

Hagyományos és új utak a művészettörténet tanításában

Játékos elméletek

Kocsisné Maráczai Margit, Makói József Attila Gimnázium

Változó világunkban a vizuális kultúra tanítása és ezen belül a művészettörténet, a műelemzés tanítása is jelentős változásokon ment keresztül, de minden tantervben szerepet kapott. A művészettörténet segítségével a NAT-ban megfogalmazott kulcskompetenciák jól fejleszthetők.

Fontos feladatommak tartom, hogy tanítási gyakorlatom során megtaláljam a hidat az elméleti és gyakorlati ismeretek között. Ezáltal nyolc- és négyévfolyamos gimnáziumi tanítványaim az ismereteik és a készségeik fejlődésén túl képesek legyenek a műalkotásokhoz vezető személyes út önálló megtalálására.

Az alkotva befogadó tevékenységformák alkalmat adnak arra, hogy kapcsolat alakuljon ki természet, tudomány, és kultúra területén szerzett ismereteik között és eligazodjanak a múlt és a jelen vizuális világában, amelynek hatására tárlatlátogató, múzeumkedvelő közönséggé válhatnak.

A fenti céljaim megvalósításához tanításom során a következő alapelveket alkalmazom: sokrétűen, változatosan, érdekesen, mindig új módszerekkel, játékosan, digitálisan is.

A tanítási órákon és a múzeum-pedagógiai foglalkozásokon túl

gimnáziumunk kARTon képzőművészeti körében, Gólyatáboraink Nyomot hagyunk című tanteremfestési programjaiban (1-6. kép), és nemzetközi kapcsolatainkban is helyet kapnak a művészeti ismeretek elmélyítésére szolgáló témák és alkotói tevékenységformák.



1. kép: Mozdulatok – Keith Haring nyomán – 6. osztályosok tanterme



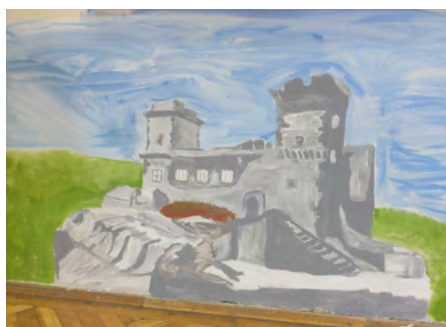
2. kép: Hundertwasser világa – 5. osztályosok tanterme



3. kép: Hommage à Klimt – német tanterem



4. kép: Vártúra ecsettel – történelem tanterem



5. kép: Vártúra ecsettel – történelem tanterem



6. kép: Matisse inspiráció – francia anyanyelvű tanárunk tanterme



7. kép: Belépőjegy



8. kép: Pektorálé



9. Múzeumi füzet

Néhány jó gyakorlat a tanítási órákon

Ahol a szobrok megelevenednek

Ezt a projektet 9. évfolyamon szoktam három tanítási órán keresztül megvalósítani. Az ismeretanyag megszerzését egy életszerű helyzethez kötöm.

Motivációs (bevezető) ismertető:

„A világ nagy múzeumaiból, mégpedig Bécsből, New Yorkból, Párizsból és Kairóból május 29-ére, a magyar szobrászat napjára iskolánkba érkeznek Hatsepszut korának legjelentősebb szobrai. A kiállítást egy nemzetközileg elismert műértő csoport rendezi. A kiállítás szervezése rengeteg munkával jár – mely szobrok, mivel, mikor érkeznek, hogyan biztosítják azokat. Iskolánk ókori művészetekben és a tipográfiában jártas osztályát kérték fel a kiállítást kísérő alkalmazott grafikai anyagok elkészítésére. A szerződéskötésre jövő héten kerül sor a leendő kiállítás helyszínén.”

