

Міністерство освіти і науки України
Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II
Кафедра педагогіки та психології

Реєстраційний № _____

Бакалаврська робота
АНІМАЦІЙНА ТЕХНІКА «STORMOTION» В ІСТОРІЇ РОЗВИТКУ
МУЛЬТФІЛЬМІВ. МОЖЛИВОСТІ ПРАКТИЧНОГО ВИКОРИСТАННЯ
ДАНОЇ ТЕХНІКИ В ПРОЦЕСІ ХУДОЖНЬОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ДІТЕЙ В
ДОШКІЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

Гоч Евеліна Золтанівна

Студентка IV-го курсу

Спеціальність: 013 Початкова освіта

Освітній рівень: бакалавр

Тема затверджена на засіданні кафедри

Протокол №1/2019

Науковий керівник:

Кулін Агнеш З.
ст. викладач

Завідувач кафедрою _____

Біда Олена А.
доктор пед. наук, професор

Робота захищена на оцінку _____, «__» _____ 2020 року

Протокол № _____ / 201_

**Міністерство освіти і науки України
Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II**

Кафедра педагогіки та психології

Бакалаврська робота

**Анімаційна техніка «STORMOTION» в історії розвитку
мультфільмів. Можливості практичного використання даної
техніки в процесі художньої діяльності дітей в дошкільних
закладах**

Освітній рівень: бакалавр

Виконала: студентка IV-го курсу

Спеціальності 013 Початкова освіта

Гоч Евеліна Золтанівна

Науковий керівник: Кулін Агнеш З.

ст. викладач

Рецензент: Гогола Золтан С.

викладач

Берегове
2020

**Ukrajna Oktatási és Tudományügyi Minisztériuma
II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola**

Pedagógia és Pszichológia Tanszék

**STOP-MOTION ANIMÁCIÓS TECHNIKÁK A RAJZFILMKÉSZÍTÉS
TÖRTÉNETÉBEN. GYAKORLATI LEHETŐSÉGEK A TÉMÁBAN, ÓVODÁSOK
SZÁMÁRA
Szakdolgozat**

Készítette: GacsEvelin

IV. évfolyamos Óvodapedagógia

szakos hallgató

Témavezető: Kulin Ágnes

főiskolai adjunktus

Recenzens: Gogola Zoltán

tanár

Зміст

Вступ	6
I.Що таке анімація?	7
II. 1.Технічні можливості анімацій	10
III. Історія анімації	14
III. Історія угорського мультфільму	19
IV. Практична частина-Вплив мультфільмів на дітей дошкільного віку	22
IV.1. Можливості використання stop motion анімацій в дошкільних закладах	25
IV.2. Заняття анімація stop motion. Зміни пори року	37
Резюме	41
V.Додатки: Списоклітератури	42
V.2. Список зображень	44
V.3. Список використаної літератри	47
VI. 2.Проведені заняття практичної діяльності	50

Tartalomjegyzék

Bevezetés	6
I.Mi is az az animáció?	7
I.1. Az animációkészítés technikai alapjai	10
II.A rajzfilmkészítés rövid története.....	14
III. Kitekintésamagyarrajzfilmre	19
IV. Gyakorlati rész- A Rajzfilmek hatása az óvodáskorú gyermekekre.	22
IV.1. Stop motion animáció gyakorlati használhatósága az ovodában	26
IV.2.Stop motion animációs tevékenység - Az évszakok váltakozása.....	37
Összegzés.....	40
V.Mellékletek: Irodalomjegyzék.....	42
V.2. Ábrajegyzék.....	44
V.3. Hivatkozáslista	46
VI. 2. Foglalkozástervek a gyakorlati tevékenységhez	50

Bevezetés

Már gyerekkoromban nagyon szerettem rajzfilmeket, animációs filmeket nézni. Szüleim nem mindig engedték és én sokszor nem értettem, hogy mi rossz van benne, miért tiltják azt, ami számomra annyira érdekes. Az óvodában is volt egy kis tévé, amit nagyon ritkán kapcsoltak be nekünk, évente kétszer nézhettünk rajzfilmet rajta. Az óvónők szintén nem nagyon engedték, szorgalmazták a TV-nézést és a készülék használatát.

A 21. században szinte minden háztartásban, 2 vagy 3 tévékészüléket, Továbbá számítógépeket ,vagy laptopot tabletet és más lejátszásra alkalmas eszközöket találunk. A jelenben teljesen megváltoztak a mesenézési és TV nézési szokásaink. A képernyőn keresztül közvetített adások és a közvetített információ hordozhatóvá vált, könnyen elérhetővé a különböző médiaeszközök elterjedésével. Annyira felhasználóbarátok ezek az új eszközök és felületek, hogy akár már egy óvodás gyermek is saját maga használja és döntheti el mit és meddig nézzen.

A gyeremekek számára készült és közkedvelt programok a rajzfilmek és animációs filmek világa, azok a programok amelyek teljes figyelmüket lekötik. Azért is vállasztottam ezt a témát, mert érdekelt,hogy hogyan is jönnek létre a rajzfilmek éshogy a médiaeszközök használatával kapcsolatban megfigyelhető változás mennyire és hogyan befosálja az óvodások mesenézési szokásait. Érdekelt, hogy milyen hatással van a gyerekekre a rajzfilmeken keresztül közvetített üzenetek, éshogyan lehet kiküszöbölni a negatív behatásokat.

Négy fő részre osztottam. Az első részben azzal foglalkozom, hogy az animációs- és a rajzfilmek, mint művészeti ágak, hogyan alakultak ki. Bemutatom a fő rajzfilmkészítési technikákat, készítésüknek folyamatát és fejlődését. A dolgozatom második felébenbemutattam a számítástechnikai és média eszközök használatának lehetőségeit az óvodában Ebben a részben mutattom be a médiaeszközök használatát vizsgáló kutatásámat, amelyet kettő óvodában végeztem el. Harmadik részben, bemutatom hogy milyen hatást gyakorolnak a rajzfilmek az óvodásokra. Továbbá a stop motion animációs technika gyakorlati használati lehetőségeit is bemutatom az óvodában.

Arra keresek válaszokat, hogyan lehet korlátozni és hogyan lehetne felerősíteni a pozitív hatásokat a média használatba a gyerekek védettebbé válása érdekében a negatív hatásokkal szemben, hogy jobban ki tudják használnia az elérhető média nyújtotta előnyöket.

I.Mi is az az animáció?

Az animáció a kultúra születésével egyidőben alakult ki. A művészet fejlődése kezdete után, a művészeket egyre jobban érdekelte a mozgás létrehozása. Ezt bizonyítják az emberiek által felkutatott ősi barlang rajzok, amelyeken a művészek mozgást ábrázolva extra lábakat és fejeket rajzoltak az állatokra. Az animáció egy eléggé fiatal műfaj, csak a 19. Század végén jelent meg. Már a kezdetekben kedvelt műfaj volt, de sok időnek el kellett telni ahhoz hogy szélesesen fejlődjön. A animáció szó a latin nyelvből, „animo” igéből ered, és olyan a jelentése hogy „életet lehelni valamibe”. Az „animo” igéből képzett - „anima” (lélek) szó jelentése tehát annyit jelent, hogy lélekkel megtölteni azt, ami mozdulatlan, ami eddig nem élt, azaz különböző tárgyakat. Azaz az emberek arra törekedtek hogy mozgást létrehozva életet lehelnek egy élettelen tárgyba. A fogalom két féle képpen is megközelíthető, először is, mint szoció-kulturális animáció értelmezésként és másodjára filmművészeti ág megnevezéseként. Az animáció meghatározható úgy mint ”egy kép sorozat folyamatos közvetítése, vagy egy rajz amely folyamatosan változtatja látóirányát. Később már rájöttek, hogy ez a jelenség az emberi látás trükkje és az emberi szem befogadási tulajdonságaitól függ. ¹

Ez az első olyan berendezés, amely mozgás illúzióját kelti álló képek gyors következéséből. Az eszköz egy bevágásból tartalmazó hengerből áll. A bevágások alatt a henger belső oldalán van egy csík amin vagy egy videóból vagy filmből vannak egyenként képek vagy egymást után következő rajzok. Ahogy a henger forog úgy jön létre a képekből a mozgásérzet. Az animáció összetett műfajnak is nevezhetjük, mivel sok kreatív területtel van összefüggésben. Ilyen a film, grafika, festészet, experimentális képzőművészet, kinetikus művészet, hang- és zeneművészet, új média művészet és másokkal is. Ezért is pontos meghatározása nincs. A technika fejlődése is egyre komplexebbé teszi a lehetőségeit, így egyre nehezebb maradéktalanul körülhatárolni a fogalmat. Létezik egy igencsak leegyszerűsített meghatározása is, amely a következőképpen hangzik: „animációnak nevezük minden mozgóképet, amely más, mint élő események egyszerű, élethű reprodukciója.”²

A szociológiában is megjelent ez a kifejezés, az animáció, másképpen animátor, egy olyan személyre-csoportvezetőre utal, aki életre kelt és mozgásba hozza a közösséget, aktivizál egy csapatot. A fogalom az angol szótárban is hasonlóképpen van meghatározva, az „animation” az angolban is elevenséget és az életre keltés mellett rajzfilmkészítést is jelent. Filmgyártásban, az animáció a művésznek lehetőséget ad az emberi agy hiányosságainak kipótlására, mintegy az agy hiányosságának köszönheti létrejöttét. A mozdulatlan képek egymás utánivetítése által elért

¹Zavodszky Ferenc: Animacio tankönyv [3 oldal]

²M.Tóth Éva, Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet I[1-2oldalak]

mozgást adó képzet, annak köszönhető, hogy a gyorsan egymásután felvillanó képeket agyunk nem képes feldolgozni, ezért összeköti őket, amivel a mozgás érzetét idézi elő. Az animációs film, olyan technikai módszer, amely során minden egyes képkockát külön, egyesével készítenek el és vesznek fel, ahhoz, hogy egy mozgássort hozzanak létre. Az animáció, de leginkább a rajzfilm technikája végtelen szabadságot ad az alkotóinak, amelyet csak alkotói fantázia és technikai tudás határol be.³

Célközönsége, szerepe, és tartalma alapján az animáció néhány sajátos szegmensre oszlik, amelyek között azonban nem lehet éles határvonalat húzni. Ehhez sorolhatjuk egy igen híres területet amit úgy nevezünk, hogy reklám, játékok, szignálok, illetve számítógépes, webes vagy mobileszközökre írt alkalmazások vizuális megjelenése. Ugyancsak ehhez a műfajhoz tartozik a televíziós animációs sorozatok és az egész estés animációs filmek csoportja is, amelyek a nagy közönséget célozzák meg, és világszerte híres iparágga szerveződött az elmúlt évtizedek során. A játékipar szintén kapcsolatban áll az animációval. A hetvenes évek elején, a személyi számítógépek fejlődésével kezdett fontossá válni. Ma már sok felhasználója van és komoly üzleti lehetőségeket kínál⁴.

Az animációt nem tartják önálló műfajnak a többi mozgóképes terület mellett, mivel a technikai jellegű megfogalmazásban megtallható, az hogy ez egy mozgókép, ahol a mozgás illúziójának megteremtéséhez szükséges minden egyes képi fázis külön-külön, „frame by frame” készül el. Tehát, kívülről úgy tűnik másoknak, hogy ez csak egy egyszerű filmes eszközzel van szó. Köztudatban az animáció nem csupán filmes mutatványként mutatkozik, hanem nevében magát a teremtést ígérő, de önálló műfajként is létezik. Ennek az az oka hogy az animáció kettős eredetű. Mivel nemcsak filmhez, hanem az időből kiemelt és mozdulatlanra kényszerített állóképhez is rokoni szálak fűzik. A filmből kapta életre kelésének technikai feltételét, de az állóképes is mutatta azt az igényt, hogy megteljen „animával”, azaz lélekkel, hogy a rajzot, mintázott, festett valóság megmozduljon, „mozgó kép” érzetet hozon létre.⁵

Az animációs film, mint hangos rajzfilm a 20. század találmánya. Az animációs filmteremtési procedúrában három fő kategóriát hangsúlyozhatunk ki:

1. Képzőművészeti elemek: vonal, mező, tér, szín. Ezek az elemek statikusak és térbeliek.
2. Filmes elemek: rendezés, forgatás, vágás (montázs), hangosítás, zenei aláfestés. Ezek pedig dinamikus és időbeli elemek.

