie kellett bele látni a neki jutott marokkő méretű kavicsba valamilyen karaktert, arcot. A tanulók 2-4 fős csoportokban dolgoztak. A munka előkészítéseként megbeszélték, hogy ki milyen karaktert ad a bábjának, milyen arcot készít a kavicsából. A munka során pedig megvittatták, milyen bábjátékot fognak előadni a készülő szereplőkkel. Kitalálták a sztorit, dialógusokat, és

hangeffekteket, majd elő is adták a rövid kis jeleneteket (4-5. kép).

### Karakteralakítás – zoknibábok

A zoknibáb készítése egyszerű kiegészítésekkel újabb lehetőséget adott az asszociatív gondolkodási- és kifejezőképesség fejlesztésére, a személyes stílus keresésére, valamint a verbális és képi humor eszközeinek felismerésére, alkalmazására. Az óra elején megbeszéltük, hogy ki-körülbelül milyen karaktert szeretne készíteni, és hogy ehhez milyen anyagok, eszközök állnak a rendelkezésére. 2-3 fős csoportokat alakítottunk ki, hogy



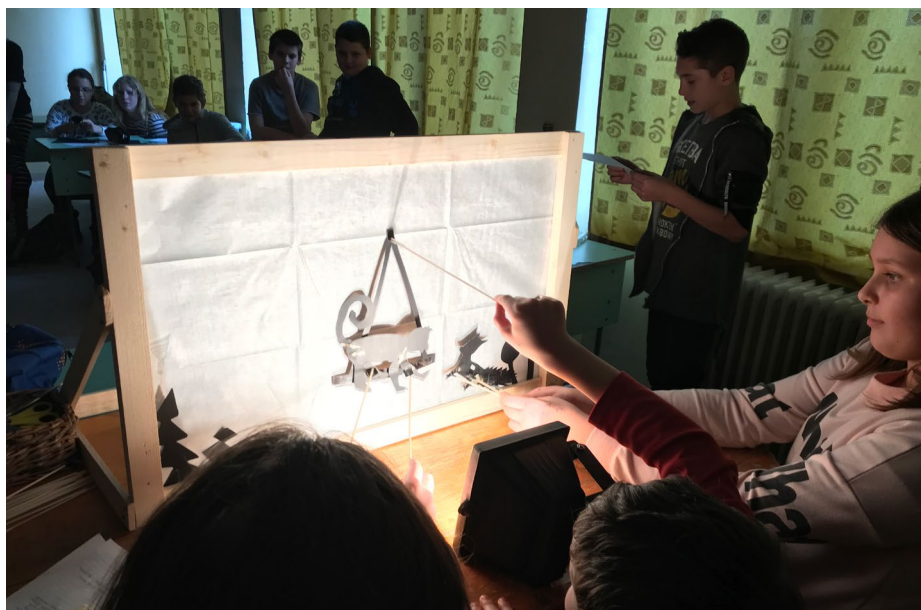
6-7. kép. Zoknibábok



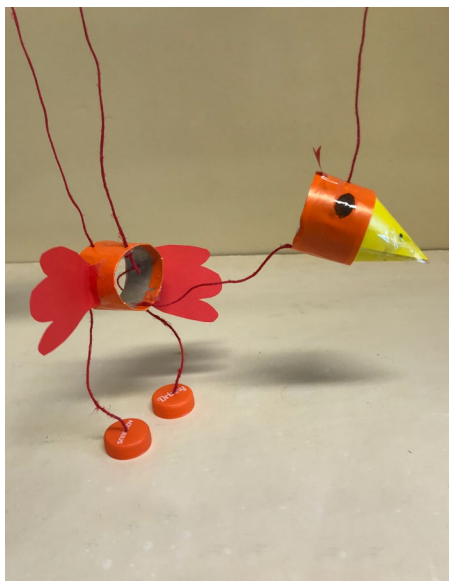
a bábok készítése közben a diákok megbeszélhessék, milyen bábjátékot szeretnének előadni a készülő szereplőkkel. Óra végén minden csoport előadta az elkészült bábokkal a rögtönzött, rövid kis etűdjeit (6-7. kép).