A négy fős tanulócsoporthoz feladata egy képzeletbeli egyiptomi szoborkiállítás megrendezése (fiktív) megbízási szerződéssel, ahol ők

a vállalkozók. A kiállításhoz kapcsolódóan marketinganyagot kell elkészíteniük, (plakát, belépőjegy, pektorálé – amely nyomon követi a múzeumlátogató mozgását –, múzeumi füzet) „versenyztetünk” (7-12. kép). A csoportok fontos feladata, hogy figyeljenek az arculattervezésre, és a kiállítás egyes dokumentumai között szerves vizuális kapcsolatot teremtsenek.

A múzeumi füzet tartalma:

- a kiválasztott egyiptomi szobrok fényképei és azok jellemzőinek leírása,
- a szobrok tanulók által megjelölt élőképei,
- egy Kislexikon, amely a megadott szavak magyarátat ismerteti,
- rejtvenyek
- általános tudnivalók a kiállításról (pl.: nyitva tartás, jegyárak)
- a kiállításhoz vezető út térképe.

Hetente egyszer a múzeum éjszakai programjában a szobrok egy előadás keretében a tanulók segítségével „megelevenednek” és bemutatják jellemzőiket, történetüket.



10. kép: Belépőjegy



11. kép: Pektorálé



12. Múzeumi füzet



13. kép: Belépőjegy terve készül



14. kép: Belépőjegy terve készül

A legügyesebb csoport nyeri el a kiállítás megrendezésének lehetőségét. A csapatok a harmadik tanórán bemutatják elkészült alkotásaikat.

A projekthez szükségesek: laptopok, nyomtató, okostelefonok, internet elérési lehetőség, kartonok, színes papírok, festékek, ollók, ragasztók, filctollak, domborítható fóliák, körömlakkok.

E projekt figyelmet fordít más tárgyak (történelem, irodalom, matematika, földrajz, társadalomismeret, mozgóképkultúra- és médiismeret) tananyagtartalmával való kapcsolatteremtésre. A csoportok nagy örömmel készítették feladataikat és sikeres együttműködésük eredményeként különböző érdekes megoldásokat mutattak be (13–14. kép).

Ennek a projektünknek a leírása a Tempus Közalapítvány Tudástár / Módszertani ötletgyűjtemény és [Digitális módszertár honlapján](#) bővebben olvasható.

Festménytől a filmig

A fenti projekt nyitott utat a többi olyan típusú feladatnak, ahol több híres festményt történeti keretbe foglalunk és megfilmesítjük a mű elképzelt keletkezési körülményeit, esetleg az utóéletét, fogadtatását.

Vizuális kultúra óráinkon a festmények megismerésének, értelmezésének

sokféle formáját alkalmazom. Az alábbiakban Szinyei Merse Pál Majális című festményéhez kapcsolódó háromórás projektemet mutatom be, amelynek során a 10.-es tanulók technikában és megjelenítésben is változatos feladatok megoldásával kerülhetek közelebb e műhöz.

Vizuális memóriateszt segítségével ráirányítottam a tanulók figyelmét a különböző mozdulatokra, viseletekre, az egyes alakok elhelyezkedésére, az ecsetkezelésre, a

színekre. Páros munkával, választható technikával (festmény, újrahasznosított anyagok) parafrázisokat készítettek a diákok (15. kép).

Ezt követően kedvelt feladat volt az élőkép készítése, ahol több festményt is megjeleníthettek a tanulók (Courbet: *Bonjour Monsieur Courbet*, Fedotov: *Leánykérőben*, Munkácsy: *Köpülő asszony*, Tépéscsinálók, Millet: *Kalászszedők*). Az élőképek készítéséhez az alábbi instrukciókat adtam:



15. kép: Szinyei Merse Pál Majális parafrázis újrahasznosított anyagokból



16. kép: Rendezés – a jelenet megbeszélése



17. kép: Felvétel készítése



18. kép: Parafrázis digitális képszerkesztéssel, a film záróképe

„Az egyes dobozokban található tárgyak/képek közül válasszátok ki azokat, amelyekhez hasonló tárgyakat a festő megfestett alkotásán! Figyeljete, mert olyan tárgyak is vannak a dobozban, amelyek nem lehettek a festményen! Válasszátok olyan ruhát a fogásra tett ruhadarabok közül, amelyek az adott művészeti kor stílusjegyeit magukon viselik, így a kép szereplői vagy kortársaik is viselheték volna! Koncentráljatok a testtartásokra, a gesztusokra! Fejtsétek meg a metakommunikációs üzeneteket!”