³Zavodszky Ferenc, Animáció tankönyv [4 oldal]

⁴Beregi Tamás: Pixelhősök. [15 oldal]

⁵ Tóth Géza: Az animációs film helye és szerepe a hazai médiaoktatásban külföldi [3 bekezdés]

3. Művészeti és technológiai folyamat egysége. Az első kettő kombinációja, ez kapcsolja őket össze, a képzőművészeti kifejezőmódból a kinematográfiába való átmenet. Az animációs filmben zenét, emberi és más hangokat, zörejeket és képet kombinálnak egy alkotásban, így alakul ki ez az új modern kommunikációs eszköz. A művész az animációs filmben korlátok nélkül megvalósíthatja elképzeléseit, teljesen kibontakozhat, főleg akkor, ha ő a rendezője, a rajzolója, az animátora és a vágója is a filmnek. A szerzőnek minden beállítást meg kell terveznie a rajzban, ez a képes forgatókönyv, angol szóhasználattal a storyboard. Az animációs film olyan film, amelynek készítésekor a filmvászonra tervezett mozgássorozatot vagy cselekményt kockánként hozzák létre és veszik fel.⁶

⁶Závodszy Ferenc: Animáció tankönyv 1 [11-12 oldalak]

I.1. Az animációkészítés technikai alapjai

Az animáció filmkészítési technikájában az a lényeg, hogy élettelen tárgyak (bábok) vagy rajzok illetve bármiféle ábrák kockánkénti megjelenítésével olyan illúziót keltünk, amiben a képek sorozatából egy összeálló történet jön létre és különböző szereplők kelnek életre. Így lehelnek a művészek életet a mozdulatlanba, életre keltik a mozdulatokat, a filmre rajzolástól kezdve a homokkal rajzoláson át az élő szereplőkkel együtt játszó rajzfilmfiguráig.⁷

Az animáció, mint minden más mozgókép, állóképek sorozatát jelenti. A használt animációs technikát az határozza meg, hogy ezek az állóképek milyen módszerrel készülnek. A szakemberek a kockánként történő rögzítést részesítik előnyben. A digitális technika területén idén már sok fajta megoldást is felhasznált, de a végeredmény ebben az esetben is szintén képszekvencia, amely további átdolgozásra, effektezésre kerülhet. A rajzanimáció készítésekor a rajzoló minden képkockát külön megrajzolnak, majd kifestik ezt. Néha még ma is megfigyelhető ez, annak ellenére hogy ma már elterjedt a digitális eszközök használata. A klasszikus folyamat a következőképpen néz ki, az úgynevezett világítódobozt vagy asztalt használnak, amelyen egymásra helyezett papírlapokra rajzolják a fázisokat, így az alulról jövő világításnak köszönhetően láthatóvá válik az előző néhány rajz. A technika lehetőségeiről segítségnyújtást az animációkban egyre életszerűbb lények megjelenítésében, reális mozgásokat valósíthatnak meg a készítők, addig szinte elképzelhetetlen fantáziájú háttereket lehet előállítani. A virtuális térben működő eszközök ábrázoló képességével, a hang, a kép és a térhatás megoldásainál is szinte végtelenné vált a rajzfilmkészítés tárháza. Az interaktivitás is szerepet kapott, ami a játékok előállításában már kikövetelte a főszerepet, de jövőbeni lehetősége felmérhetetlen. A digitális technika megjelenésével a képkocka/másodperces mozgókép száma változtatható, így a mozgás minősége is változtatható. A klasszikus rajzfilmkészítési technikáknál is megvolt a másodperces történethez rendelt rajzok számának (24 kép/másodperc) korrigálásához, változtatásához a lehetőség, de sokkal időigényesebb és összetettebb feladat. Maga a látvány gazdagságát, illetve a mozgások komplexitását nagyban elősegíti az emberek által feltalált eszköz, azaz a celltechnika bevezetése volt.⁸

⁷Zavodszky Ferenc: Animáció tankönyv 1 [3 oldal]

⁸Zavodszky Ferenc: Animáció tankönyv 1 [3-4 oldalak]

Earl Hurd lett az celtechnika felfedezője, 1914-ben és ez a módszer nagy meghatározó eljárás volt a rajzfilmgyártásban. Ő általa bemutatott technikának a lényege az, hogy a figurákat cellemekre, vagyis átlátszó fóliákra



Ábra 1: Cellaanimáció

rajzolják, ezáltal könnyen ráilleszthetők a háttérre, továbbá

a külön rétegekre elhelyezett elemek mozgása és ritmusa egymástól függetlenül finomítható. A mai számítógépes programok jelentős része is ezt a technikát veszik alapul. E folyamat lényege, hogy a rétegekre bontva engedik kezelni a mozgókép látványát.⁹

Az animációs technika egyik legismertebb műfaja a rajzanimáció, amely a köztudatban néha teljesen helytelenül lefedi az animáció fogalmát. Ennek a műfajnak köszönhető, hogy az animációs ipar beindult, mivel ez fejlődött a legerőteljesebben a kezdetekben.

Külön nagy kategóriát alkot a stop motion animáció területe, ahová a sík- vagy térbeli tárgyakkal, elemekkel létrehozott, kockánként beállított és rögzített mozgóképet soroljuk. A páírvágásos animáció – papírból kivágott sík elemek mozgását, és azok fázisonként történő lefotózását jelenti. A papírkivágásos animációk egyik ismert művelője az orosz művész Jurij Norstejn, s ilyen technikával készítette a René Laloux kultikussá vált animációs filmjét, aminek a címe „A vad bolygó”, 1973 készült. Illetve a Monty Python repülő cirkusza című sorzat, Terry Gilliam által készített animációs alkotás. A papírkivágásos módszerhez nagyon közel áll a kollázsanimáció technika, amelynek lényege az hogy létező képek részleteit használja, látványelemként. Az eljárás egyik ismert művelője a lengyel Walerian Borowczyk és a magyar alkotó Reisenbüchler Sándor. Ma már nem igazán használt ez a módszer, mivel a számítógép elterjedésével a papírkivágásos technika elsősorban csak digitális formában létezik. Ez azt jelenti, hogy a beszkenelt vagy egyenesen a számítógépen létrehozott rajz- vagy képrészleteket szoftverek segítségével mozgatják. A módszer sajátosága szintén azt mutatja, hogy a mozgás karakterében is változást jönn létre, hiszen a kockánként történő felvétellel ellentétben sokkal szebb, könnyebb, jobban kontrollálható mozgást hoz létre. De ez azonban nem minden esetben jelent feltétlenül azt hogy jobb minőségű lesz is. ¹⁰

⁹M.Tóth Éva, Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet I.[2 oldal]

¹⁰M.Tóth Éva, Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet II.[2 oldal]



Ábra 2: Gyurma animáció:
Zénó

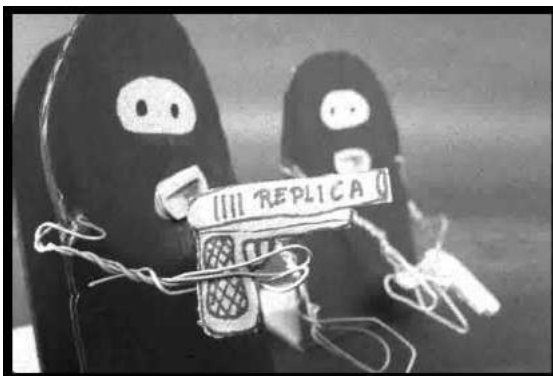
ismert képviselője Nick part, brit alkotó és megemlítésre is méltó Jan Svankmajert is, mivel az ő munkássága sokirányú és ezt ez csupán az egyik részét foglalja el. Magyar képviselője a gyurmaanimációnak Háy Ágnes és Cakó Ferenc.¹¹

Puppetoon technika is szintén kapcsolatban van a stop motion eljáráshoz, amely származású George Pal nevéhez fűződik. Ennek a technikának a lényege, hogy nem a hagyományos mozgatható testrészekkel rendelkező bábokkal dolgozik a művész, hanem a mozgás minden fázisában a báb egy másik, fából előre elkészített darabját használja. A technika elnevezése a cartoon kifejezés mintájára alakult ki, mivel itt is minden mozgásfázishoz külön elkészül az odaillő



Ábra 3. Puppetoon technika: George Pal és egyik bábúja

elem.



Ábra 4 : Tárgyanimáció

A **tárgyanimáció** lényege a hétköznapi tárgyakat használ szereplőkként, amelyek szintén stop motion technikával kerülnek megmozgatásra. A tárgyak használata valamelyest korlátozza a kifejezési lehetőségeket, hiszen a szereplők adottak

és kevésbé formálhatók. A pixilláció technika lényege, az emberi testet „bábként”, és ugyancsak

kockánként beállítva rögzíti a mozgást. Ezzel a módszerrel olyan mozgások hozhatók létre, amelyek a valóságban nem kivitelezhetők. Ilyen a híres Oscar-díjas Norman McLaren rövidfilmje, a Szomszédok.

¹¹M. Tóth Éva, Kiss Melinda, Animációs mozgóképtörténet I.[3 oldal]

A **festményanimáció** módszere- a képsorozat nehezen száradó olajfestékekkel, üveglapra készített festmény kockákként történő módosításával és felvételével jön létre. A figurák nincsenek minden esetben elválasztva a háttértől. De a mozgásukkor a háttér enyhe zizegése figyelhető meg, mivel a háttérnek a figura körüli részeit is minden fázisnál újra kell festeni. Nagy óvatosságot, odafigyelést igénylő módszer, továbbá kitartást is. Mivel utólagos javításra nincs



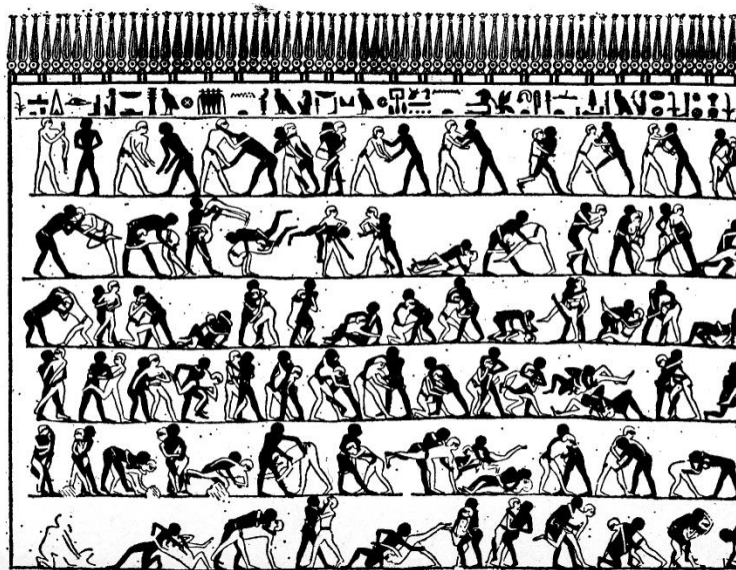
*Ábra 5: Aleksandr Petrov-Öreg halász és a tenger
(1999- Oscar díjas festményanimációja)*

lehetőség. Legismertebb képviselője az orosz művész Alekszandr Petrov, továbbá Witold Giersz és a svájci Georges Schwizgebel neve is kiemelkedő, Magyarországon pedig Gámes József és Kovásznai György munkálkodik.¹²

¹²M. Tóth Éva, Kiss Melinda, Animációs mozgóképtörténet I. [4 oldal]

II.A rajzfilmkészítés rövid története.