### Animációs szemlélet – árnybáb színház

Az árnybábokat több előre megadott szempont alapján készítették el a 3–4 fős csoportok, amelyeknek a vezetőit is kijelöltük. Erre azért volt szükség, mert a feladat több fázisból állt, jóval összetettebb volt az előző bábkészítési projekteknél, a csoportoknak ki kellett osztani a feladatokat a tagok között, és irányítani kellett a munkát. Előkészítésként sztorilapokat, karakter, helyszín és probléma kártyákat szerkesztettem és nyomtattam. Minden csapat húzott egy karakter- és helyszín kártyát, majd megkapták a hozzájuk tartozó probléma kártyát is. A karakterkártyákon a következő állatsziluettek szerepeltek: pók, oroszlán, madár, kígyó, majom és kenguru. Amelyiket húzta a csapat, az a karakter lett a történetük főszereplője. Ezután húztak egy kártyát a hat lehetséges helyszín közül: erdő, park, város, állatkert, cirkusz, vagy hajó. A problémakártyákon a következők álltak: a pók nem tud hálót szőni; az oroszlán nem tud üvölni; a madár nem tud repülni; a kígyó nem tud mászni; a majom nem tud hintázni; a kenguru nem tud ugrálni. Ezután következett a megbeszélés: Ki a főszereplő? Mi a problémája? Hol játszódik a történet? Mi lesz az eleje, közepe és vége? Mindezeket a sztorilapra is le kellett írni. Milyen szereplőkre van még szükség? Hogyan tudjuk a helyszínt díszletekkel, kiegészítő elemekkel megjeleníteni? Hogyan kell úgy elkészíteni a figurákat, hogy gesztikulálni tudjanak és mozgathatók legyenek a végtagjaik? Mintaként kínai árnyszínházról, és otthoni árnyszínház készítéséről szóló kisfilmeket vetítettem le. Ezután elkészítettük a szereplőket, kellékeket és a színpadképet. Egy kolléganóm segítségével előzőleg már elkészítettük az



8-10. kép. Árnybábszínház

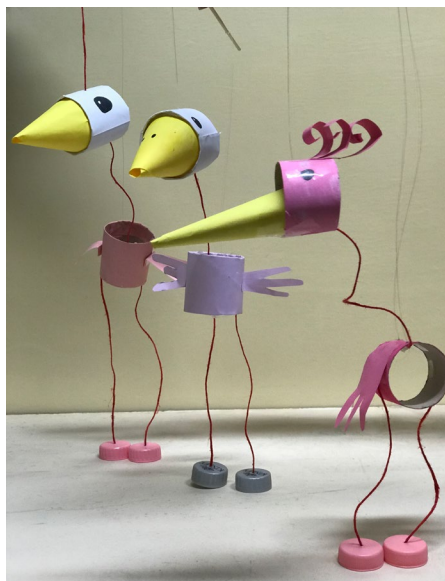


11-12. kép. Marionettbábok

árnyszínház keretét és vetítőfalát, amit hátulról reflektorral megvilágítottam. A bábok és díszletek készítése közben a tanulóknak lehetőségük volt időről időre kipróbálni a bábok működését és a díszletek rögzítési lehetőségét a paraván mögött. Mikor minden elkészült, a csapatok előadták egymásnak árnybábjátékaikat. A komplex, és kollaborációt erősen igénylő feladat fejleszti többek között az aszszociatív gondolkodást, a kifejező-, kooperációs- és kommunikációs képességet, valamint segít felismerni és alkalmazni a verbális és képi humor eszközeit (8-10. kép).

### Mozgás és karakter összefüggése – marionett báb

A témakör lezárásaként marionett bábót készítettünk, amely a térlátást, térbeli gondolkodást és a mozgáskordinációt egyaránt fejleszti. Az interneten rengeteg jobbnál jobb, különböző nehézségi szintű ötletet találni, én is itt kerestem a 11-12 éves korosztály tudásszintjének megfelelő mintákat. A figura bonyolultságán túl, a megvalósításához szükséges anyagok beszerzése is beszűkítette a lehetőségeinket. Így esett a választásom a flamingóra. Olyan, hétköznapi anyagok és eszközök segítségével megvalósítható figura ez, ami egy sor egyéb két- és négylábú állatfigura prototípusaként is szolgálhat. Alkotóelemei és mintázata kis



módosításával könnyen készülhet ugyanezen elv alapján strucc, tigris, ló, kutya, zsiráf, malac, unikornis – hogy csak néhányat említsek azon formák közül amelyekbe böngészés közben botlottam. A marionett figura készítésének lépéseit, az elkészítés menetét [oktatóvideóról](#) néztük meg. Így nem a megvalósítás menete, hanem inkább a megfelelő kezűgyesség hiánya okozott egyeseknek problémát (11-12. kép).