Az élőképeket a csoportok megörökítették, majd a Classroom felületre feltöltött kép vetítésével a rendezők és a szereplők egymás fotói alapján értékelték a feladat megoldásának helyességét. A megbeszélés során kitértünk a történelmi, kultúrtörténeti stílusjellemzők megbeszélésére is.

A bevezető, motiváló feladatok után a fő feladat Szinyei: *Majális* című festményének megfilmesítése volt. A programot castinggal kezdtük. A szereplőválogatás mellett kiválasztottuk a rendezőt, a kellékeseket, az operatőrt és a csapatot (16. kép).

Ezután a tanulók célorientáltan tanulmányozták a nyomtatott szakirodalom és az internet segítségével a festményt, hiszen a következő kérdésekre kellett választ keresniük: kik a festmény főalakjai és milyen kapcsolatban állnak a festővel, majd képzeljék el, hogy miként született meg a mű gondolata és hogyan érkeztek a modellek, milyen kellékek, ruhák szükségesek ahhoz, milyen helyszíneket tudnak elképzelni, hogy a festményt életre keltsék és egy képzeletbeli történetet forgassanak le (17-18. kép).

A tanítási óra kerete az iskola aulájában történő filmfelvétel elkészítését tette lehetővé, de a tanulók szívesen emlegetik, és már készülünk a következő projektre, amely a XXI. századi iskola lesz az *Athéni iskola* című freskó alapján.



19. kép: A vörös desszert – parafrázis (tempera)



20-21. kép: A vörös desszert – parafrázis (digitális képszerkesztés)



Matisse parafrázisok

Matisse: A vörös desszert című alkotásához olyan parafrázisokat készítettünk a középiskolásokkal, ahol azt kértem a tanulóktól, hogy változtassák meg a festmény színvilágát, gondolják át, hogy miért éppen vörös desszert és az új színkompozíciók hogyan változtatják meg a festmény hatását. A feladatot temperával és digitálisan is elkészíthették a tanulók (19-21. kép).

A parafrázis feladatsor másik témaköre a *Művészek és macskáik* címet viselte. Elsőként a tanulóknak tájékozódniuk kellett, hogy kik azok a magyar és külföldi művészek, akik macskakedvelők és akiknek híres macskáik vannak. Gyűjtőmunkát végeztünk olyan festményekről, ahol a macskák is részei az életképeknek. Matisse művészetéhez kapcsolódva a következő parafrázis feladatnál *A vörös desszert* című festményen kellett szerepeltetni macskát, hiszen Matisse is azok közé a művészek közé tartozott, akinek több festményén szerepelnek macskái (22. kép).

Karácsonyhoz közeledve és a járványügyi helyzet szabályait is figyelembe véve úgy készítettünk csoportmunkával animációs filmet, hogy minden tanuló külön helyezte fel a saját kollázs elemét, a fotós telefontal lefényképezte, majd a filmhez zenét is vágtak. Alkotásuk címe: *Matisse macskái karácsonyfát díszítenek* (23. kép).

Matisse festményeinek tanulmányozása során további újraértelmezési ötletek is születtek, például a *Zene* című festményének átírásakor



22. kép: Matisse macskái A vörös desszert című festményen



24. kép: Macska fogas

az egyik tanulópár a zenészeket macskákkal helyettesítette, és ennek az alkotásnak az érdekessége a hagyományos papírkivágásos kollázs és a digitális szerkesztés kombinációja volt.