Mozgó jelenségek állóképekkel történő rögzítésével már az **őskorban** is próbálkoztak már. Ekkor az emberek a barlangrajzokkal próbálkoztak. Az emberek az állatokat több egymást átfedő lábbal ábrázolták. Tehát már az őskorban és később az ókorban is nem csak egy eseményt ábrázoltak, hanem már próbálkoztak a mozgás ábrázolásával is. Az első egyiptomi Beni-Hassani sírboltban találtak egy i.e. 2800-ból származó rajzsorozatot, amely ábrázolja két birkozó küzdelmét, úgy hogy a mozgásuk fázisait látni egymás után.



Ábra 6: Egyiptomi birkozók

A **18.században** Chevalier(lovag) Patrick D’Arcy fedezte fel először az emberi látás mechanizmusának azon sajátosságait, mely szerint a megfigyelt tárgy szem előtti felbukkanása és a szemben megjelenő képe között időbeli elcsúszás van, és az így keletkezett kép egy ideig megmarad a retinán, amikor maga a tárgy már eltűnik a szem elől. Megfelelő sebességgel vetítve szemünk elé bizonyos mozgássor különálló képeit, nem észleli a szemünk külön-külön a képsor mindegyikét, hanem egybefüggő mozgásképeket észlel. (a kísérlet során egy égő széndarabot helyezett egy vas lapra-korongra, amit megpörgetve, annak mozgása közben egy folytonos égő kört érzékelt, látott)Majd Ezáltal Joseph Plateau belga matematikus, fizikus fedezte fel a fenakitoszkópot, amely soránvalamilyen mozgássor fázisait ábrázoló korongot pörgetett meg és így hozta létre korai optikai csalását és animálta meg az álló képet. ¹³

¹³Bikácsy Gergely, Nemes Károly:Oxford Film Enciklopédia [73-74 oldalak]

Ilyen kezdetleges optikai játékok és animációs eszközök voltak a zootróp és a taumatrop, amelyek nagyon népszerűek voltak a 19 század elején. A mai rajzfilmhez hasonló hatást valószínű először a francia E. Reynaud celluloidra kézzel rajzolt és festett filmjei hoztak létre. Technikáját szabadalmaztatta és maga vetítette le őket már a **19. század** utolsó évtizedében a francia fővárosban, Párizsban. Első rajzfilmjei közt volt az Egy jó pohár sör, ami 1889-ben készült. A mozgó jelenségek állóképekkel történő rögzítésének korai próbálkozásaira



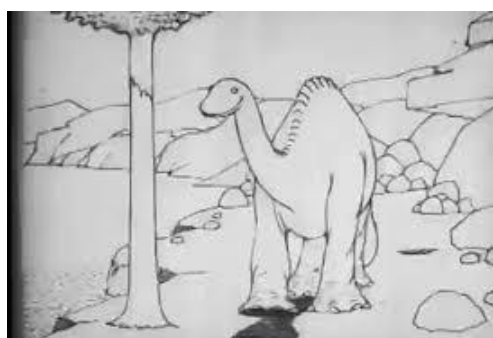
Ábra 7: Fenakitoszkóp

már a 20 ezer éves őskőkori barlangrajzokon is találhatunk példákat, ahol a rajzolt állatokat - több egymást átfedő lábbal - ábrázolták, de Leonardónak vörös kréta, lovat ábrázoló rajzán is ugyanez megjelenik. A 19században már Reynaud előtt az animált ló Edward Muybridge fényképei alapján is megmozdul, itt az animáció nyolc ismétlődő képből áll. A pörgetős füzetek voltak az első korai animációs eszközök, amelyek mozgást jelenítettek meg az egymást követő statikus rajzokból ezen elméleti technika segítségével. Az animáció viszont nem fejlődött sokkal tovább a mozgóképes filmfelfedezéséig.¹⁴

Már több mint száz éve léteznek rajzfilmek, azonban egészen más formájuk, mint amilyenek ma. A filmkészítés megszületése kiindulópontja az igazi animációs film létrejöttének. Az első, már valóban az e művészi ágazathoz sorolható animációs rajzfilmet a francia Émile Cohl készítette 1908-ban "Fantasmagorie" címmel. Amerikában Stuart James Blackton készítette el az első rajzfilmet „Egy arc humoros változásai” címmel 1906-ban.



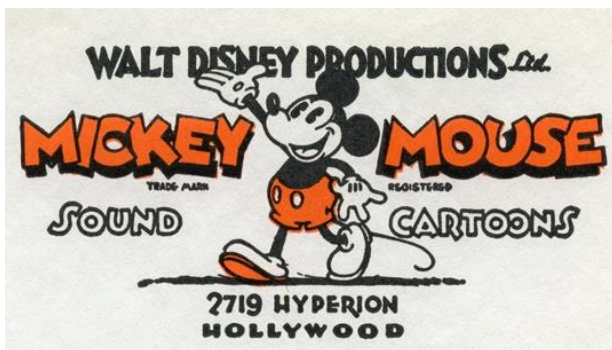
Ábra 8: Fantasmagorie



Ábra 9: Gertie a dinószaurusz

¹⁴Závodszy Ferenc: Animáció tankönyv 1 [5 oldal]

Az első, kimondottan sikeres animációs filmnek egy dinoszaurusz a főszereplője, amit 1914-ben "Gertie a dinoszaurusz" címmel Winsor McCay alkotott meg. Ezt tartják az első igazi



Ábra 10: Walt Disney régi logója



Ábra 11: Walt Disney új logója

képviselőjének a karakterközpontú animációnak.¹⁵

Az animáció olyan művészeti ággá fejlődött a **20. századra**, amely a képzőművészeti ágak összevonásával és a technikafejlesztések együttes erejéből fejlődhetett tovább, és óriási iparaggá vált.

Olyan filmipari cégek és stúdiók jöttek létre, amelyeknek fő profiljává a rajzfilmkészítés vált és valódi birodalmakat hoztak létre rajzfilmek gyártásával.

Az amerikai animáció aranykora 1920-as évekkel kezdődik, mégpedig a harmincas években már a műfajban abszolút uralkodó Walt Disney-vel, nem csak hogy az Ő hatása dominál, de olyan forradalmi újításokkal állt elő, amivel megteremtette a rajzfilmek készítésének üzemszerű, jó minőségben és nagy mennyiségben előállítható rajzfilm-sorozatok és egész estés rajzfilmek lehetőségét. Ő teremtette Miki Egér (saját figurája) és Donald Kacsa vagy Pluto kutya figurát. Walt Disney alkotta meg a Disneyland vidámparkot és hozta létre fivére Roy O. Disney segítségével a Walt Disney Companyt, mely csapattal alkotta meg a világon ma is a legsikeresebb rajzfilmfigurák többségét.¹⁶

Walt Disney sok újítást hozott létre a rajzfilmkészítésben. Ő volt az első egész estés rajzfilm készítője. Továbbá ő álmodta meg és valósította meg az első témaparkot is. Disneyland ötletét az óriási szórakoztatóközpont megnyitása a dániai Tivoli park adta. Ő a filmtörténet egyik legnagyobb ikonja, aki a nevéből egy egész világmárkát faragott. 1919-ben találkozott először kezdő grafikussal, Ub Iwerks-szel, akivel közösen valósították meg az első Disney rajzfilmet. Miki egérnek köszönhetően 1932-ben elnyerte élete első Oscar-díját. A három

¹⁵Závodszyk Ferenc: Animáció tankönyv 1 [5 oldal]

¹⁶Závodszyk Ferenc: Animáció tankönyv 1 [5-6 oldalak]

kismalacért is Oscárt kapott. „Hófehérke és a hét törpe” szintén elsőprő sikert arattak, mivel ez volt az első egész estét rajzfilm a rajzfilmiparban.¹⁷

A „Hófehérkével” veszi kezdetét a Disney-féle aranykorszak. Olyan filmekhez zott létre mint: a máremlített Hófehérke és a héttörpe (Snow White and the Seven Dwarfs, 1937), a Pinocchio (1940), a Dumbo azelefánt (Dumbo, 1941), a Bambi (1942), a Hamupipőke (Cinderella, 1950), az Alice csodaországban (Alice in Wonderland, 1951), Robin Hood (The Story of Robin Hood and His Merry Men, játékfilm, 1952), a PánPéter (Peter Pan, 1953), a



Ábra 12: Nickelodeon televíziócsatorna logója



Ábra 13: Cartoon network televíziócsatorna

Nemokapitány (20 000 Leagues under the Sea, játékfilm, 1954), a Csipkerózsika (Sleeping Beauty, 1959), a 101 kiskutya (101 Dalmatians, 1961). Munkássága rányomta bélyegét az animációs filmszakma mese-műfajának szinte minden képviselőjére. A II. világháború után pedig, a karikaturisztikusabb megrajzolt rajzfilmfigurák váltották fel Disney stílusát követő rajzfilm hőseit.¹⁸

Az amerikai televízió első korszakában megváltozott az animációs filmek helye és szerepe, a korábban a mozikban vetített rövid- és egészestés rajzfilmek visszafejlődtek, de a televízió számára folytatódott a gyártásuk. Az 1930-as évekhez hasonlóan még az 1960-as években is nagy számban készültek mozikban bemutatott animációs filmek, amelyeket általában a játékfilmek előtt vetítettek, a Paramount, az MGM, a Disney és a Warner Brothers voltak a legnagyobb 5-10 perces rajzfilm készítőik. Már az 1950-es években a televízió létrejötte, elterjedése miatt csökkent a mozik közönsége, az animációs film és a mozis animációs filmek száma is csökkenésnek indult. Manapság az animációs filmek nagy részben közvetlenül a TV számára készülnek. A Nickelodeon és a Cartoon Network felbukkanásával a rajzfilmeket elkezdték mindennap vetíteni, nem pedig csak szombatokként. Ekkor az animációs filmiparban elkezdődött az úgynevezett

¹⁷TimeTravel: Walt Disney, aki birodalmat épített egy egérre .A milliókat szórakoztató zsarnok rajzfilmkirály [1,11,12, 19 bekezdések]

¹⁸Závodszy Ferenc: Animáció tankönyv 1 [7 oldal]

meglévő program mellett kifejlesztett egy új 3D-programot is, amely segítségével a figurák arca élethűb lett. Végül pedig kiszínezte az alkotó, fényviszonyokkal és felületi textúrákkal, így a 133 ezer képkocka mindegyike térhatásúvá vált. Nagy sikeres volt az animációs film, bemutatás idejében, nem csak a nézők körében, de a szakma képviselői között is nagy meglepetést hozott. Így nem sokára ezután megjelent a Toy Story második része is, amely technikailag és érzelmileg is nagyobb hatást keltet. Pixar számítógépes program által a rövid rajztörténet egy hatalmas animációs kalanddá vált. Dreamworks csapata a kompjuter-design helyett egy klasszikus gyurmabábianimációval, az angol Nick Park Csibefutamjával próbált meg egyedi megoldásokat létrehozni új technika segítségével. A gyurmaanimáció egy háromdimenziós technika, a stop-módszer egyik speciális formája, a szereplők és a díszletek kézzel foghatók. A jelenetek hagyományos kameratechnikával készült, a mozgásokat is felvevő gép rögzítette.²²

III. Kitekintés magyarrajzfilmre

A magyar rajzfilm története a harmincas években elkezdődött, onnan kezdve több animációs reklámfilm került ki Macskássy Gyula és Halász János keze alól. A II. Világháború után, 1951-ben készült el „A kiskakas gyémánt fél krajcárja” című alkotás. Macskássy irányításával, amit ma az első magyar rajz-játékfilmként ismerünk. Az ötvenes évek végén pedig megalakult Pannónia Filmstúdióban készült számos alkotás, ilyen volt a „A piros pöttyös labda” vagy a „Ceruza és radír c. Ezek a szerzemények, számos nemzetközi díjat is nyert filmek.”²³

