

TAVASZI PEDAGÓGIAI NAPOK

Szolnok, 2021.ápr.19-23.

VIZUÁLIS KOMPETENCIÁKAT TÁMOGATÓ DIGITÁLIS ÉLMÉNYPILLANATOK



Készítette: Somogyi Éva

Szolnok Városi Óvodák Manóvár Tagintézménye

A gyermek elé táruló világ felfedezésének, megismerésének elsődleges forrása a vizuális információ, a látvány. Feldolgozásán, értelmezésén keresztül történik a vizuális nyelv elsajátítása a vizuális képességrendszer segítségével.

A vizuális képességrendszer elemei - az alkotói és befogadói képességek - életünk minden területére kihatnak. Befolyásolják gondolkodásunkat és érzelmi működésünket.

A képességrendszert vizsgáló hazai kutatások (Kárpáti és Gaul, 2011) eredményei alapján a vizuális kompetencia négy fő területét határozták meg:

1. Vizuális megismerés (észlelés, emlékezés, értelmezés)
2. Problémamegoldó képesség (absztrakció, tervezés)
3. Vizuális alkotó, kifejezőkészség
4. Vizuális kommunikációs képesség (térérzékelés, színérzékelés, szimbólumképzés)

Olyan sokoldalú képességelemek ezek, amelyeket naponta használunk. Segítik a megértést, megkönnyítik az érzések, gondolatok pontos közlését. Ha ezt a négy területet hatékonyan fejlesztjük, azzal nemcsak a vizuális nyelv elsajátítását támogatjuk, hanem a környezet megismerését, az ismeretszerzési folyamatot, az egész személyiség fejlődését.

A vizuális nyelvi kultúra az elmúlt két évtizedben nagy változáson ment át. A hagyományos vizuális eljárások mellett egyre nagyobb teret kap a digitális technika és képköltés.

A képekkel történő kommunikáció rendkívül erőteljes és felgyorsult. Folyamatosan áradnak a vizuális ingerek a gyermekek felé. A feldolgozásra szánt idő pedig egyre rövidül. Ebben a nagy, nyüzsgő, színes forgatagban nehéz csak egy dolgot észrevenni, megfigyelni, értelmezni. Ugyanakkor a vizuális megerősítés, értelmezés segíti az ismeretek elsajátítását. A digitális technika segítségével elérhetővé és láthatóvá tehetünk információkat. A képi kommunikáció olyan lehetőség, amellyel érdekessé, vonzóvá tehetünk bármilyen témát. Ezért a tanulási folyamatot érdemes úgy megszervezni, hogy ez a motivációs és támogató funkció érvényesüljön.

A gyermekek szocializációjában nagy szerepet kap a digitális technológia, hiszen születésüktől kezdve ilyen világ veszi őket körül. Természetes módon nőnek bele és anyanyelvi szinten sajátítják el a technikai eszközök kezelését. Az erős érzelmi viszony és motiváció magától értetődően adott. Ezt a tényt nem hagyhatjuk figyelmen kívül. A vizuális nevelésben is egyre szükségszerűbbé válik a digitális technológia beemelése.

A digitális képalkotói eszközökkel és folyamatokkal való ismerkedés már az óvodai gyakorlatban ajánlott. Fontos, hogy már ebben a korai életkorban segítsük a gyermekeket a rendelkezésre álló digitális eszközök kreatív alkalmazásában. Ezáltal ne csak befogadóként, hanem alkotó módon, saját élményű tapasztalatszerzéssel fedezzék fel ezt az új vizuális világot.

A rövid módszertani összefoglaló a SZVÓ Manóvár Tagintézménye művészeti profilú tehetséggondozási gyakorlatában alkalmazott technikai eszközök kreatív alkalmazási lehetőségeit, előnyeit, tapasztalatait ismerteti. Praktikus és a mindennapokban is használható eljárásokat mutat be a vizuális nevelés eszköztárának gazdagításához.

Az óvodákban jellemzően alkalmazott digitális eszközök között újszerű lehetőséget nyújt a vizuális kompetenciák támogatására a táblagépek használata.

A **tablet** oktatáskutatók és informatikai szakemberek szerint a leghatékonyabban alkalmazható, elérhető korspecifikus eszköz. Tapasztalataim mind a sokoldalúságát, mind a gyermekekre gyakorolt hatását tekintve kedvezőek:

- ✚ Mérete, súlya és intuitív kezelhetősége miatt gyermekbarát eszköz.
- ✚ Android operációs rendszerű szoftvere ingyenes és széles körben támogatott. Applikációk, játékok egyszerűen letölthetők, elérhetők.
- ✚ A feladatalapú, grafikus felhasználói felület sok vizuális hatást ad.
- ✚ Alkalmas információszerzésre, képi anyag megtekintésére, szemléltetésre, képalkotásra és képrögzítésre.
- ✚ Minimális technikai háttérrel és helyet igényel, ezért akár egyszerre használhatja minden gyermek a saját eszközét önálló problémamegoldásra.
- ✚ Hordozható, ezért a külső helyszíneken tartott foglalkozásokon is alkalmazni tudjuk.
- ✚ Pozitívan befolyásolja a gyermekek aktivitását, az önálló tanulás iránti igényét és az egyéni kreatív képességek kibontakozását.