Az *Aranyhalak* című festményhez kapcsolódóan azt kértem tőlük, hogy a macska mozdulatának megőrzésével helyezték a kedvencet



23. kép: Matisse macskái karácsonyfát díszítenek

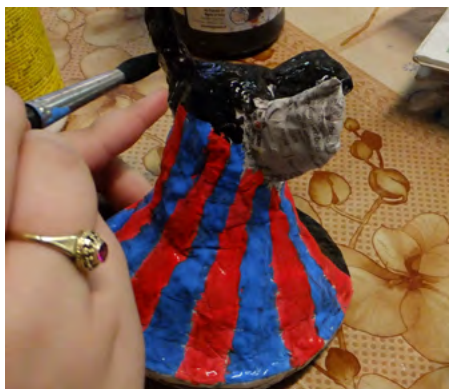


25. kép: Macska fogas

egy új szituációba, ezáltal a kép egy új üzenetet közvetítsen a néző felé (24-25. kép).

A kARTon kör és a művészettörténet

Gimnáziumunk képzőművészeti körének – ahová 5–12. évfolyamos tanulók járnak – foglalkozásain is fókuszpontban van a művészettörténet, műértelmezés. A grafikai



26. kép: Kanopusz edények festése



27. kép: November hónap üvegfestése



28. kép: Lepkegaléria



29. kép: Gipszmaszk leemelése



30. kép: Gipszsablonnal készített maszkok



31. kép Rendszerező társasjáték



32. kép: A kiállítás megtekintése után őskori formákat idéző kerámiákat készítettünk.



33. kép: Csoportos festés a múzeumban

és festészeti technikák tanulása, rajzpályázatokra készülés mellett olyan témákat és technikákat, projekteket valósítunk meg, amelyekre a tanítási órák kerete nem elegendő. Szakköri keretek között készítettük például az egyiptomi kanopusz edényeket (26. kép), az aulánk szecesszió hatására készített üvegfestményeit (Téma: hazánk bokrai, fája, a hónapok jellegzetes virágai 27. kép), a plexi lepkegalériánkat (28. kép), a gipszálcokat (29. kép), a velencei maszkokat (30. kép), freskókat, a modern művészetek léghajóit, egyes társasjátékokat (31. kép).

A kör életének szerves részét képezi a múzeumok látogatása és a múzeumokkal való kapcsolat során létrejövő közös projektek megvalósítása, művészeti versenyekre, pályázatokra készülés, amelyek közül most csak néhányat említek.

Múzeumpedagógiai projektjeink

A művészettörténet tanításának kiegészítéseként hangsúlyt helyezek az alkotások közvetlen befogadására. Rendszeresen látogatjuk városunk múzeumának kiállításait, részt veszünk a múzeumpedagógiai foglalkozásokon, ilyen volt pl. az *Ősi kultúrák a hagyományok alatt* című kiállítás foglalkozása (32. kép). Érdeklődéssel várjuk a festészet napi programokat is, amelyek, az időszaki kiállításokhoz kapcsolódnak. Emlékeztetsek számára a „nagy festés” (33. kép), a plakátkészítés során készített közös alkotómunka. Rendszeresen részt veszünk a József Attila Múzeumunk és a József Attila Városi Könyvtárunk által meghirdetett rajz- és alkotói pályázatokon.

Ozirisz földjén

Több olyan pályázatban, programban is részt vettünk, amelyeket az ország nagy múzeumi hirdettek meg. A Szépművészeti Múzeum *Ozirisz földjén* című komplex versenyét Dr. Györy Hedvig PhD találta ki és vezette. Ezek a versenyek szakköri életünk fontos színterét képezték. Az egy évig tartó többfordulós csapatversenyek

élményteli, izgalmas, sokoldalú feladatai éveken keresztül gazdagították az ókori egyiptomi művészeti ismereteinket. Az alaptörténekek évről évre egy-egy különleges részletét mutatták be ennek a fantasztikus művészetnek, és értelmezésük segítségével kitölthettük a tesztek, megírtuk a kreatív irodalmi feladat műveit, kézműveskedtünk (kerámia, szövés, fonás, faragás, varrás), rajzoltunk, festettünk (34-36. kép).