Az 1960-as években pedig már elindultak a mai nézőknek is ismerős rajzfilm-sorozatok. Az egyik az a Gusztáv sorozat, amely nagyon híressé vált, mivel a világ számos országában is vetítették, sőt még ma is vetítik. A sorozat első epizódját 1961-ben Nepp József készítette és figuraterv is leginkább az ő munkája. Az epizód készítésénél felmerül Remenyik Aladár neve is, aki viszont emigrált és ezért a párhatalom ki is törölte a nevét az alkotói listáról. A filmet 70 országba adták el. Nagy sikert ért el a világban a Gustav sorozat, mint a Rubin kocka szerzemény. Az érdekessége, hogy nincs benne értelmes párbeszéd, csak nyögések és egyéb emberi hangok keverednek zörejekkel, különböző állati hangokkal és a jellegzetes zenével, amit a kiváló



Ábra 15: Gusztáv

²²Margitházi Orsolya: A modern animáció: komputertechnika, játékfilmek, animek [6 bekezdés]

²³Závodszky Ferenc: Animáció tankönyv 1[9 oldal]

zeneszerző, Pethő Zsolt jegyez. A párbeszéd-nélküliségben pedig az a nagy ötlet, hogy a külföldi megrendelőknek nem kellett a szinkronizálással törődniük, a cselekményt kísérő hangok „nemzetköziek” voltak, mint ahogy a cselekmény humora is, ahogy a kis embert megszemélyesítő Gusztáv csetlik-botlik a filmben.²⁴

1960-es évek a magyar animációs művészet aranykora. Intellektuális karikatúrák készülnek, 8-10 perces animációk. Képviselők Nepp József, Dragay Attila, Jankovics Marcell (Gusztáv rajzfilm). Az akkori rajzfilmek nem voltak annyira színesek, de tartalmuk tanulságosabb, érdekesebb volt, mint a mostani 21 századi rajzfilmeknek, amelyek, agresszívák és igénytelenek és csak elnyomják a gyerek fantáziáját. De ennek ellenére vannak olyan rajzfilmek is, amelyek elősegítik az alapok elsajátítását. (pl. Számolás összeadás, kivonás, idegen nyelv megismerése). A 21 századi rajzfilmek agressziót, sok rossz dolgot sugallnak a gyerekek felé. 1968-ban pedig megjelent a Mézga család című sorozat. Az első négy részt 1968-ban be is mutatták, amit az MTV rendelt meg.²⁵



Ábra 16: Mézga család

Más ismert rajzfilm-sorozat is elkezdtek vetíteni az 1960-as években:

- A Jankovics Marcell népszerű sorozata (szintén televízióra), a Magyar népmesék,
- Frakk, a macskák réme – rendező: Macskássy, író Bálint Ágnes, tervező: Várnai György,
- Kérem a következőt! (Nepp József munkája).

A fantáziadús képi világnak, és a fanyar, mindenhol érvényes humornak köszönhető ezek a sorozatok nem csak Magyarországon, hanem a Föld több részén is ismertek lettek.

²⁴Závodszy Ferenc: Animáció tankönyv 1[9 oldal]

²⁵Závodszy Ferenc: Animáció tankönyv 1[9-10 oldal]

1973-ben készülhetett el az első egész estés magyar rajzfilm, a János vitéz, amely Jankovics Marcell alkotása. Dargay Atilláé a másik korabeli és talán még nagyobb sikernek számított a Lúdas Matyi. 1981-ben Oscar-t kapott A légy, Rófusz Ferenc animációja. A 80-as években pedig még több, mint 20 egész estés film készült. Csak néhány a méltán sikeres művek közül: Vuk és Szaffi (Dargay Attila), Hány János (Richly Zsolt), Hófehér (Nepp József), Macskafogó (Ternovszky Béla), vagy a francia partnerrel készült Az idő urai. A kilencvenes években az átszervezések és természetesen a pénzhiány miatt már nagyon kevés rajzfilm készült, több kis stúdió próbálja (sokszor nemzetközi koprodukciók segítségével) életben tartani az animációs művészetet Magyarországon. A kilencvenes évektől pedig a számítógép jelentette segítség jelentősen átalakította a filmkészítés technikáját.²⁶

²⁶Závodszy Ferenc: Animáció tankönyv 1[9-11 oldalak]

IV. Gyakorlati rész- A Rajzfilmek hatása az óvodáskorú gyermekekre.

A XXI század a globalizáció és technológia világa, amelyben ma élünk. A technológia sok kényelmet adott nekünk, életmódunkat teljesen megváltoztatta. Pozitív és negatív hatása is van a gyermek életében. Most a gyermek sok időt tölt a házban a szülők vagy más gondviselők felügyelete alatt, a telefon, tévé vagy számítógép előtt. Ezért nem vesz részt fizikai és szabadtéri tevékenységekben, amelyek pozitív hatással vannak a gyermek elméjére és egészségére. Tehát közvetlen hatással van a technológia a testi, szellemi és pszichológiai képességeire. Amint a házban maradnak, legtöbb esetben csak a televízió szórakoztatja őket. A gyermek elméje eléggé fogékony és gyorsan alkalmazkodik az új dolgokhoz. Fontos kontrolálni a szülőnek a rajzfilmnézést, mivel a gyerek nem képes megkülönböztetni a dolgok pozitív és negatív perspektíváit.

A XXI. századi gyermekek jobban ki vannak téve a technológia hatásainak, különösen a televíziónak. A technológiai eszközök térhódításával egyre több tananyag jelenik meg a különböző korosztályoknak, így az óvodásoknak is. Manapság vannak olyan tévécsatornák, amelyek a rajzfilmeket folyamatosan közvetítik. Mind pozitív és negatív hatással van a gyermek viselkedésére. Egy longitudinális kutatás, amely három budapesti óvodában végeztek 1992 ősszén, adatai szerint, A gyerek többsége rajzfilmeket szórakozásból(41%), cselekvésként(23%) és tanulásként (17%). – honnan van az adata A rajzfilmeket néző gyermekek magas szintű nyelvtanulást és kognitív fejlődést mutatnak, de néha agresszív és erőszakos viselkedést mutatnak testvéreikkel és barátaikkal. Egyes gyermekek antiszociális viselkedéssel rendelkeznek, mivel hajlamosak hosszabb ideig a TV előtt maradni. A gyermekek a szereplőket utánozzák, az-az túl sokat fantáziálnak a valóságban.²⁷

A rajzfilm tartalma befolyásolja őket: néha erőszakos viselkedéssel találkozunk a gyerekeknek szánt rajzfilmekben, amit tréfaként vicces köntösben tálalnak a gyermekek számára. Az agresszió megjelenése a gyerekeknek szánt rajzfilmekben egy nagyon sokat foglalkoztatott kérdés, Ruschenberg Jenő pszichológus foglalkozik ezzel a kérdéssel a „Félelem, harag, agresszió” című könyvében, egy az indexnek adott 2008-as interjúban így nyilatkozott:„...Tom és Jerry televíziós rajzfilmsorozat vetítése vetette fel először élesen az agresszivitás kérdését, a szakemberek ekkor mutattak rá arra a veszélyre, hogy a gyerekek nagy mértékben azonosulnak az agresszorral, az erőszakos "hősökkel", legyenek azok "akár a jó, akár a rossz" oldalon.”²⁸

²⁷Nyitrai Ágnes: A mese, a vers és a képeskönyv szerepe a bölcsődés gyermekek életében és fejlődésében[106 oldal]

²⁸Ruschenberg Jenő: Félelem, harag, agresszió [4-16 oldalak]

A rajzfilmben okozott sérüléseknek nem látjuk a valós eredményét, a rajzfilemeken látott sérülésekből azonnal felpattan Jerry mintha misem történt volna, a rajzokon látott szitációknak a valóság életben viszont teljesen más következményük van. Amikor a gyerek fantáziavilága és a valóság összemosódik és a mesében látottakat és hallottakat valóságnak éli meg A Tom és Jerry-ben látott ok-okozati kapcsolat valóltan képet hoznak létre a gyerekekben. Elsősorban kerülnünk kell ezeket a behatásokat a gyerekek fejlődésének korai szakaszában és sz óvodapedagógusnak, szülőnek meg kell magyaráznia a gyermeknek, hogy ami a mesében történik az nem a valóság és csupán egy kitalált történet, és a képernyőn látott eseményeknek a valóságban sokkal súlyosabb következményei is lehetnek. Fontos, hogy a gyerek tudja a különbséget a valóság és a mese között. A rajzfilm szintén egy hatékony tanulási eszköz. Lehetőséget nyújt a gyerekeknek a képzelet és racionális gondolkodás fejlesztésére. Nem szabad elfelejteni azt, hogy a mai társadalomban a gyerekek minden nap használják a digitális technológiai eszközöket. Meg kell tanítani a gyerekeket a digitális eszközök helyes használatára.²⁹

A University College London munkatársai (pszichiáterek), dr. Ian Colman és dr. James Kirkbride az mondták: „Ahelyett, hogy a felnőtteknek szóló filmek ártalmatlan és szelídebb alternatívái lennének, a gyerekeknek készített animációs mesék a gyilkosságok és testi sértések melegágyai.” Ők annak a tanulmánynak voltak a szerzői, amely azt vizsgálta, milyen és mennyi halálesettel kell a gyerekeknek szembesülniük a legnépszerűbb gyerekrajzfilmekben az érzelmi hatás elérésének érdekében. A kutatók 45 gyerekek által kedvelt legnézettebb rajzfilmet vizsgáltak meg, az 1937-es Hófehérkével egészen a 2013-as Jégvarázsig. Az összehasonlítás alapjául 90 felnőtteknek készített film (köztük a Ponyvaregény) szolgált. A kutatás témája az volt, hogy a rajzfilmek és a felnőtteknek készült filmek közül, melyik kategóriában halálozott el legtöbbször egy szereplő. Dr. Ian Colman és dr. James Kirkbride arra jutottak, hogy az egy szereplő központú filmek viszonyában két és félszer többször halt meg egy főszereplő egy rajzfilmben, mint egy felnőtt moziban. Tehát ez a meglehetősen arányos különbség azt jelenti, hogy nagyon mennyire fontos a gyerekekkel megbeszélni a képernyőn látottakat. A kutatók szerint, mindenképpen fel kell készíteni a gyermeket, a várható erőszakra, még a film megnézése előtt. Továbbá arra bátorítják a szülőket, hogy gyerekeikkel együtt nézzék a rajzfilmeket annak érdekében, hogy érzelmi támaszt nyújtsanak a nehezen feldolgozható jelenetek után.³⁰

A gyermek érzelem által irányított lény, oda kell figyelni arra, hogy milyen világ tárul elé gyermekkorába. Oda kell figyelni, hogy milyen hatások érik.

²⁹Ruschenberg Jenő: Félelem, harag, agresszió [4-16,24oldalak]

³⁰ Andrew Russell: Cartoons kill: study finds kids' animated films have more death than adult movies [1-17 bekezdések]

" A gyermekvilágra nyitott lény:
A simogatásra simogatással, a jókedvre jókedvvel,
A tevékenységre tevékenységgel felel."