### III. Minden mozog

A harmadik nagy egység témája a mozgás illúziójának keltését

foglalta magában. Ennek keretében ismertünk meg és próbáltunk néhányat ki a hagyományos és modern animációs eszközök közül. A témakör célja az animáció készítés alapelveinek, szabályainak bemutatása, megértése és alkalmazása. Az idő, a mozgás és a látási perzisztencia összefüggéseinek megtagasztalása. Ezek ugyanis azok a tényezők, amelyek megkülönböztetik a mozgókép tervezését a grafikai tervezés más típusaitól. Ebben az esetben a vizuális kommunikáció hagyományos elemeinek megjelenése – mint például a szín, kompozíció, stb. – mellett azok mozgásának jellege is üzenetet hordoz a néző számára.

### Taumatróp

A csodakorong amellel, hogy egyszerűen elkészíthető optikai játék, kiválóan alkalmas az utókép jelenőség megfigyelésére. Mindössze egy hurkapálcikára vagy zsinórra rögzített papírkorongra van hozzá szükség. A korong két oldalára egymást valamilyen módon kiegészítő képeket rajzolunk, melyek a megpörgetés során, a gyors váltakozásának és az emberi látás tehetetlenségének köszönhetően optikailag egymásra vetődnek, mivel az egyik még nem tűnt el a retináról, mikor a másik már megjelenik. Ezzel a technikával már mozgássorozatot



13-14. kép. Taumatróp. Bal és jobb oldalon a korong két oldala, középen a pörgetés által keletkezett kép.





15. kép. Zootróp

is megjelentethetünk. Ha annak képei megfelelő sebességgel haladnak el szemünk előtt, akkor a mozgás fázisképei összeolvadnak és megjelenik a mozgásérzet, például egy pislogó szem. Erre vonatkozólag is rengeteg mintát és leírást lehet találni az interneten, ha valakit bővebben érdekel a téma. A mintaképek bemutatása és a korong kivágása után a diákok eldöntötték, hogy a csodakorongnak melyik változatát szeretnék elkészíteni: a két fázisból álló mozgássorozat vagy két egymástól független kép egymásra vetítését. A megvalósítás senkinek nem okozott gondot, sőt az ügyesebbek négyfázisú mozgás ábrázolásával is megpróbálkoztak (13-14. kép).

### Zootróp

A kalandozást a mozgókép világában a zootróppal folytattuk. Ez nem más, mint egy hengeres dob, oldalán szabályosan elosztott résekkel, amelyeken át lehet nézni (15.kép). Ha megpörgetjük a dobot, a belső oldalára rögzített képek a réseken át nézve életre kelnek. A mozgási illúzió az egymás után gyorsan forgatott képsor által keletkezik. Amikor a dobot megpörgetik, ugyanaz az effektus keletkezik, mint a pörgetős animációnál. Órai megvalósításához érdemes előre elkészíteni a hengert és legyártani a belső falára kerülő papírcsíkokat, az egyes képkockák helyének bejelölésével. A megforgatásához a kerámia készítésnél használatos kézi korong volt segítségünkre. Az animációs szekvenciánk 12 fázisból állt, amit már jóval nehezebb volt a gyerekeknek megtervezniük. A zootróp feladatnál érdemes önmagába visszatérő, egyszerű mozdulatokban gondolkodni, mint például egy labda pattogása, hintázás, pislogás, rágógumi fújás, madár repülése. Még egy egyhelyben pattogó labda mozgásfázisainak életszerű megrajzolása is előtanulmányokat igényel, nem is beszélve a járásciklus

ábrázolásáról. Nem véletlenül ezek az animáció készítés első leckéi. Akik nagyon bizonytalanok voltak a 12 fázisú animáció elkészítésében, vagy nem volt saját ötletük, előre kinyomtatott segédletet kaptak. Ezeken a mozdulatsor minden harmadik fázisa meg volt rajzolva, és csak a köztes fázisokat kellett elkészíteniük. Ez bár kevésbé kreatív megoldás, mégis megadja az esélyt arra, hogy azoknak a tanulóknak az animációs szemléletét is fejleszteni tudjuk, akik nem mernének vállalkozni önálló ciklikus szekvencia létrehozására.