Több alkalommal bejutottunk a döntőbe, ott a helyszíni megmértetés mellett előadhattuk előzetesen megírt dramatikusan jeleneteinket. Felső tagozatos és középiskolás csapataim is több alkalommal értek el dobogós helyezéseket, így közvetlen élményeket gyűjthettek a Szépművészeti Múzeumban, és a bécsi jutalomutazáskor a Kunsthistorisches Museum egyiptomi gyűjteményének szakszerű – Dr. Györy Hedvig egyiptológus – tárlatvezetése során a kultúra titkairól. Egyik döntős feladatunk volt a Sportoló Egyiptom című elképzelt kiállítás megrendezése. Ennek során ismét számtalan ismeretet gyűjtöttünk. A tanulók „bebarangolták a világháló” segítségével a világ nagy múzeumait, megkeresték az ókori egyiptomi sportokat



35. kép: Kohl edényke

bemutató tárgyakat, megismerték, hogyan katalogizálják a múzeumok a műkincseket, lefordították a hozzájuk tartozó leírásokat, elképzelték a kiállítás alaprajzát, látványtervét, célközönségét, ehhez játékokat is terveztek, majd berendeztünk egy tantermet és filmet készítettünk. Ennek a folyamatnak során egy rendkívül sokoldalú (anyanyelvi, esztétikai, matematikai, digitális, szociális, vállalkozói) fejlesztéssel életreszóló, életszerű élményeket és tudást szereztünk diákjaink, miközben bepillanthattak a múzeumok, a muzeológusok és a régészek munkájába. A projektről bővebb információ [itt található](#).

Pixelekől emelt emlékművek

A Ludwig Múzeum egyéves projektjében gimnáziumunk 9. A osztályának 7 tanulója vett részt. A projekt célja az volt, hogy a középiskolás korosztály digitális fotók készítésén keresztül megismerje saját épített környezete, lakóhelye közttereinek, emlékműveinek jelenét és közelmúltját.

Ez a pályázat azért keltette fel az érdeklődésemet, mert úgy gondoltam, a képzőművészet, a fotózás, és a számítógépes alkotás szerencsés találkozása és segítségével tovább bővíthetem tanítványaim



36. kép: Ismeretterjesztő társasjáték - Egyiptomi állat és növényvilága



34. kép: III. Ramszesz emléke nyomán szőttük az övet

ismereteit. Az is ösztönzőleg hatott, hogy a workshopokon személyesen is találkozhattunk neves szakemberekkel, akik tanácsaikkal munkánkat segítették, és többször ellátogathattunk a projektet irányító Ludwig Múzeumba, ahol a program felelőse Szira Henrietta volt. Továbbá nagyon örültünk annak is, hogy elmélyedhettünk városunk történelmében, művészetében, és egy multimédiás esszében fotókkal, festményeinkkel, valamint szövegesen is dokumentálhattuk városunk épületeinek, szobrainak, közttereinek jelenét és közelmúltját 1950-2000-ig valamint 2000-2010-ig.

Elsőként megbeszéltük, hogy milyen lépésekkel haladunk előre a feladat megoldásáig. Majd rendszereztük elképzeléseinket, szétosztottuk a feladatokat.

Megvalósítás lépései

1. A város képeslapgyűjtőinek, fotósának, múzeumának, nyugalmazott muzeológusnak, rokonoknak, ismerősöknek a felkeresése, régi fotók/fotóalbumok gyűjtése.
2. A kapott fotók/képek mappázása az adományozók nevével.
3. Épületek, terek szerinti mappázás.
4. Az épületek pontos nevének, a kép keletkezésének kutatása, meghatározása.
5. A képek nyomtatása, a hátsó oldalra az adatok felírása: a kép megnevezése, a kép megtalálási helye, évszáma.
6. A nyomtatott képek segítségével a jelenlegi helyzetnek, nézőpontnak megfelelő fényképek elkészítése.