(MéreiFerenc)

Az animációkból, rajzfilmekből áradó információk segítenek eligazodni a gyerekeknek a világban. Míg a középkorban a gyerekek a felnőtt világ részesei voltak születésüktől kezdve és személyes tapasztalataik révén ismerték meg a világot, a 19. század végétől kialakult az ún.védett gyerekkor, aminek a 20. sz. második felére egy kitüntetett médium, a televízió elterjedésével vége lett.A gyerekek nem mindig értelmezik ugyanúgy a tévében látottakat, a rajzfilmek állomvilágát nem úgy ismerik meg, mint a felnőttek. Médiaértéssel kapcsolatos kutatások megmutatják, hogy a gyerekek sokáig nem értik vagy félreértik a televízióban látottakat. Ezért fontos a szülő közvetítő szerepe: a tévében látottak közös megbeszélése, a műsorkészítés jellemzőinek megtanítása, a gyermekek tévézési szokásainak a tudatos alakítása.Tehát a szülő oda kell, hogy figyeljen arra, hogy mit tartalmaz az adott animáció vagy rajzfilm, amit nézz a gyerek és megkell beszélni a gyerekkel a benne lévő információkat, eseményeket.³¹

A kisebb óvodáskorúak esetében gyakori, hogy a televíziót valóban egy "mágikus ablak"-nak tekintik, amin keresztül a valóság egy darabkáját lehet látni. Hajlamosak azt hinni, hogy a televízióban látható emberek a tévédobozban élnek, és ugyanúgy ismerik a nézőt, mint ahogy ők a szereplőket. Nem értik meg, hogy a tévéműsor lehet "kitalált", és a szereplők színészek, nem olyanok mint anyu, apu és a szomszéd néni. Úgy gondolják, hogy a tévészereplőkkel kapcsolatba lehet lépni, mivel ők látják a szereplőket, és beszélnek hozzájuk a képernyő előtt ülve. Kölcsonösnek ítélik a kapcsolatot, és azt hiszik, a szereplők is ugyanígy vannak vele. Ezeknek a kapcsolati tapasztalatoknak az is lehet az eredménye, hogy amikor élőben találkoznak egy képernyőn keresztül megismert figurával az egyirányú kapcsolatnak köszönhetően csalódás éri őket (a figura nem ismeri fel őket, aki az ő szemükben egy jól ismert közeli barát).³²

A gyerekeket különleges csoportként tekintik a médiában, mégpedig két okból is:

- Az első ok az, hogy a gyerekek még nem elég érettek ahhoz, hogy a sok médiaüzenet elemeit fel tudják dolgozni, és ez az érettségi hiány kiszolgáltatóvá teszi őket a negatív hatásokkal szemben.

- A második nézet az, hogy a gyerekeknek nincs valós életből vett tapasztalata, ami ahhoz kell, hogy a médiaüzenetek igazságtartalmát értelmezzék, ezért azt hihetik, hogy amit a média

³¹Dr. Kósa Éva: A média szerepe a gyereke fejlődésében[5-8 bekezdések]

³²W.James Potter: Médiaműveltség[78-88 oldalak]

mutat az igaz, az a valóság. A gyermekkor olyan időszak, amikor több érési szakaszon megy keresztül. Elsősorban beszélhetünk fizikai érésről, és a médiaműveltség szempontjából fontos, érzelmi és az erkölcsi fejlődésről.³³

„Az érés folyamata olyan, mint egy sor kapu, amelyeken a médiaműveltség felé törekedve áthaladunk. Amikor az egyik kapuhoz elérünk, addig kell állnunkellötte, amíg el nem érünk egy bizonyos érettségi szintet, amikor is a kapu kinyílik, és mi tovább megyünk. A kognitív, érzelmi, erkölcsi kapuk egész sora létezik. A legtöbb embernél az is megfigyelhető, hogy 4-5 éves koruk előtt nem képesek megtanulni olvasni, mivel elméjük még nem érte el azt az érettségi szintet, amelyen az olvasás elérhetővé válik. Ha kétéveseknek próbálunk olvasást tanítani, az igencsak bosszantó ahhoz, hogy tudják teljesíteni ezt a feladatot. Amikor pedig a gyermek értelmegéri rá, ahhoz hogy tudja teljesíteni a feladatot, akkor az olvasás gyakorlása eredményes lesz.” A gyerek a tévéképernyőt korán elkezdni figyelni, már akár 6 hónapos korban utánozva a szülőket a telefonhoz, tablethez nyúl. 3 éves korban már sok gyerek már szabályos tévézési mintát fejleszt ki, és körülbelül naponta egy-két órát tölt a tévékészülék előtt. Ilyenkor a gyerekeknek a tévézés elsősorban még csak felfedező jellegű szokás. Ez azt jelenti, hogy olyan egyedi történeteket keresnek, amelyek kitűnnek bizonyos mozgások, színek, zene, hangeffektusok vagy furcsa zajok miatt. Nem értik azt, hogy hogyan állnak össze az elemek történetté, a szereplők miért változnak a történet eseményei miatt. Ennek az oka, hogy a kisgyerekekben még nem fejlődött még ki a narratívák átfogó, összetett megértésének készsége. 4 éves korban a gyerek már meg tudja különböztetni a reklámot a műsoroktól. Az 5 és 7 éves közötti gyerekek fele egyáltalán nincsen a reklámok természetének tudatában, s hiszik azt, hogy a reklámok pusztán a szórakozásunkat szolgálja.³⁴

³³Dominik, J.R. : Social Effects of Mass Communication [25-26 oldalak]

³⁴W.James Potter: Médiaműveltség[80-88 oldalak]

IV.1. Stop motion animáció gyakorlati használhatósága az óvodában

A stop- motiont régóta használják a gyermek és a felnőttek szórakoztatására a televízióban vagy az interneten, de a szórakoztatás mellett az animációs technikák használata az oktatásban fejlesztő tevékenységgé is válhat.

Több előnye van a stop motion használatának: elsősorban, segít az óvodapedagógusnak a mesemondásban, különösen azoknak a gyerekek nyújt segítséget, ad plusz információt akik hallásérültek vagy hallás problémákkal rendelkeznek. Továbbá különböző kézügyességet és finommotorikus mozgást igénylő gyakorlatokkal is össze párosítható egy ilyen tevékenység, valamint egy hosszabb folyamat részeként segítheti a gyermekeket a figyelmük irányítására egy részekben elvégzett, hosszabb tevékenység akár türelemesség gyakorlására. Ha az óvodapedagógus el akar készíteni egy stop motion animációt, akkor ebbe a munkába bele lehet vonni a gyerekeket is és így a gyakorlatban a rajzfilmkészítés folyamatával is meg lehet ismertetni a gyerekeket. Egy egyszerű film készítése új élményeket nyújthat a gyerekek számára, az animációkészítés folyamatának részeként közösen meg lehet tervezni a történet forgatókönyvét, kitalálni a szereplők megjelenését megtervezni a hátteret.

Minden gyerek született kreativitással fejlődik. Növekedésük során egyesek aktívan fejlesztik a született képességeiket, mások pedig öntudatlanul. Az animáció minden oldalról fejlesztheti ezt a veleszületett kreativitást. Az animációs filmek megtekintése elősegíti a kritikus és analitikus gondolkodás fejlesztését, felépíti a térbeli kapcsolatokat, felébreszti a kreativitást, javítja az emlékezetet, továbbá stimulálja a problémamegoldó és a verbális készségeket, felgyorsítja a hallóképességek fejlődését és fokozza a gyermek növekedését. Az információt a külvilágból lehet látás és hallás segítségével befogadni, 65%-át látás és csupán 10% hallás útján. Ezért elmondhatjuk azt, hogy az animációs rajzfilmek segítik a gyerekek külvilággal való megismerkedését.³⁵

Az óvodában a pedagógust ösztönzik arra interaktív tanulási eszközöket használjon, amelyek segítik a gyerekek fejlesztését. Az interaktív tanulás részeként különböző médiumok használata és ötvözése ajánlott, amelyek segítik a tartalom kivitelezését, ilyen eszközök lehetnek az animációk, videók, hangfelvételek, dallamok bemutatásai. Ma már van lehetőség a technológia hatékony felhasználására. Nem kötelező az óvodapedagógusnak ragaszkodni a hagyományos eszközökhöz. A multimédiaai technológia elősegítheti a magas színvonalú tanulási környezet létrehozását, különféle média eszközökön keresztül a gyerek számára. Interaktív, integrált tanulási környezet létrehozása megteremthet egy olyan környezetet amelyben a gyerek könnyen

³⁵Jerry Sharmila: Infographic: 12 Amazing Facts on the Effects of Animation on Kids Brain [1-5 bekezdés]

tudja fejleszteni a tudását, képességeit, teljes személyiségét és olyan tevékenységekre használja a számára elérhető eszközöket, amelyek hasznosak. Ma már mondhatjuk azt is, hogy a leghatékonyabb tanulási módszerekhez szükség van elektronikus eszközök használatára. A vizuális tanulás akkor a leghatékonyabb ha integrálva van a hagyományos tanulási módszerekkel.

A modern nevelési, oktatási, kommunikációs környezet alternatív lehetőségeket kínálhat a tanulási folyamatban. A technológiát széles körben használják a gyerek fejlesztésében. Az interaktív multimédia használata a nevelési folyamatban manapság egyre növekszik. Az animációs média segítheti a gyermek beszédfejlesztését, fejleszti a fantáziáját.

Primer kutatásként a Beregszászi óvodákban végeztem a kutatást, a 13. számú és 6. számú óvodákban. Azért választottam ezeket az óvodákat, mert kétnyelvűek és egyes csoportokkal rendelkeznek. Magyar és ukrán nyelvű csoportok is vannak a 13 és a 6 sz. Óvodában. Sok olyan gyerek van, akik a magyar nyelv mellett az ukrán nyelvet is beszélik. A Beregszászi 6. Sz. Mese Óvoda vegyes tannyelvű (ukrán-magyar), melynek 6 csoportjába összesen 135 gyerek jár. Kis magyar és egy vegyes magyar csoport, egy bölcsőde, valamint ukrán kis, középső és nagycsoport. Az óvoda jól felszerelt, rendelkezik médiaeszközökkel. A 13 számú óvoda Beregszász központjában található. Az óvoda két épületből áll. Az egyik a bölcsődeként üzemel. A másikban pedig 2 vegyes csoport van, továbbá konyha, nővérszoba és a vezető szobája.

A munkámt egy kérdőíves felméréssel kezdtem, amely kapcsán az óvónők hozzáállását vizsgáltam a rajzfilmek használatával az óvodában és véleményekre voltam kíváncsi az újmédia használatával kapcsolatban. A kutatáshoz egy 12 kérdésből álló kérdőívet készítettem, mely segítségével az óvónők médiahasználati szokásairól az óvodában szerettem volna bővebb képet kapni. 4 csoport óvónőit kértem meg, hogy segítsenek, és nagy örömmel vállalták el, hogy kitöltik azokat, így a kiosztott kérdőíveket 8 óvónő töltötte ki. A felmérés anonim jellegű volt, így bizom benne, hogy a válaszadó befolyás nélkül, a valóságnak megfelelően válaszolt.