### Flipbook

Bár technikailag a zootróp fejlettebb animációs eszköznek számít, mint a flipbook, a létrehozható fázisok nagyobb száma miatt csak később került rá sor. Itt ugyanis már 20–30 fázisból álló pörgetős animációt készítettünk. Referencia videók<sup>1</sup> megtekintése után megbeszéltük, hogy milyen szabályokat kell betartani a flipbook készítése során. Ilyen például a lapok beszámozása, a kompozíció elhelyezése a lap alsó felén, a mozgásfázisok közötti elmozdulás mértéke, közeledés, távolodás ábrázolása, vagy az, hogy először csak a kontúrokat készítjük el, a végén külön színezzük ki a fázisokat. Ez után mindenki kapott egy animációs szekvencia lapot (16.kép), melynek segítségével (1) meghatározta az akciót; (2) megtervezte a kezdő és a záróképet; (3) megrajzolta a főbb fázisokat, az úgynevezett kulcs képkockákat; (4) megrajzolta a kulcsképek közötti fázisokat; (5) megtervezte a címet



16. kép. Animációs szekvencialap flipbook készítéséhez



17. kép. Az elkészült flipbook lapjai

1 <https://www.youtube.com/watch?v=Un-BdBSOGKY&t=387s>  
[https://www.youtube.com/watch?v=ntD2qIGx-DY&list=RDCMUCJbg\\_yirB5vm9VKn5yLGCKw&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=ntD2qIGx-DY&list=RDCMUCJbg_yirB5vm9VKn5yLGCKw&index=2)

és a vége feliratot. Mikor az animációs szekvencia lap elkészült, a diákok megkapták a méretre vágott, binder csipesszel összefogott papírlapokat, és megszámozták azokat. Erre azért volt szükség, hogy ha esetleg menet közben széthullanak a lapok, vissza tudjuk azokat rendezni. Vagy ha túl gyors a mozgás, utólag közttes lapokat lehessen beilleszteni. Eztán kezdődött a fázisok kontúrvonalainak megrajzolása ceruzával, a szekvencialapon lévő vázlat alapján. Világítóasztalként az iskolában még fellelhető, de már nem használt írásvetítőt használtunk. Sajnos ezekből csak ötöt sikerült összeszednem, úgyhogy aki nem fért oda, az ablaknál rajzolta meg a fázisokat. Amikor a flipbook a körvonalas rajzokkal már működött, megkezdődhetett a kontúrok átrajzolása és a fázisrajzok színezése, mellyel színenként haladtunk (16-17. kép).

### Pixilláció

Ez nem más, mint animáció készítése fotósorozatból, számítógép vagy telefon segítségével. Manapság már nagyon sok telefon is képes arra, hogy fotósorozatot mozgóképpé fűzzön össze. A pixillációs technikánál az apró elmozdulásokat, mozgásfázisokat merevítjük ki és rögzítjük, fotózzuk le egymás után. Ennek előnye, hogy olyan képi illúziót is létre tudunk hozni, amely videotechnikával nem lenne megvalósítható. Ennél a módszernél gyakran alkalmazzák a nézőpont transzponálást is, azaz a függőleges síkot 90 fokban, vízszintesre elforgatva, a papíranimációs technikához hasonlóan függőleges kameraállásból veszik fel a jeleneteket. Ennek köszönhetően a tárgyak és emberi figurák antigravitációs mozgás, vagy a repülés érzetét kelthetik. Másik módszer, ha hagyományos, fix kameraállásból vesszük fel a jelenetet. Mindkettőnél nagyon fontos, hogy a képek rögzítése közben a kamera nem mozduljon el. A pixilláció

