****

**Múzeumpedagógiai foglalkozások a *Virtuális ikonok* c. kiállításhoz**

Az ikon szó, több jelentésű szó. Más tartalmat jelölt évszázadokon keresztül, és más tartalmat jelöl manapság. Tradicionális értelmezésben az ikon, mint kép, képmás célja az ábrázolt személy és a szentkép előtt imádkozó személy közötti kapcsolatteremtés.

Manapság az ikon, mint példakép, és mint összesűrített jelentés jelenik meg.

A virtuális világnak is megvannak a saját ikonjai, egyrészt virtuális példaképek, amelyeket becsben tartunk, másrészt azok ikonok, amelyek összesűrített információit jelenítenek meg. A múzeumpedagógiai foglalkozásainkon mindkét témát körüljárjuk.

Választató foglalkozások:

* **Ikon-pólók! (7-18 éves korig)**
* **Virtuális ikonjaink (15-18 éves korig)**

**Mindkét foglalkozás előre egyeztetve kérhető adott tanórához, tananyaghoz is: vizuális kultúra, ének-zene, történelem, társadalmi és állampolgári ismeretek, magyar nyelv-és irodalom, művészettörténet, dráma-tánc, mozgókép-és médiaismeret, filozófia, technika, életvitel és gyakorlat, informatika.**

1. **IKON-PÓLÓK!**

**Ajánlott korosztály:** 7-18 éves korig

**Időigény:** 1,5 óra

**Művészeti foglalkozás menete:**

* Digitális ikonokkal mondatokat, sőt összefüggő tartalmakat is közölhetünk.
* A képi jelek mindig is voltak, a mondanivaló összesűrítésre szolgáltak. Milyen mostani képírást használunk telefonos/számítógépes ikonjaink segítségével?Hogyan tudjuk kifejezni gondolatainkat csak ikonok segítségével?
* Megvizsgáljuk, milyen hatással van ez a digitális nyelv a kommunikációnkra és társas kapcsolatainkra.
* A foglalkozás során kódfejtő útra indulunk, megkeressük a kiállításon a különböző virtuális ikonokat, szimbólumokat, és kiválasztjuk, melyik illik a legjobban ránk. Megbeszéljük azt is, miért jellemzőek ránk és hogyan használjuk őket.
* Kedvenc ikonjainkat képi üzenetként megfogalmazva, egyedi nyomatozású pólón jelenítjük meg, amelyet hazavihetünk!

**Kérjük a gyerekeket, hogy hozzanak egyszínű, használt pólót, hogy újrahasznosítva egyedi pólót készítsünk belőlük!**

**Személyes kompetenciák fejlesztéséhez:**

- vizuális érzékelés

- önkifejezés, ön –és világszemlélet

- kreatív és konstruktív gondolkodás

- tömörítés, sűrítés, összefoglalás

- kooperatív tanulási módszertan ismerete





**VIRTUÁLIS IKONJAINK**

**Ajánlott korosztály:** 15-18 éves korig

**Időigény:** 1,5 óra

**Művészeti foglalkozás menete:**

* A kiállításon megismerjük a digitális világban terjedő jelenségeket, alkalmazásokat, tevékenységeket, melyek átszövik életünket, befolyásolják mindennapjainkat.
* A kortárs művészek és a diákok alkotásainak segítségével reflektálunk a hétköznapjainkat érintő és gyakran nehezen tudatosítható folyamatokra.
* A túláradó információk világában lassan képtelenek vagyunk különbséget tenni valóság és az álhírek között, az igazi és a fiktív személyiségek között. Ez a folyamat hatással van a személyiségfejlődésre és a társas kapcsolatokra is.
* felLugossy Lászlóképzőművészfelvetését követve, megkeressük a kis ablakunkat a belső világra, amely a nem látható valóság és a látható valóság aszinkronitását korrigálja, és kompenzálja a folyamatosan áradó fals információk tömegét. Egyféle közömbösítő szűrő, önismereti eszköz, saját magunkhoz igazítva.
* E célból először elkészítjük különböző művészeti technikákkal Virtuális ikonunkat, egy önportrét, amelyen motívumok, formarendszerek utalnak az „attribútumainkra”. Ebben az esetben az attribútumok olyan jelek és szimbólumok, melyek elválaszthatatlanul hozzánk tartoznak a virtuális térben, amelyekkel megjelenítjük magunkat mások számára.
* Végül megkeressük és megjelenítjük azokat a szűrőket, amelyek kivezetnek a virtualitás és információtöbblet útvesztőiből.



**Személyes kompetenciák fejlesztéséhez:**

- vizuális érzékelés

- önkifejezés

- reflektálás képessége

- ön –és világszemlélet

- kreatív és konstruktív gondolkodás

- kooperatív tanulási módszertan ismerete

Gyarmati Zsolt, Sziklaszilárdcsontritkuláspárna, 2015