Az adatgyűjtés 2019. március 15-én került sor, felelet választos kérdőívezés alapján. Ezen a napon történt az adatfelvétel. A kapott eredmények ismertetésére a statisztikai módszerek keretein belül leíró statisztikát tudok alkalmazni. A leíró statisztikák a kutatás eredményeként begyűjtött adatok összefoglalására, elemzésére alkalmas, az információs adatok vizuális megjelenítése grafikus módszerekkel történik diagramok formájában. A kérdőív kérdései kiterjedtek az alábbi témakörökre:

- A médiaeszközök használatának a gyakorisága az óvodában

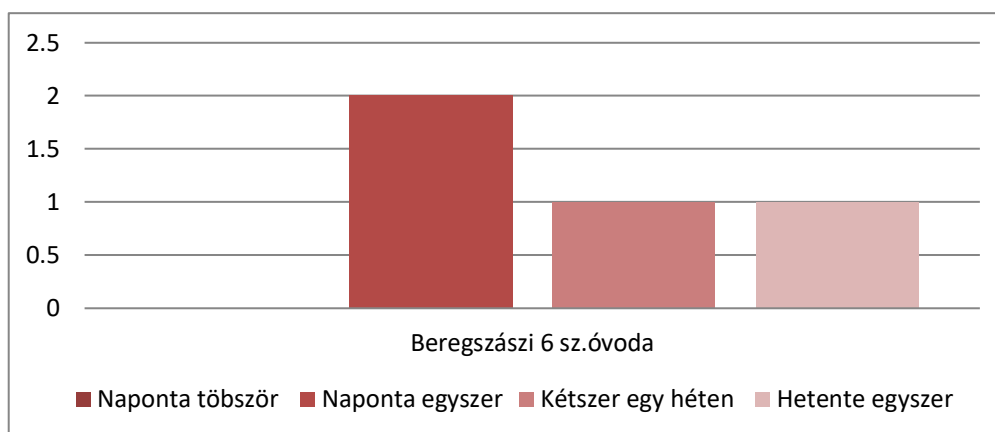
- A médiaeszközök használata a különböző foglalkozásokon
- A szülők véleménye a médiaeszközök használata iránt az óvodában
- Médiaeszközök hatékonysága a hagyományos eszközöknél
- Az óvónők médiahasználati ismereteik
- Az óvodák felszereltsége

Eredmények ismertetése

A kutatásom eredményeinek ismertetése a főbb témakörök felosztásának rendezőelve alapján kerül bemutatásra.

1.A médiaeszközök használatának a gyakorisága az óvodában

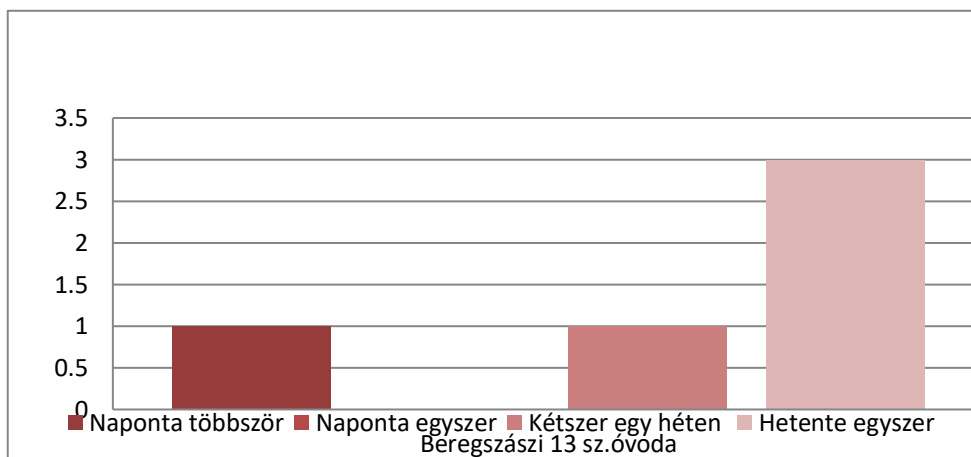
Az első kérdésben meg akartam tudni, hogy az óvodákban milyen gyakran használják a médiaeszközöket, azaz a tévét, rádiót, vagy más eszközt. A kapott eredmények a következők.



1.Ábra: Médiaeszközök használatának gyakoriságaa Beregszászi 6sz.óvodában

A Beregszászi 6 számú óvoda óvónői többsége naponta kétszer használja a médiaeszközöket, 2 óvónő naponta egyszer, 1- kétszer egy héten, 1- hetente egyszer. Láthatjuk a diagramon, hogy a megkérdezettek közül, a 6sz. Óvodában senkisé is használja naponta többször a médiaeszközöket.

De a 13sz. Óvodában már másmilyenek a médiaeszközök használati szokásai.

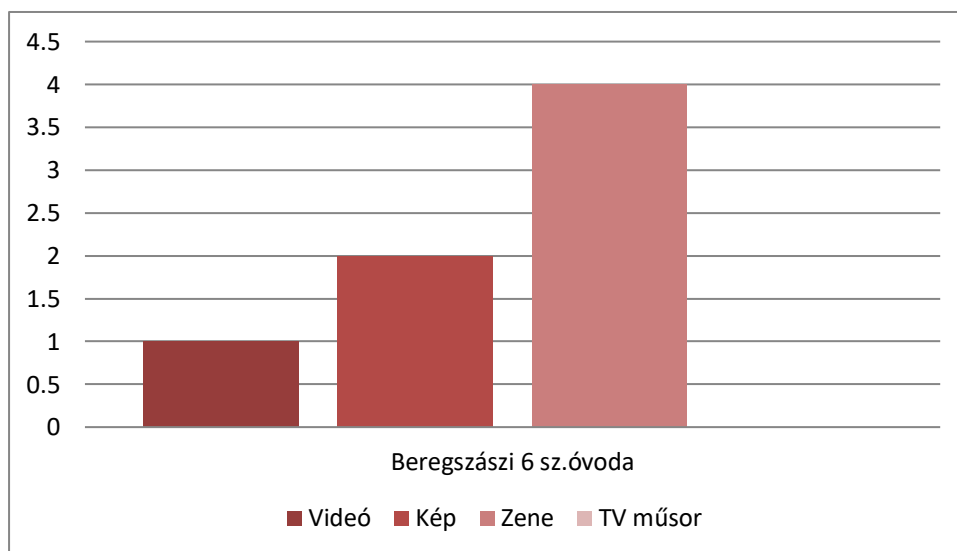


2.Ábra: Médiaeszközök használatának gyakorisága Beregszászi 13 sz. óvodában

Az óvodapedagógusok többsége hetente csak egyszer használja a médiaeszközöket az óvodában. 3 – hetente egyszer, 1 ember naponta többször. A válaszok eltérőek a Beregszászi óvodák óvodapedagógusai között. A 13.számú óvodában ritkában használják a médiát.

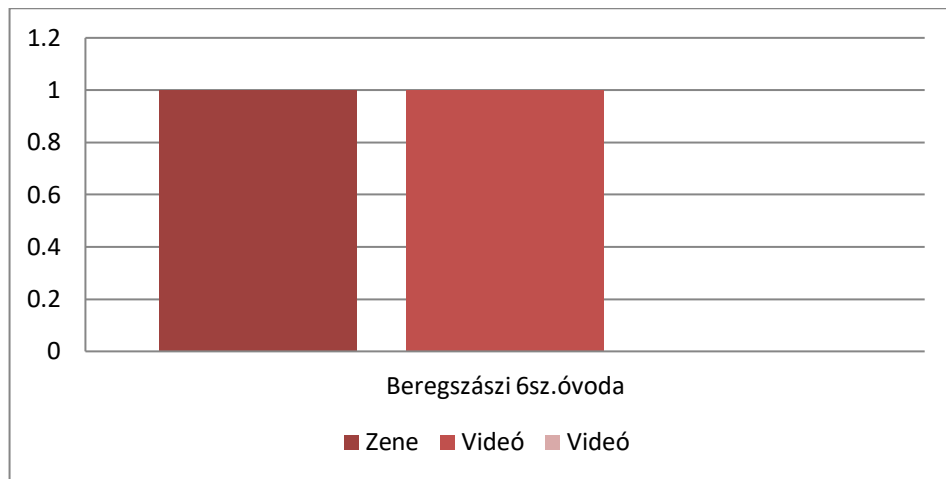
2.A médiaeszközök formai megjelenése a foglalkozásokon

A média formai megjelenésének a foglalkozásokon elemzése több szélsőséggel is találkozhattam a kérdőívek feldolgozása során. Összefüggést véltem felfedezni a formai megjelenésnél. A 6.számú óvodában zene, kép, videó formájában jelenik meg.



3.Ábra: Médiaeszközök megjelenési formái Beregszászi 6 sz. óvodában

Zene nagyon kedvelt ebben az óvodában, amit az ábrán is láthatuk. Továbbá a kép és a videó is. De a tévé műsorokat nem szokták nézni.



4.Ábra: Médiaeszközök megjelenési formái Beregszászi 6 sz.óvodában

A 13 sz.óvodában pedig a zenét és a képeket egyformán kedvelik. Videókat és Tv műsorokt nem szoktak alkalmazni a foglalkozásokon. Az óvodapedagógusok képekkel szemléltetik az ismereteket, fejlesztik a gyerekek szépérzékét esztétikai nevelés során.

Az adatok alapján a zene egyik legkedveltebb formája a médiaeszközöknek a Beregszászi óvodákban.

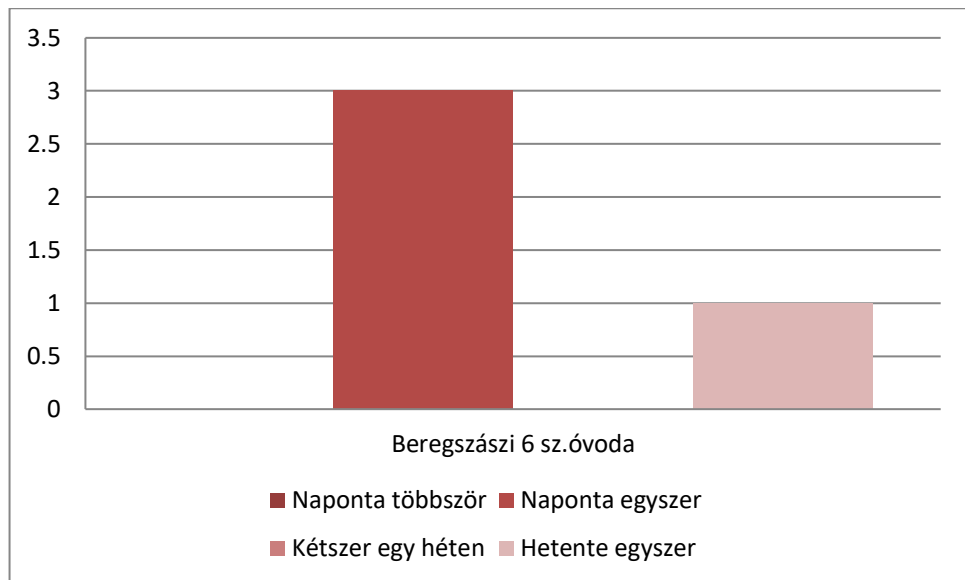
3.A médiaeszközök rendelkezési aránya a Beregszászi óvodákban

50-50% -os arányban válaszoltak az óvodapedagógusok. Ez azt jelenti, hogy egyes csoportok rendelkeznek médiaeszközökkel és a többi pedig nem.

A 13sz. óvoda dolgozói, .kérdőívet kitöltők 100%-a azt válaszolta, hogy rendelkezik az óvoda médiaeszközökkel, amelyeket nyugodtan tudnak használni a foglalkozások és szabadidő során, a gyermek fejlesztése érdekében.

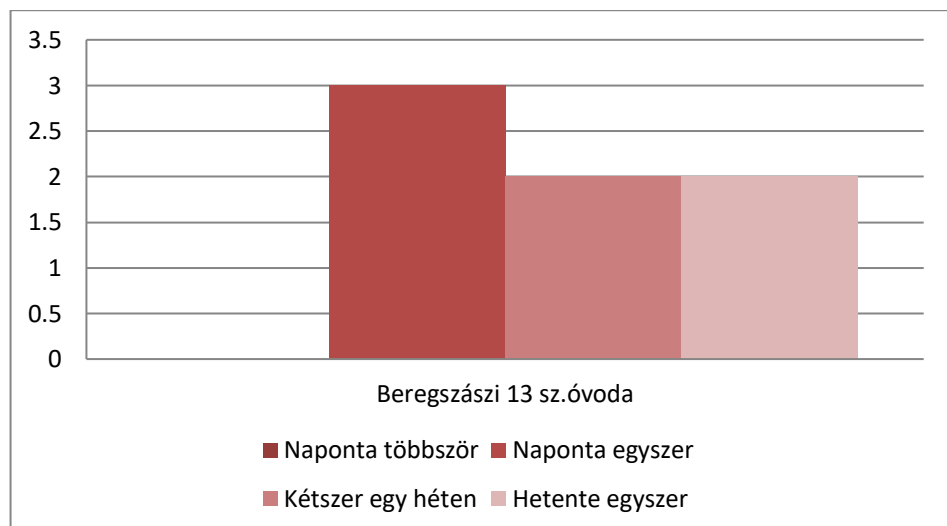
4. Rajzfilmnézés gyakorisága a Beregszászi óvodákban

A rajzfilmnézésnek jó és rossz hatással is lehet a gyerekre. Ezért, a szülőnek vagy az óvodapedagógusnak felügyelnie kell ez a folyamatot. A tévéképernyő előtt a gyerek nem képes felismerni a rossz dolgokat. És tudhatjuk az, hogy a gyerek érzelmek által irányított lény. Mindezt, utánczés alapján sok minden tanulhat a rajzfilmekből, jót és rosszat is.



