

Nevelés a vizuális média által

A digitális technológia lehetőségei a vizuális művészetek területén

Biró Ildikó, SZTE JGYPK Művészeti Intézet, Rajz-művészettörténet Tanszék

A vizuális kultúrával és annak oktatásával foglalkozó irodalom a vizuális műveltség kortárs kontextusba helyezésével kapcsolatosan számos fontos témát érint: a vizuális információ közlésének és fogyasztásának növekedését, a vizuális írástudás és a populáris vizuális kultúra összefüggéseit, vagy éppen annak fontosságát, hogy megtanuljunk a körülöttünk lévő vizuális jeleket értelmezni. Mindezeket túl rendszeresen felmerülő kérdés a technológia és az új média napjaink vizuális kultúrájában betöltött szerepe is. Ez azért is kiemelt jelentőségű, mert egyre gyorsuló sebességgel haladunk egy technológiától függő társadalom kiépülése felé, ahol a technológia nélkülözhetetlen része a mindennapi életünknek. Épp ezért szükséges a vizuális kultúrán belül foglalkoznunk a technológiával és annak a vizuális médiára gyakorolt befolyásával is.

A vizuális médiának óriási hatása van a gyermekekre. Ezen eszközök megfelelő használata a tanulásban, az új ismeretanyagok elsajátításában hatékony segítséget nyújthat számukra. Több potenciális lehetőség rejlik bennük, mint a tanulás hagyományos szöveges modelljeiben, és a vizuális műveltséghez is hozzá tartozik ezen technológiáknak a használata információk és ötletek közléséhez, ezáltal szélesítve egyéb műveltségeink körét. Új igényeink vannak, amelyek a rengeteg új lehetőségből, rendszerből, információ-kommunikációs tudományból és technológiából, új koncepciókból, az információs robbanásból és a technikai változásokból fakadnak. Mindez azonban zavart okozhat az oktatásban, ha a változásokra reagálva nem újítjuk meg és alakítjuk át időben. A vizuális műveltség segítségével az új képalkotási eljárásokat

ötletek kifejezésére tudjuk használni, hiszen az új médiatechnológia mindenütt jelen van, és fontos részét képezi a komplex információ létrehozásának és átadásának. Annak, hogy a művészet és technológia integrálódott a kommunikációs rendszerekbe, nagy hatása van. De sajnálatos módon az eredmények ijesztőek is lehetnek, amennyiben a közlők és befogadók esztétikailag műveletlenek és vizuálisan funkcionálisan írástudatlanok.

A mai tanároknak nincs könnyű dolguk. Gyakran csak nehezen képesek megérteni és megbirkózni azokkal a vizuális alapú technológiákkal, amelyekben diákjaiknak már nagy jártasságuk van, hiszen ők már annak a digitális generációnak a tagjai, akik az iskolába érkezve nagyon jól tudják használni a legújabb technológiákat és eszközöket. A fiatalok sokféle multimédiás technológiát széles körűen és könnyedén használnak számos célra.

A vizualitás jelentősége és potenciális hatása – a szöveggel szemben – növekszik. Valószínűleg ez az egyik oka annak, hogy egyre többen foglalkoznak játékalapú tanulás fejlesztésével is. A diákok a matematikától a természettudományokon, a történelmen keresztül az irodalomig játékalapú platformokon keresztül tanulhatják a különböző tantárgyakat, ám érdekes módon a művészetoktatás valamiért kimaradni látszik ebből. Pedig a digitális technológiában a vizuális művészetek területén rengeteg kreativitás fejlesztő lehetőség rejlik. Ezért is választottuk újságunk negyedik számának kiemelt témájaként a vizuális médiát. Több cikken keresztül igyekszünk bemutatni, hogyan lehet a média innovációit és kreatív lehetőségeit a tananyagba integrálva a vizuális nevelés területén is felhasználni:

A *Művészeti mémek az oktatásban* című tanulmány az interneten terjedő vizuális mémek jelenségét mutatja be, melyek a klasszikus művészeti alkotásokat aktualizálva kötik össze a múltat a jelennel. Megtudhatjuk miként adott teret a digitális oktatás speciális helyzete a meseillusztrációk készítésére fókuszáló, *MoMeTeRa – Móni mesél, Te rajzolj!* elnevezésű projekt megszületésének, amelyben alsó tagozatos diákok Balsai Móni színművész által elmondott mesékhez készítettek rajzokat. A meséket nem csupán a gyerekek illusztrálták nagy örömmel, a különböző tantárgyakat tanító pedagógusoknak is segítséget nyújtott izgalmas online feladatok kidolgozásához.

Az új oktatási eszközök alkalmazása, illetve az azok használatához szükséges technikai tudás elsajátítása a témája a *Digitális lelkek, avagy hogyan fejlesszük a Z és Alfa generációt?* című cikknek, mely az IKT kompetenciafejlesztéssel foglalkozik a középiskola és a tanárképzés szintjén. Ehhez a témához a kapcsolódva két további írásban is foglalkozunk a 3D tervező alkalmazások rajzpedagógiába való integrálásának lehetőségeivel: a *Digitális kreativitás fejlesztés távoktatási környezetben* a középiskolásokra fókuszálva, a *Számítógépes grafika és modellezés az iskolában* című pedig egy, az általános iskolás korosztály számára kifejlesztett digitális kompetenciafejlesztő foglalkozásozrotatot mutat be. Az általános- és középiskolán túllépve megtudhatjuk azt

is, hogyan használhatók az egyetemi szintű vizuális művészeti nevelésben a számítógép által segített festészeti médiumok. Erről szól az *Interakció a számítógéppel a képzőművészetben* című írás.

Előző számunkhoz csatol vissza a *Vizuális média és kommunikáció*, melyben a Moholy-Nagy Vizuális modulok – a 21. század képi nyelvének tanítása szakmódszertani kutatás, azon belül is a vizuális média kommunikáció modul programjának eredményei kapcsán arról olvashatunk, mennyire fontos a mozgóképkultúra, a médiaismeret és a kommunikáció, valamint az alternatív tanítási-tanulási folyamatok beillesztése a vizuális kultúra tananyagaiba. Szintén a mozgóképkultúra tanítása és a művészetpedagógia megújítása volt a témája annak az országos kiterjesztésű módszertani programnak, melyről a *Korszerű tematika és hatékony módszerek a mozgóképkultúra tanításában* című cikkben olvashatunk.

Végül bemutatjuk a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság által működtetett *Bűvösvölgy* médiaértés-oktató központokat is, melyek ingyenes foglalkozásokat és oktatási segédanyagokat kínálnak a 9-16 éves diákok számára a média tudatos és biztonságos használatának elsajátításához.

Reméljük sok, a mindennapi munka során is hasznosítható információt találnak majd olvasóink!



Biró Ildikó: *Metropolisz (részlet)*, digitális grafika, 70x70 cm, 2020