7. Szöveges ismertető írása a képekhez.
8. Folyamatos képgyűjtés az érdekesebb anyag összeállításához.
9. A technika fejlődése az oktatásban téma fotózása.
10. A „Jövő – képek” rajzainak elkezdése.

Segítségül hívtuk iskolánk fotókiállításait zsűriző Pusztai Jánost, aki a megadott korszakban évtizedekig fényképezte a város eseményeit, utcáit, házait, képeivel, történeteivel segítette munkánkat. Segítségét kaptunk múzeumunk igazgatóitól. Meglepődve tapasztaltuk, hogy városunkban milyen sok ember foglalkozik Makóról kiadott képeslapok gyűjtésével, és ők is nagyon szívesen támogatták ezt a kezdeményezést. A legnagyobb meglepetés azonban akkor ért bennünket, amikor már az új képeket készítettük és többen megszólítottak bennünket, hogy milyen célból fényképezünk. Ekkor új fotósok és képeslapgyűjtők neveire bukkantunk. A végén már alig győztük elkészíteni az összegyűjtött régi képek mai változatait. Érdekes volt a projekt során számunkra, hogy gimnáziumunk átépítése előtti és közbeni képeket is megtaláltuk, és néhol nehezen ismertünk rá mai iskolaépületünkre.

A projektünk témakörei voltak:

- A város kiemelten jelentős épületei, szobrai
- A napsugaras oromzatok Makón
- Május elsejei felvonulások Makón
- A József Attila Gimnázium átépítése közben és az átépítés után
- Technika fejlődése az oktatásban

A projektben résztvevő diákok 209 képpárt alkottak, és ezekhez ismertetőt is írtak Makóról. Emellett 60 témát gyűjtöttek össze, és 400 fotót készítettek Makóról, miközben megismerték a város változásait (37-38. kép)

A projektet záró konferencián, amelyet a Ludwig Múzeumban tartottak a résztvevők, meghallgathatták Ráday Mihály városvédőnek és Bánkuti András fotóművésznek,



37. kép Makói napsugaras oromzatú ház kerékpárral és a mai épület motorral



38. kép: Gimnáziumunk és az egykori menza közötti kis üzletsor és a helyébe Makovecz Imre tervei alapján épített Erdei János Városi Sportcsarnok

valamint a szoborlap.hu szerkesztőinek előadásait. Ezen a konferencián az eredményes munkának köszönhetően a gimisek beszámolhattak az egyéves munka során szerzett tapasztalataikról és bemutathatták alkotásaikat, prezentációjukat. Alkotásaik helyet kaptak a projekt kiadványában, amely olyan képeslapok gyűjteménye volt, ahol a fotók ismeretterjesztő információkat is tartalmaztak (39. kép).

E projekt alap gondolata, a városok, emberek, tárgyak múltjának és jelenének összehasonlítása sokoldalúan beépíthető vizuális kultúra oktatásunkba, szívesen keresik a tanítványaim a vizuális hasonlóságokat, különbségeket és összefüggéseket.

A játéktól a játékosításig

„... a komolyság igyekszik a játékot kizárni, de a játék nagyon is magába foglalhat komoly mozzanatot.” – Johan Huizinga

Véleményem szerint minden játék fejleszt (versenyszellemet, felfedezés izgalmát, együttműködést,



39. kép: A kiadvány borítója

képességeket stb). Ezért helye van a játékoknak, és ma már a játékosítás beépítésének is oktatásomba motivációként, tananyag feldolgozásához, rendszerezéshez, összehasonlításához, az aktivitás fokozásához.

Korábban a játékok és a játékosítás motiváló erejét használtam ki a művészettörténet tanítása során. Ehhez összeállítottam magamnak egy olyan kis Játéktípus gyűjteményt, amelyet a különböző témáknál használtam (pl. színtan,

vizuális észlelés, megfigyelés, rajzos játékok, plasztikai érzékeléssel kapcsolatos játékok, épületek, szobrok ismeretét felelevenítő mozgásos játékok, társasjátékok, egyes művészeti korok dramatikus játécai stb).