Alkalmazási lehetőségei:

Játékok vizuális alapelemekkel (vonal, folt, forma, szín)

Tableten is játszhatunk hagyományos értelemben vett vizuális játékokat motivációs, előkészítő és fejlesztő funkcióval. Irányulhatnak eszköz, technika megismerésére vagy vizuális probléma megértésére. Ebben az esetben is igaz, hogy nem a produktum a fontos,

hanem maga az élmény, a játékos tapasztalatszerzés: a létrehozás, kiegészítés, kombinálás, ritmusképzés lépései.

Digitális rajz

A valódi rajzos munkáknak jó előkészítője lehet a digitális rajz. Az így készült rajzok javíthatók, a szín, forma, méret változtatható. Ezért kiválóan alkalmas tervezésre, kísérletezésre, vonalakkal, formákkal, színekkel való játékokra. A gyermekek bátran próbálgathatják a különböző megoldásokat, ötleteket. Ez a variálhatóság, próbálgatás egyrészt több megtapasztalási lehetőséget biztosít, másrészt biztonságot, önbizalmat ad (a bizonytalanabbul rajzolóknak is), hiszen nem kell attól félni, hogy elrontják a munkát.

Tanulási képességeket fejlesztő játékok

A vizuális megismerést támogató játékok számos változata ingyenesen letölthető digitálisan. Projektekhez és egyéni fejlesztési céljainknak megfelelően alkalmazhatjuk. Különböző nehézségi fokozatban és akár páros helyzetben (multi player) is játszhatók.

Fotózás

A vizuális tevékenység alapja a látványélmény. A látványélmények rögzítésének egyik módja a fényképezés, amelyet a gyermekek is egyszerűen végezhetnek tablet segítségével. Az új és érdekes látványélményekkel való találkozás inspiráló hatású. Emellett nagy szerepe van a képi érzékenység és látásmód alakításában.

A fotózás segít észrevenni, felfedezni és megfigyelni a képi jelenségeket, tartalmakat:

- ✚ Látványélményeket gyűjthetünk egy-egy témában.
- ✚ Fotón vagy rövid videofilmen dokumentálhatjuk alkotótevékenységünket, az egyes munkafázisokat.
- ✚ Fázisfotókat készíthetünk az alkotás születéséről, változásáról. Ezek összefűzésével akár egyszerű animációkat is alkothatunk.
- ✚ Belelátásra alkalmas érdekes formákat, foltokat kereshetünk a környezetünkben, megfigyeljük és lefényképezzük. Majd kivetítve vagy hagyományos technikával kiegészítjük.
- ✚ Fotózhatunk szokatlan nézőpontból, kiemelhetünk kevésbé hangsúlyos részleteket.
- ✚ Ötvözhetjük a digitális és a hagyományos képalakítást.
- ✚ Nyomtatott fotóinkból kollázst, montázst készíthetünk.

Nagyszerű lehetőségeket tartogat vizuális eszköztárunkban a projektor alkalmazása.

A **projektor** alapfeladata a kivetítés. Egyértelműen nagy segítségünkre lehet a látványélmények feldolgozásában, elemzésében. A nagyméretben kivetített látvány erősebb élményt, ezáltal alaposabb megértést, tartósabb emlékezést eredményez.

Sikerrel alkalmazhatjuk szemléltetéshez és kreatív feladatok megoldásához is:

- ✚ Ráhangelő, motiváló képek, médiatartalmak (film, animáció, klip) lejátszására
- ✚ Művészeti alkotásokkal való ismerkedéshez, virtuális kiránduláshoz
- ✚ Olyan képek kivetítéséhez, amellyel nagyobb felületen akarunk tovább dolgozni, kiegészíteni, folytatni.
- ✚ Háttérképek kivetítéséhez báb- és dráma játék jellemek játszásához
- ✚ Fény-árnyék játékokhoz

A bemutatott digitális élménypillanatok természetesen nem helyettesíthetik a hagyományos vizuális technikákkal szerzhető élményeket, tapasztalatokat. Arra mutatnak példát, hogy a kétféle (hagyományos és digitális) eljárás hogyan erősítheti, egészítheti ki egymást, hogyan fejleszthető egy-egy képesség a párhuzamos alkalmazásukkal.

Pozitív gyakorlati tapasztalataim megosztásával szeretném megismerésre, kipróbálásra ösztönöznöm a kollégákat.

Forrás:

Mező F.- Kiss Papp Cs.- Subicz I.: Képzőművész tehetségek gondozása (MATEHETSZ, 2010)

http://vizualiskultura.elte.hu/sites/default/files/announcement/vizualis-kommunikacio-az-oktatasban_intera-1.pdf

http://www.puskas.kispest.hu/?page_id=794