6. Ábra: Rajfilmnézés gyakorisága a 6sz. Beregszászi óvodában

6sz. Beregszászi óvodában az óvonók magas aránya naponta egyszer rajzfilmet kapcsol a gyerekeknek, és csupán 10% hetente egyszer.

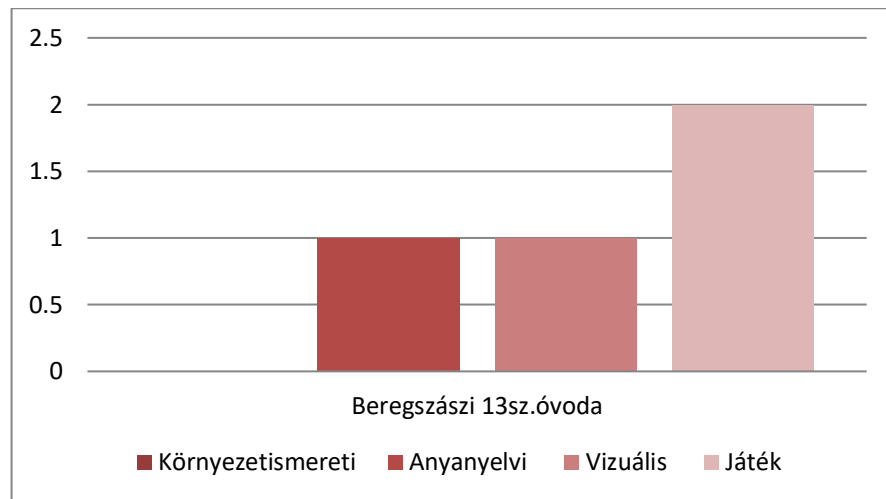


7. Ábra: Rajfilmnézés gyakorisága a 13sz. Beregszászi óvodában

A 13 sz. Óvodában pedig 50-50 % arányban kétszer vagy egyszer, hetente kapcsolnak rajzfilmet a gyerekeknek a pedagógusok.

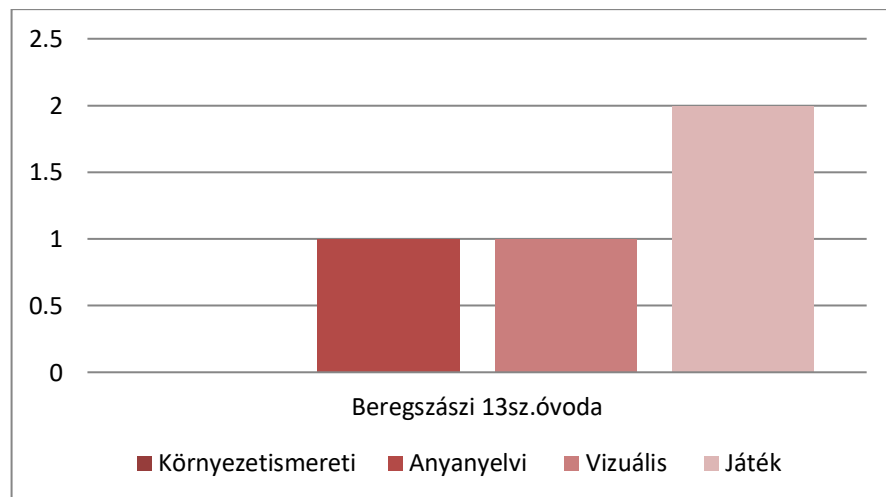
5. A médiaeszközök megjelenése a foglalkozásokon

A médiaeszközöket az óvodában többfajta foglalkozásokon is lehet használni. Mivel ezek az eszközök felkeltik a gyermek érdeklődését, motiválják a gondolkodásra, a cselekedetekre. Használhatjuk őket ahhoz, hogy szemléltessük az új ismereteket, vagy ismétléshez is. Tehát az óvodai élet minden területén hasznos alkalmazni őket.



8. Ábra: A médiaeszközök megjelenése a foglalkozásokon Beregszászi 6sz.óvodában

A 8. Ábra bemutatja, hogy a pedagógusok a kétnyelvű 6számú Beregszászi óvodában a környezetismeri foglalkozásokon használják a legtöbbet a médiaeszközöket. Továbbá anyanyelvi és játék során egyforma arányban. Vizuális foglalkozásokon pedig a legkevesebben.



9. Ábra: A médiaeszközök megjelenése a foglalkozásokon Beregszászi 13sz. óvodában

13. számú óvodában pedig legtöbbet a játék közben használják. Vizuális és anyanyelvi foglalkozásokon egyforma az arány és sajnos környezetismereti foglalkozásokon pedig senki nem használja. Mondhatjuk ezt pozitív dolognak is. Mivel úgy gondolom, hogy a környezetismereti foglalkozásokon tanult ismereteket, az óvónő a természetben az élő tárgyakkal kell ismertetnie.

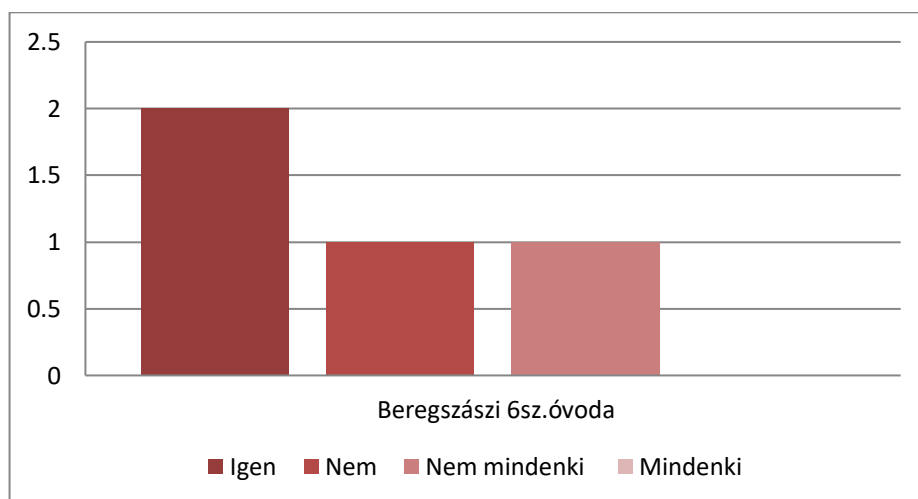
6. Lefekvés előtti rajzfilm nézési szokások

Minden gyerek szeret rajzfilmet nézni. A többség vagy lefekvés előtt vagy felkeléskor a reggeli órákban otthon. De vajon az óvodában mikor szoktak?

A 6sz. Beregszászi óvodában a gyerekek nem szoktak többnyire mesét kapcsolni, de van aki néha szokott. A 13sz. Beregszászi óvoda nevelői hasonló gyakorisággal szoktak kapcsolni a gyerekeknek rajzfilmet alvás előtt.

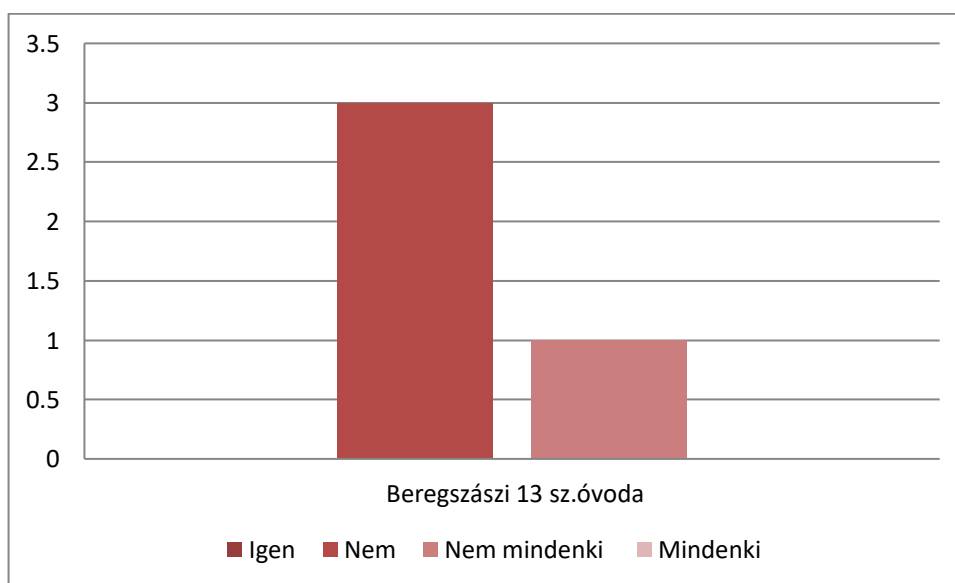
7. A szülők támogatása médiaeszközök használatára

A következő kérdés, amit kutattam és felmértem a Beregszászi óvodákban, hogy a gyerekek szülei hogyan reagálnak a médiaeszközök használatára az óvodában, támogatják vagy ellene vannak.



12. Ábra: A szülők, médiaszközök használatának a támogatási aránya a 6sz. Beregszászi óvodában

A 12. Ábra szemlélteti, hogy a Beregszászi 6sz.óvodának a gyerek szülei többnyire támogatják a média használatát. Vannak olyan szülők is akiknek nem tetszik ha gyerekekkel a médiaeszközöket használja az óvónő.



13. Ábra: A szülők, médiaszközök használatának a támogatási aránya a 13sz. Beregszászi óvodában

A 13. Ábrán láthatjuk, hogy a Beregszászi 13sz. Óvodában, a gyerekek szülei nem támogatják, a megkérdezett óvonók szerint. Az óvodapedagógusok közül senki se választotta az igen választ, tehát elmondhatjuk, hogy ebben az óvodában a szülők a médiaeszközök ellen vannak.

8. A gyerekek hozzáállása a médiaeszközök használatánál

A Beregszászi 6sz. Óvoda pedagógusai azt válaszolták, hogy a gyerekek többsége nagyon szeretik a rajzfilm nézést, többnyire kedvelik. Minden korosztály nagyon kedveli, szereti a színes rajzfilmeket, animációs filmeket. A 13sz. Óvodában pedig mindenki szerint a gyerekek nagyon szeretik. Az összes csoport óvonói, azt látják, hogy a gyerekek nagy örömmel szoktak rajzfilmet nézni.

9. A médiaeszközök hatékonysága

A technológia rohamos fejlődésének köszönhetően, ma sok lehetőség van. Ma már az óvodákban is az óvodapedagógusok is használnak több médiaeszközt, a gyerek fejlődése érdekében. Érdekesebbé téve a foglalkozást, a gyereket motiválja, serkenti a gondolkodásra, hatékonyan segíti a képességeik fejlődését. A 6sz. Óvodaában a megkérdezettek szerint, a médiaeszközök eléggé hatékonyak. És ezért nagyon fontos, hogy a pedagógusok használják. A 13sz. Óvodában pedig a megkérdezettek közötti vélemények különbözőek. Mivel két pedagógus szerint eléggé hatékonyak, de kettő, szerint pedig egyáltalán nem azok. Tehát, ez azt jelenti, hogy számít, hogy milyen életkorú gyerekek foglalkozása közben használjuk. A nagycsoportban sokkal hatékonyabb, mint a kicsiben.