Brueghel: Gyermekjátékok - projekt

Ezt követően fontos irányvonalam volt e tekintetben, hogy megtaláljam a rajzolás, az alkotás, a kreativitás és a művészettörténet összekapcsolódásának lehetőségeit. Ennek egyik formája volt Brueghel: Gyermekjátékok című festményéhez kapcsolódó projektem. A 6. osztályos tanulók első feladata az volt, hogy páros munkával keressék meg könyvek és internetes keresőportálok használatával, hogy milyen gyermekjátékokat látnak a festményen. Második feladatként megfigyeltük a magyar gyermekjátékoknak ezeket a játékokat, megkerestük a gyermekjátékok magyar megnevezéseit, és eljátszottuk ezeket. Figyeltük a mozdulatokat, fekete túfilccel krokikát, majd A/3-as műszaki rajzlapra színes ceruzarajzokat, festményeket készítettünk (40–41. kép).

A festményt a következő szempontok áttekintésével értelmeztük: térábrázolás, emberábrázolás, mozgásábrázolás, arcok, a fény kezelése, építészet, természet megjelenítése. Ez a festmény is - mint több Brueghel festmény is - szerintem alkalmas arra, hogy filmmé alakítsuk. Így végül a tanulók story boardot készítettek a festmény egyes képi elemeinek



41. kép: Lánypörgetős



40. kép: Vesszőfutás

felhasználásával. A záró feladatként 3 fős csoportos gyűjtőmunkával versenghettek abban, hogy kik tudnak legtöbb olyan festményt, szobrot összegyűjteni, ahol a művész ihlető forrása a játék volt.

Játékok – hagyományosan és online módon

Az önálló ismeretszerzés változatos és érdekes módja a tanulók számára a különböző játékok készítése. Ez bármely korosztályban, és művészeti korhoz kapcsolódóan sikert hoz tapasztalataim szerint. Így például gyakran alkalmazom

azt a módszert, hogy megadott forrásanyag, ppt, vagy önálló gyűjtőmunka ismereteinek felhasználásával kártyajátékot, dominót, memóriajátékot, öltöztetős játékot, puzzle-t festünk, társasjátékot készítenek. Vonzó a tanulók számára a rejtvények készítése, rajza is (pl.: párkereső, kompozíciós vázlatok rajzolásának segítségével színező vonalvázlatának készítése, eltérések keresése, szókereső, kereszt-rejtvények, pontról pontra, rajzos totó, mezosztichon, akrosztichon stb. 42-43. kép).



42. kép: Keresztrejtvény (10. osztályos tanuló munkája)



43. kép: Árnyjáték részlet (10. osztályos tanuló munkája)

Ugyanakkor kedvelt játékunk az Aukciós játék is, amely autentikusan alkalmazható a művészettörténet tanítása során úgy, hogy az ismeretek is szerephez jutnak.

Természetesen az elkészült játékokat a párok, csoportok kicserélik és a kipróbálás során újabb ismeretekkel gazdagodnak a tanulók. Ezeket a feladatokat az online időszakban digitálisan is elkészíthették a tanulók

A gamifikáció

„A játékosítás egy olyan stratégia, amelyben játéktervezési elemeket használunk nem-játékos környezetben a felhasználók viselkedésének pozitív irányba történő változtatására.” – Pusztai Ádám: *Gyakorlati játékosítás*, 2018.¹

Ahhoz, hogy pontosabb képet kapjunk a játékok tanulók életében betöltött szerepéről, kérdőívet állítottam össze, amit 2018-ban a hagyományos, majd 2021-ben az online időszak után a digitális játékok területére vonatkozó kérdésekkel egészítettem ki ugyanarra a nyolcévfolyamos populációra vonatkoztatva (8. és 11. osztályos korukban). Népszerűek voltak a hagyományos társasjátékok is, de érzékelhető a digitális játékok szerepének növekedése a középiskolás tanulók életében.