nem igényel sok technikai feltételt, de pontos, gyors és jól kigondolt kivitelezés szükséges hozzá. Ezért a jelenetet érdemes előre megbeszélni, kidolgozni, a szükséges kellékeket beszerezni, és a mozdulatokat, cselekményt begyakorolni. Nagyon fontos, hogy a gyerekek megértsék, mennyit szabad elmozdulniuk egy-egy képkocka felvétele között, hogy a szándékainknak megfelelő mozgás illúzióját tudjuk kelteni. Ez a feladat bevezet a hagyományos animációkészítés legfontosabb módszerének, a kockázásnak a megismerésébe. Valamint lehetőséget ad arra, hogy beszéljünk a filmes alapfogalmakról, mint például a kameraállásról, képkivágásról, és a plánok funkciójáról. Az órán készített egyik kisfilmünk [itt](#) látható.

### Gyurmaanimáció

Az óra gyurmaanimáció készítésében is a mobil eszközök fejlődése van segítségünkre. Ma már nem csak számítógépekre, de táblagépekre és mobiltelefonokra is fejlesztenek egyszerűen kezelhető, ingyenesen letölthető stop motion alkalmazásokat, amelyeket a gyerekek önállóan tudnak kezelni. Ez az animációs technika 2–4 fős csoportokban valósítható meg hatékonyan. Ennél többen már nem férnek hozzá a munkához, ugyanis kis felületen kell dolgozni, és a gyurmafigurák mozgatásához – a jelenet bonyolultságától függően – nem kell több mint 1–3 fő. És természetesen valaki, aki a felvételt vezeti, a képeket elkészíti. A munka előkészítéseként gyurmaanimációs kisfilmeket néztünk meg<sup>2</sup>. Megbeszéltük, hogy ennek a technikának a lényege, mi kell ahhoz, hogy mi is el tudjunk készíteni egy 20–30 mp-es kisfilmet? (storyborad, karakter kialakítása, mozgathatóság, kellékek, háttér, megvilágítás, kamera, állvány, stop motion szoftver.) Ezután kialakítottuk a csapatokat a kooperatív munkához. Minden csapatot igyekeztünk úgy összeállítani,



2 <https://youtu.be/kptlrjjswcl>  
<https://youtu.be/ijzTYhpVnZg>  
<https://youtu.be/PHTQr0KfA98>

18-22. kép. Szökés.  
Gyurmaanimáció



hogy lehetőleg legyen benne technikához értő, kreatív, jó kezűgyesű, jó szervezőkészségű tag is. A jelenet kialakításához a csapat kitalálta a szereplőket és a rövid kis jelentet, amit meg szerettek volna valósítani. Itt nagyon fontos felhívni a figyelmet arra, hogy a sztorinak minél egyszerűbbnek kell lenni, különben nem jut idő a megvalósítására, lévén az animáció nagyon időigényes műfaj. Elég egy egyszerű folyamatot, mozgássort bemutatni, mint például egy autó megy az utcán, megáll a lámpánál, leparkol, kiszáll belőle valaki. Vagy

egy figura átalakulása egy másik figurává. Ezután kezdődhetett a karakterek kialakítása gyurmából, valamint a háttér és a díszlet elkészítése. Emberi figuráknál visszatérő probléma, hogy valós arányok szerint szeretnék kialakítani. Ez több szempontból is problémát okoz, ugyanis ebben az esetben drót-vázra kellene felépíteni, és tartó szerkezetet biztosítani ahhoz, hogy különböző pózokban stabilan állni tudjon a felvételek készítése során. Ilyen esetben mindig felhívom a figyelmet arra, hogy lehetőleg minél rövidebb végtagokat tervezzenek,

