

Teleky- Wattay Művészeti Iskola, Alapfokú Művészeti Iskola

I. Az általunk felhasznált digitális módszertani csomagok:

a, Szövegértés fejlesztése a LEGO StoryStarter csomaggal – 1-4. évfolyam

A LEGO StoryStarter módszertani csomag támogatja az anyanyelvi kompetenciák, különös tekintettel a szövegértési, szövegalkotási képesség fejlesztését oly módon, hogy a tanulók a LEGO elemek felhasználásával jeleket alkothatnak, ezeket korszerű IKT eszközök segítségével rögzíthetik, sorba rendezhetik, és digitális történetté fűzhetik össze: meséket, kiadványokat, filmeket tervezhetnek, melyeket feliratokkal és narrációval láthatnak el.



Mi ezt a csomagot a szolfézs – zeneelmélet oktatás keretei közé illesztettük be. Első pillantásra a módszertani csomag által megcélzott fejlesztés kissé távolinak tűnhet a művészetoktatás céljaitól. Ám a tantárgy tanítása során előkerülő dalok szövegének értelmezésénél, azok élményszerű megjelenítésével, de egyes zeneelméleti fogalmak (pl: hangközök) szemléletes gyakorlati

megjelenítésével ki tudtuk használni a szenzomotoros fejlesztés és az anyanyelvi képességek együttes használatában rejlő lehetőségeket.

b, Digitális grafika – 3D-világ használható kreatív tudás a felső tagozaton – 5-8. évfolyam

Ez a módszertani csomag a kreativitás és a problémamegoldás fejlesztését célozza meg komplex, több digitális technika (kép és hangrögzítés és szerkesztés, digitális grafika, 3D szkennelés és nyomtatás) használatát ötvöző tevékenységek segítségével. A mobiltelefonok, tabletek elterjedésével a szó szoros értelmében



karnyújtásnyi távolságra kerültek és a mindennapokban is elérhetővé váltak a digitális eszközök, mégis ezek használata során az esztétikai szempontok érvényesítésére nem sok figyelem jut. Ezen a téren szeretne fejlődést elérni ez a módszertani csomag.

A vizuális kultúra és a kreativitás előtérbe kerülésével a növendékeink tanári irányítás mellett maguk fedezhetik fel a digitális eszközök használatában rejlő lehetőségeket. Az elsajátított technikák használata során közösen

fejlődik a digitális és esztétikai kompetenciájuk, miközben a tananyag elsajátítása is változatosabbá válik.

A zenei órákon a hang és képrögzítés és ezek szerkesztése, valamint a 3D nyomtatás (pl, a növények adottságaihoz illeszkedő fúvókák elkészítése) bizonyult hasznosnak. A táncórákon a felvételek, Gifek készítésével, szerkesztésével lehetett szemléletesebbé tenni az egyes mozdulatok elsajátítását. A képzőművészeti órákon a digitális grafika szerkesztési lehetőségei bizonyultak jól kiaknázható lehetőségeknek.

II. A digitális tanterem és a résztvevők bemutatása

A program megvalósításába 7 pedagógust vontunk be úgy, hogy minél több művészeti ág (zene-, tánc- és képzőművészet) valamint foglalkozási forma (egyéni és csoportos) lehetőséget kapjon a módszertani csomagokban rejlő fejlesztési lehetőségek megismerésére. A megvalósító pedagógusokon kívül még a különböző továbbképzéseken 3 további kollégánk vett részt, valamint egy fő digitális módszertani asszisztensként segítette a pályázati munkát.

Az oktatás során az első évben 91 , a második évben pedig már 130 növendék kapott lehetőséget, hogy megismerje ezeket a módszertani csomagokat.

Az iskolánkban két digitális terem is kialakítottunk:

- egyet a 3D nyomtatás követelményeihez és felszereléséhez illeszkedve, hogy annak alkalmazása minél inkább zökkenőmentese legyen



- egyet pedig a Lego Story Starter csomag valamint a kép és hangrögzítés alkalmazásához illeszkedve.

III. A megvalósításhoz kapcsolódó rendezvények

A pályázat két éve alatt intézményünkben több szakmai rendezvény is megvalósult. Workshopok keretében adtak számot tanáraink a 3D nyomtatás, a zenetörténet órákon pedig a kép és hangszerkesztés valamint az online kiadható feladatokkal kapcsolatos tapasztalataikról. (2019.11.05. 2021.01.28.) Szakmai műhelyek során osztották meg ismereteiket a többi pedagógussal a szolfézs- zenelemélet órákon a Lego Story Starter, tánc és képzőművészet órákon pedig a 3d grafika módszertani csomag lehetőségeivel kapcsolatban. (2020. 09.16. és 2021. 04. 27.) Sajnos ezek nagy többségét a kialakult járványhelyzet miatt csupán online formában tudtuk megtartani, ami a helyszíni szakmai beszélgetések lehetőségét csökkentette.



2019. novemberétől 2020. júniusáig a pályázat megvalósítását egy digitális mentor is segítette. A két év alatt több alkalommal mutattuk be iskolánk növendékei és az ő szüleik felé a program előrehaladást (nyílt napok, 2021-es Környezetvédelmi vetélkedő)

Ezeket stílusosan foglalta keretbe a pályázat nyitó és záró rendezvénye.