



**EMBERI ERŐFORRÁS
MINISZTERIUM**



Alapadatok:

Projekt azonosítója: NTP-MŰV-19-0152

Projekt címe: Interaktív multimedialis önismereti installáció

Cél:

A projekt célja integrált oktatási formában az iskolában oktatott valamennyi szakma

összefogásával megvalósuló interaktív installáció megvalósítása. Az installáció zárt kiállítási térben, a diákok által tervezett és kivitelezett háromdimenziós objektumokra mozgóképek kivetítésével valósul meg.

A "közönség" által adott egyéni válaszok alapján egyedi, személyre szabott vizuális élmények jönnek létre, amelyek egy játékos önismereti túra állomásai. A kapott audiovizuális tartalmakat a válaszokat adó alanyok számítógép segítségével saját döntéseik alapján generálják.

Az alkotás gyakorlati folyamatában eltávolodva a felhasználói szinttől, felismerik, hogy a virtuális világ megalkotásával összetett, sokrétű audiovizuális jelenséget kell megérteni, analizálni és szintetizálni. Egy ilyen összetett feladat komoly stáb munkát igényel, megértik a láncszemek szerepét, a részfeladatok fontosságát, fejlesztve a felelősségtudatukat.

Bevonható tehetségek:

A komplex tehetséggondozó program megvalósításába legfeljebb 20 fő vonható be, figyelemmel a csoportba bevont tehetségígéretes, tehetségek és kiemelten tehetséges tanulók speciális igényeire és arányaira. Vállalt létszám 15 fő

Kiegészítő tevékenységek:

A kiegészítő tevékenységek közül hármát vállalunk. 1. A résztvevők pihenését és feltöltődését szolgáló programok a 2 napos tanulmányútra vannak tervezve. A tanulmányút központi települése Sopron ahol viszonylag területileg közel egymáshoz alakítottuk ki a programokat. Az egyik programelem az aktív pihenést szolgáló gyalogtura lesz a Lőveregben. Erre a program 2-3 órás időtartamot szánunk. A programelem másik jelentősebb eleme a STORNO ház megtekintése lesz. A harmadik elem pedig egy kicsit nyitás a kortárs művészetek felé amit a Soproni Egyetem Művészeti Intézetébe való látogatással tervezünk megvalósítani. Az estét egy közös sétálással szeretnék eltölteni Sopron belvárosában. A másik a szülők, hozzátartozók bevonásával történő legalább 4 órás interaktív, élményalapú csoportos foglalkozás megtartása melynek során a szülők képezik a "közöniséget" közülük kerülnek ki azok akik vállalják az interaktivitásban való részvételt. A harmadik pedig egy 2 perces rövidfilm elkészítése amely az alkotás folyamatát, epizódjait mutatja be.

2. A szülők, hozzátartozók bevonásával történő legalább 4 órás interaktív, élményalapú csoportos foglalkozás megtartása melynek során a szülők képezik a "közöniséget" közülük kerülnek ki azok akik vállalják az interaktivitásban való részvételt.

3. A harmadik pedig egy 2 perces rövidfilm elkészítése amely az alkotás folyamatát, epizódjait mutatja be.

Ide tartozik még, egy kötelezően meghívandó művésszel való találkozás. KOMORÓCZKY TAMÁS Békéscsabán született 1963-ban. Budapesten él és dolgozik. Tanulmányait a Magyar Képzőművészeti Főiskola, és a Staatliche Kunstakademie Düsseldorf, videó szakán folytatta. Munkásságát válogatott egyéni és csoportos kiállítások, művészeti vásárokon és a köztéri alkotásain keresztül ismerhetjük meg. Választásunk azért esett rá mert úgy gondoljuk hogy Ő az művész aki szakmai és művészeti tapasztalatával leginkább tudja segíteni pályázati projektünk megvalósítását

Tehetségazonosítás:

Tehetségazonosításra egy komplex, objektív és szubjektív módszereket magában foglaló egyéni módszert kívánunk alkalmazni. A tanulókat huzamosabb ideig tanító tanárok véleménye

képezi a szubjektív eszközök egyikét (különösen a motiváció és a kreativitás felismerésében). Figyelembe vesszük a jelentkezők által a az elmúlt időszakban készített alkotásait melyet három szaktanár értékel. A különösen a fantáziadús alkotások tehetségfaktort jeleznek. A kiválasztásnál figyelembe vesszük az iskolai és a házon kívüli kiállításokon való részvételt, alkotói pályázatokon való megjelenést, egybefüggő gyakorlati oktatáson kapott külső értékelést.

Célcsoport:

A pályázat célcsoportját a 15-18 éves korosztály képezi elsődlegesen. A tehetség típusok közül elsősorban a a digitális technológiában és művészi területen lévő tehetségeket keressük. Úgy ítéljük meg hogy e projekt keretei között lehetőségünk nyílik arra, hogy a tehetség típusok közül törekedjünk a rejtőzködő és alulteljesítő tehetségek felkutatására és bevonására. Tekintve, hogy nem felfedezett tehetségekről van szó, ezért az iskolai eredmény, sőt a versenyeredmény sem mérvadó. Ugyanakkor másodlagos célcsoportként szeretnénk bevonni azokat az említett tehetségterületen kimagasló képességekkel bíró tanulókat is, akiknek a tehetsége már felfedezett.

Projekt tartalom:

A diákok a Művészi ihletésű mozgóképes kislemezek, a 3D technológiával előállított tárgy, és a számítógépes programozással kombinált tevékenységek felhasználásával egy új minőséget egy digitális művet hoznak létre, amely segítségével problémákat tudnak megoldani. Fejlesztik térlátásukat, logikai gondolkodásukat és műszaki képességeiket. A kislemezek elkészítésekor művészeti és és személyiségfejlesztéshez kapcsolódó ismereteiket is bővítik. A projekt módszertanában egyaránt beépítjük és felhasználjuk a kooperatív munkát, a felfedezéssel tanulást és az új ismereteket átadó módszerekben rejlő lehetőségeket. Az „erős oldal”

fejlesztésében a projektben résztvevő szaktanároknak van kiemelkedő szerepe. Közreműködésükkel a résztvevő tehetségek egyéni szükségletek és érdeklődési körük ismeretében továbbfejlesztik azokat a képességeiket amelyek tehetségük kiterjesztéséhez szükségesnek ítélnék meg.

Tervezett tárgyiasult alkotást!

A komplex audiovizuális mű úgy jön létre, hogy egy 3D technológiával nyomtat tárgyra vetítünk egyszerre több mozgóképes filmet. Az audiovizuális mű interaktivitás hatására folyamatosan változik. Az interaktivitás a közönség köréből önként jelentkező személy által vezérelt számítógépes adatbázisban szereplő kisfilmek gép általi kiválasztásával jelenítődik meg. Az interaktivitás tartalma annyiban irányított , hogy a feltett kérdések önismereti ,személyiség tulajdonságokra vonatkoznak és az adott kérdésekre adható válaszoknak megfelelő tartalmú előre elkészített kisfilmek vetítődnek le.

Projekt zárás

A projektről megvalósításáról készült videót [itt](#) nézheted meg.

A projektről bemutatójáról készült videót [itt](#) nézheted meg.

A projektről készült kiadványt [itt](#) nézheted meg.

A koronavírus okozta vészhelyzet miatt nem valósult meg a 2 napos tanulmányút és a szülők bevonásával történő interaktív bemutató. A projekt zárása szintén a koronavírus okozta vészhelyzet miatt 6 hónapot csúszott.