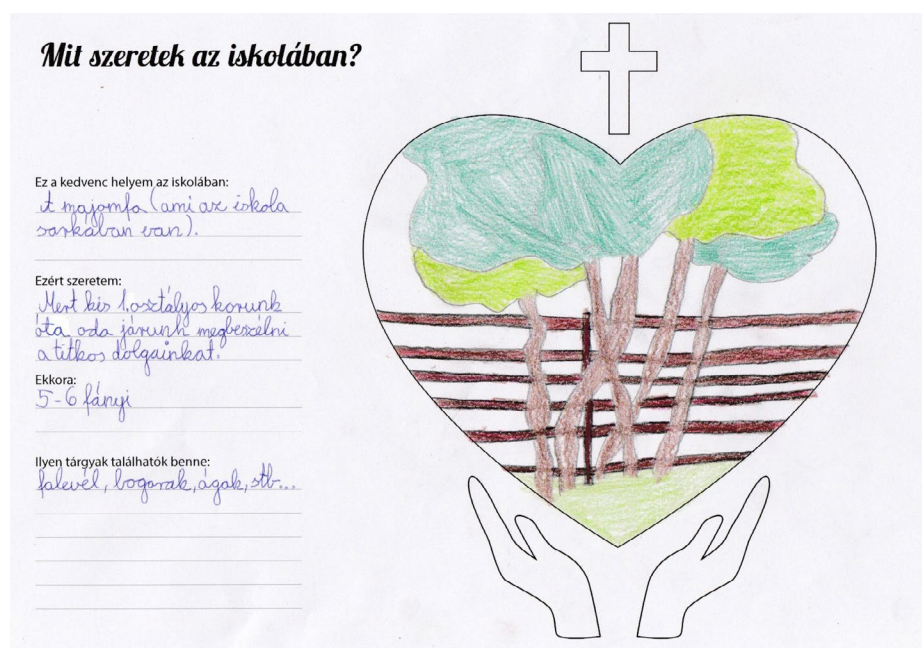
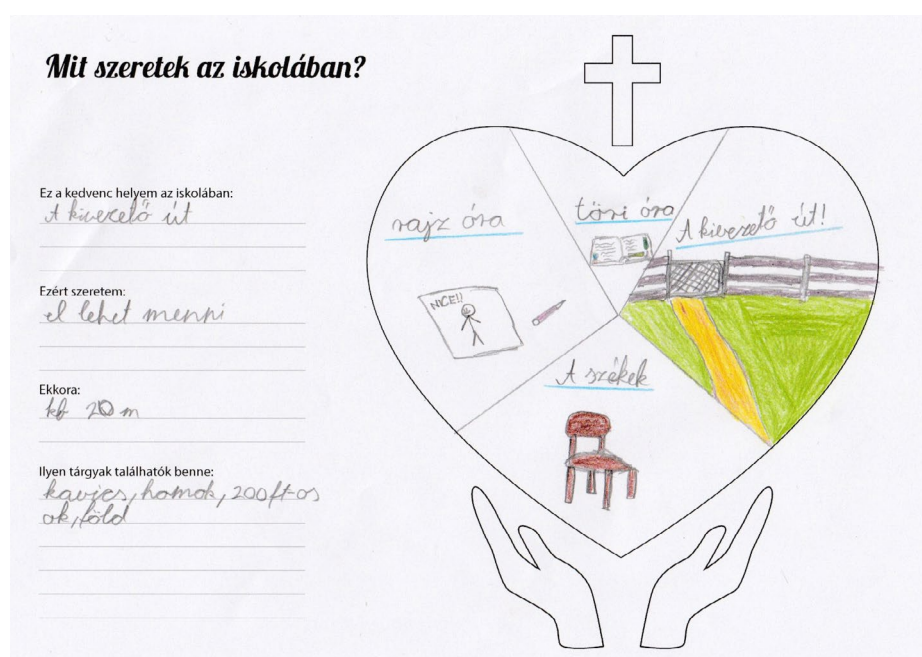
inkább csak manószzerű lényeket alakítsanak ki. Amikor a szereplők, a háttér és a díszletek elkészültek, minden csapat felvette a jelenetet. A hagyományos animációk felvételénél nagyon fontos az animációs tér egyenletes megvilágítását biztosítani, lehetőleg két lámpával. Amennyiben ez nem áll rendelkezésünkre, a fényviszonyok nagy valószínűséggel kockáról kockára változni fognak a felvételen, zavaró hatást keltve (18-22. kép).

#### IV. Közvetlen környezetünk

Az utolsó témakör négy tanítási órát magában foglaló projektjében az iskolai környezetünket dolgoztuk fel, azt a szűkebb és tágabb teret, ahol hétköznapjaink nagy részét töltjük.