A játékosítás fiatal tudománya segíti a Z generáció tanítása felé vezető utunkat, és a vizuális kultúra területén belül éppen a művészettörténet tanítása az, amelynél időnként alkalmazható. Azért írom, hogy időnként, mert nekünk, vizuális kultúra tanároknak nagyon sok eszközünk van a motiválásra és én szeretem változatosan használni a lehetőségeket. A játékosítás az online játékokból átvett elvekkel fokozza az oktatás élményszerűségét (pontgyűjtő rendszer, szinteket ugró struktúra, saját célok, saját út, lehetőség a hibázásra és a javításra). A feladatok összeállításánál és

a módszer kipróbálásánál figyelembe kell venni a Prieara Tibor² által meghatározott 21. századi kompetenciákat és a kódolási rendszert. A tanár első feladata a feladatbank készítése. Ennek segítségével alternatív feladatokat ajánl a tanulóknak. A következő feladat az egyes feladatokért kapható pontok meghatározása. Ennek fő szempontja a feladatok közötti nehézségi fok. Gyorsaságért, ötletességért bónuszpont, szorgalommal, több feladat elkészítésével mesterpont kapható, de van lehetőség hitelpontra is. Az osztály, illetve az egyes tanulók egy közös digitális felületen láthatják a határidőket és az aktuális pontjukat, amely százalékolással jeggyé váltható. A pontstruktúrával szabályozható, hogy a tanár mire helyezi a hangsúlyt, és az is, hogy milyen munkaformában kívánja az ismeretek megszerzését.

Az online tanítási időszak alkalmat adott mikrojátékosítás bevezetéséhez (pl.: Learning Apps, Kahoot).

Írok egy példát a szecesszió művészetének játékosításához. A négy fős csoportok a szecesszió művészetének megismeréséhez szófelhőt készítenek, majd fogalomtérképbe rendezik ismereteiket, és arculattervet készítenek szecessziós művészeti előadáshoz – elhelyezik borítékra, levélpapírra, névjegykártyára, szórólapra. Ezekre a feladatokra összesen 15 pontot kaphatnak, amelyben a vizuális feladatmegoldások mellett helyet kaphat kritériumként az együttműködés is. A feladatot hagyományos és digitális technikákkal is készíthetik. Ha a témakörben megszerezhető pontok száma 20 pont, és pl.: az 5-öshöz 16 pontot kell összegyűjteni, akkor egyéni feladatmegoldást is kell választani a feladatbankból 3-3 pontokért, amely lehet alkotói vagy befogadói is. Én a következő ajánlásokat tettem.

1. Redmenta feladatlap.
2. Kiselőadás (riport/plakát vagy banner/szelfi-galéria a település szecessziós épületeivel/ képes útinapló – A bécsi szecesszió).
3. Beadandó (maximum 1 oldalas esszé) választható témák: plakátkiállítás rendezése/miről beszélgethetnek a hölgyek Lautrec *Ezek a hölgyek* című festményén/turista csalogató - helyi kézművesek termékeinek képes, szöveges ajánlója/magyar szecessziós üvegfestészet digitális katalógusa.
4. Rajz/kreatív – szecessziós üveglakóterv /lakóház homlokzatának szecessziós terve a helyi virágok stilizációjának felhasználásával/szecessziós iratpapucs készítése/ kézműves termék készítése/ékszer készítése/iskola udvari padjának mozaik terve Gaudi stílusában/Kávéház plakát készítése/madáretető készítése Kós Károly építészeti stílusának felhasználásával/szecessziós oklevél tervezése.

Összegzés

Tapasztalataim azt mutatják, hogy a fent leírt módszerek felkeltik a tanulók érdeklődését a művészettörténet iránt. A vizuális kultúra ezen területe alkalmas arra, hogy a tantárgyi belső koncentrációt széleskörűen kiaknázza és felhasználja a korszerű szakmai, módszertani, pedagógiai elméleteket és gyakorlati formálja.

1 Pusztai Ádám: *Gyakorlati játékosítás*, Veszprém 2018

2 Prieara Tibor: *A 21. századi tanár*, Neteducatio, Budapest, 2015