#### Mit szeretek az iskolában – szív térkép készítése

Az iskolai környezet feldolgozását egy rövid kérdőív kitöltésével kezdtük, amelyben arra voltam kíváncsi, hogy kinek melyik a kedvenc helye, miért szereti, mekkora, és milyen tárgyak találhatók benne. A pár szavas válaszok kérésével az volt a célom, hogy a tanulók hozzanak döntést, figyelmük kezdjen egy vagy több olyan helyszínre fókuszálni, ami valamilyen szempontból pozitív érzéssel tölti el őket. Induljon be a vizuális emlékezetük, de mielőtt rajzban megjelenítenék, írásos kommunikációs csatornán keresztül tisztázzák le gondolataikat. Így, mire a rajzos illusztráció elkészítésére került sor, már a képi elemek elhelyezésére, a kompozíció tudatos kialakítására koncentrálnak, amit az iskola emblémájából származtatott szív formában kellett elkészíteniük. Aki több helyszínt is fel szeretett volna tüntetni, annak a terület felosztását is meg kellett terveznie: horizontálisan, vertikálisan, centrálisan, tortaszélet szerűen, vagy egyéb megoldással tagolva azt. Attól függően, hogy egy konkrét helyszínt (például az udvar sarkában található, a gyerekek által „majomfának” nevezett kis facsoportot), a vagy nagyobb, összetettebb teret (például egy vagy több tanterem) jelenítették meg,



23-24. kép. Mit szeretek az iskolában – szív térkép



változott az ábrázolások szemléletmódja. A konkrét helyszínek megjelenítésére a realista ábrázolási mód, míg a nagyobb terek, vagy több helyszínen megjelenítésére sokkal inkább a képi szimbólumok használata jellemző (16-17. kép).

### Kedvenc helyem az iskolában – papírmetszet

Az iskola témakör második feladata új technikát vezetett be, a papírmetszet készítését. Ezt két órában

valósítottuk meg: az első órán mindenki kiválasztotta a számára legszimpatikusabb helyszínt az udvaron, amiről vonalas rajzot készített. Akik szerették volna megüszni a térábrázolás problémáját, a tornaterem falán lévő graffitit választották témának. Ekkor még nem is sejtve, hogy nekik a nyomat készítésénél lesz majd nehezebb dolguk. Ugyanis, mivel betűkről van szó, a nyomódúcra az eredeti rajz tükörképét kellett elkészíteniük,

hogy a kész kép értelmezhető legyen. De hamar rájöttek, hogy ha a kivágott formákat a másik oldaluknál fogva ragasztják a lapra, az eredmény pozitív kép lesz. Általánosságban viszont az mondható, hogy a vonalas rajz dúcformává való transzformálása okozta az igazi nehézséget. A tanulóknak meg kellett érteniük, hogy nem elég a vonalak mentén mindent kivágni újra egymás mellé ragasztani, hanem valamilyen módon magasabban és mélyebben fekvő síkokat kell kialakítani a kivágott formákból. Annak érdekében, hogy ne szigorú fekete-fehér nyomatokat kapjunk, a nyomtatópapírokra előzőleg vízfestékkel két-három színből álló színátmenetet festett mindenki. Ez is fejleszti a vizuális gondolkodási képességeket, mert az üres papírra kellett projektálni, hogy a kép melyik része körülbelül hová fog esni, és ott milyen színeket szeretnénk majd látni (25-26. kép).

### Irodalom

Daniels, S. (2018). *Visual Learning and Teaching. An Essential Guide for Educators K-8*. Minneapolis: Free Spirit Publishing. ISBN: 978-1-63198-140-1

Martinec, R., & Salway, A. (2005). A system for image-text relations in new (and old) media. *Visual communication*, 4(3), 337-371.

Mayer, R. E. és Alexander, P. A. (Szerk.). (2017). *Handbook of research on learning and instruction*. New York: Taylor & Francis. ISBN: 978-1-138-83176-6

Roell, K. (2020, August 28). *The Visual Learning Style*. Retrieved from <https://www.thoughtco.com/visual-learning-style-3212062> Letöltés: 2021. 02. 17.



25-26. kép. Kedvenc helyem az iskolában – papírmetszet