10. A médiaeszközök hatása a gyerek fejlődésére

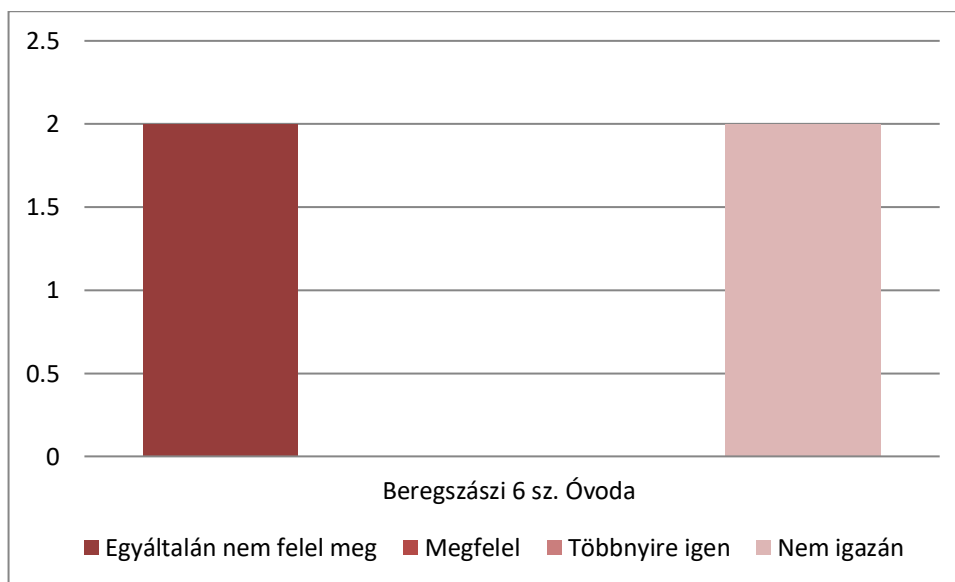
A médiaeszközök jó és rossz hatást is gyakorolhatnak a gyerek fejlődésére. Ezért a szülőnek és az óvodapedagógusnak oda kell figyelni a használatára. Nem szabad megengedni, hogy a gyereket negatív hatások ériék a televízió nézés közben. A 6sz. Óvoda nevelői szerint, pozitív, közömbös és többnyire pozitív hatással van. A többség szerint pozitív, de volt aki szerint közömbös és többnyire pozitív is. Beregszászi 13 sz. Óvodában a pedagógusok szerint többnyire pozitív hatással van a gyerekekre a média. Az összes óvodapedagógus ezt a választ választotta ebben az óvodában.

11. Az óvodapedagógusok a médiaeszközök használati ismereteiknek fontossága

Mint, ahogyan már említettem az előző pontokban, hogy fontos a médiaeszközök használata az óvodában. És ahhoz, hogy mindenki tudja használni, az óvónőknek el kell sajátítani a használati ismereteket, amelyek nélkülözhetetlenek. A megkérdezett óvónők szerint fontos, hogy egy óvodapedagógus képes legyen használni a médiaeszközöket megfelelően. Ezáltal önmagának is megkönnyíti a munkát és a gyerekeknek is érdekesebb lesz a foglalkozás. A 13 sz. Óvodában hasonlóképpen vélekedtek, mivel szintén úgy gondolják, hogy fontos tudnia az óvónőnek használni minden médiaeszközt, ami az óvodában megtalálható.

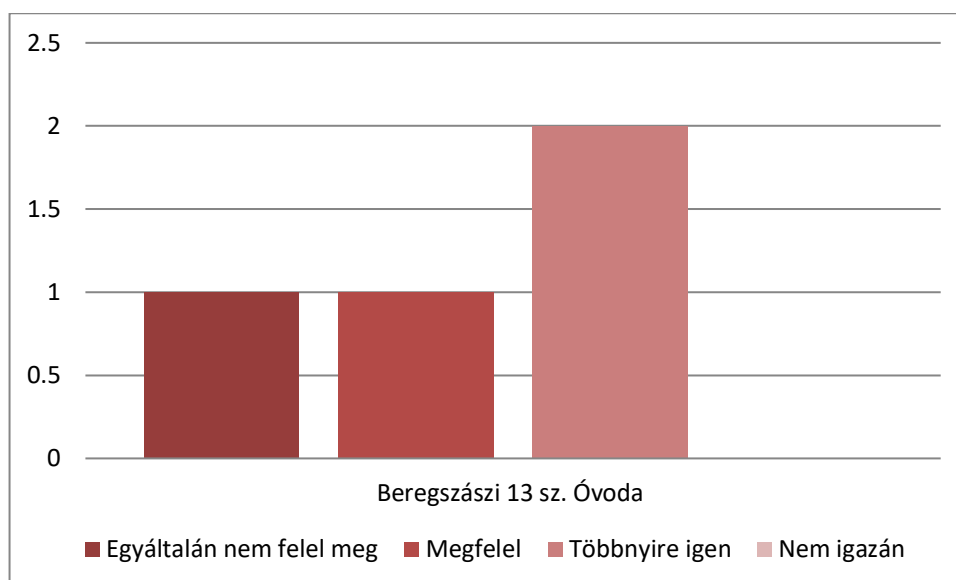
12. Az óvodák megfelelő felszereltsége

Ukrajnában a pénz hiány miatt, sok olyan óvoda van, amely nem rendelkezik megfelelő médiaeszközökkel. Sajnos néha a szülők pénzügyi támogatása sem lehet elegendő ahhoz, hogy megfelelő felszereltség legyen.



22. Ábra: Beregszászi 6 sz. Óvoda megfelelő felszereltsége

Kettő óvónő szerint az óvoda egyáltalán nem felel meg és kettő szerint pedig nem igazán. Tehát nagyon fontos lenne beszereznie az óvodának megfelelő technikai eszközöket.



23. Ábra: Beregszászi 13 sz. Óvoda megfelelő felszereltsége

A 13sz. Óvoda pedagógusainak a véleménye különbözik. Mivel, van aki szerint, egyáltalán nem felel meg, van aki szerint megfelel. De a többség azt gondolja, hogy többnyire megfelelnek az eszközök a technika fejlődésére.

Kutatási munkám legfőbb mondanivalóját az alábbi megállapításokkal szeretném zárni:

- A média többnyire pozitív hatást gyakorol a gyerekekre a Beregszászi óvodákban
- Elégé hatékonyak a médieszközök használata az óvodákban.
- A Beregszászi óvodák rendelkeznek médiaeszközökkel (tévé, számítógép)
- A gyerek hetente egyszer vagy kétszer néznek rajzfilmet
- Az óvodapedagógusok a foglalkozások közben is használnak médiaeszközt, többnyire környezetismereti foglalkozás és játék közben
- A szülők közül nem mindenki szereti, ha az óvonő médiaeszközt használ az óvodában a gyerekekkel.

IV.2. Stop motion animációs tevékenység - Az évszakok váltakozása

A szakdolgozatom elkészítése és a téma részletes kidolgozása és ismerete érdekében, úgy döntöttem, hogy egy óvodában együtt a gyerekekkel megpróbálok létrehozni egy animációs filmet. Nagyon érdekelt számomra ez a téma és ezért is be akartam mutatni a gyerekek számára is. A folyamat nagy érdekes és élvezetes volt számomra, mivel közelebbről megtudtam ismerkedni és kiprobálni a animáció létrehozása által használt stop motion technikát.

A témára épülő gyakorlati tevékenységet a Beregszászi 13.számú óvodában végeztem el. A egyes csoportban sikerült megismernedni az adott technikával. Az volt a célom, hogy bemutassam a gyerekeknek, hogy milyen módon készül el egy animációs film és hogyan lehet legkönnyebben megvalósítani egy stop motion rajzfilmet az óvodában saját eszközeinkkel. Az animációhoz kiválasztott témánk az évszakok változásának megismertetése és bemutatása a gyerekek számára egy fa változásán és keresztül. Az adott kisrajzfilm 3 alkalom, foglalkozás alatt jött létre. A projekt tevékenység kapcsán a folyamatot 3 foglalkozásra osztottam, mivel három évszak: őszt-tél-tavaszt megismertetésére egy-egy foglalkozást szántam, ahol különböző versek, mondókák, beszélgetések és a stop motion felvételei elkészítésé közben a gyerek megismertkedtek az évszakok tulajdonságaival.

ŐSZ-Az első foglalkozáson az ősz mint évszakot mutattam be. A gyerekek nagy érdeklődéssel figyeltek rám a foglalkozás közben. Volt aki nem mert megszólalni, kicsit visszahuzódó volt, leginkább a kicsik, mivel szokatlan volt a számukra, hogy egy idegen van a csoportszobában. A foglalkozás elején a gyerekekkel a témát egy találos kérdés által vezettem fel. Nagyon hamar kitalálták, hogy miről beszélek. Majd egy beszélgetéssel folytatattam a foglalkozást, ahol kérdéseket tettem fel és a gyerekek válaszoltak. Megbeszéltük, hogy milyen évszakokat ismernek, hogy milyen tulajdonságai vannak az ősztnek, mi történik a fákkal ősztel. Ezután egy rövid mondókát tanultunk meg. Sokan ismerték már ezt a mondókát. Egy kis mozgásos játékot játszottunk még a gyerekekkel „Béka kergető”. Nagyon tetszett mindenkinek, főleg a kisebbeknek. A végén pedig plasztelin segítségével együtt elkészítettünk egy fát. Előre elkészítettem a gyerekeknek egyet otthon, hogy szemléltessem, bemutassam nekik hogy hogyan kell hogy kinézzen. Mindenki az asztalnál először elkészítette a fa törzsét, majd ezután az ágait. Miután egy páran hamarabb elkészültek, a nagyobbakkal kimentünk az udvarra és sárga leveleket szedtünk, amelyek később felragasztottuk a fákra. Majd amikor mindenki kész volt, elmagyaráztam a gyerekeknek, hogy egy animációs filmet fogunk készíteni és hogy hogyan fogjuk ezt elkészíteni. Először beállítottam a háttért, egy kék A3 lap volt, ami az éget mutatta be, majd a fát is középre helyeztük és együtt a gyerekekkel felhelyeztük a leveleket a fára. Ezt követően, képeket kezdtünk készíteni, és mindig változtattunk a fán egy kicsit, lejjebb raktuk a

leveleket, vagy elvettük őket, hogy szemléltessük a változást ami történik a fákkal őssz során. A következő foglalkozásterv szemlélteti a történeteket és a felhasznált találos kérdést, játékok, mondokát. A három foglalkozás terveit és a mellékletben találják.



Ábra 17: Levelek felhelyezése a fára a Beregszászi 13sz. Óvodások által



Ábra 18: A Beregszászi 13 sz. óvodások az elkészült fával

A következő foglalkozáson a télt, mint évszakot vettük át. Sajnos nem esett a hó ezen a napon, de így is jól megbeszéltük. A foglalkozást egy találos kérdéssel kezdtem. Most már többen emelték a kezüket, akarták mondani a megoldást. A gyerekek már ismertek engem, merészebben és nagyon mosolyam köszöntöttek és aktívabbak is voltak a foglalkozás alatt. A találos kérdés után beszélgettünk, kérdéseket tettem fel és mindenki elmondja a véleményét, felel a kérdésekre. Megbeszéltük a változásokat amelyek a tél hozott, a tulajdonságait. Az vettem észre, hogy sok gyereknek ez a kedvenc évszaka. Majd Kányai Sándor versét tanultuk meg, amelynek a címe Űl a tél a hegy tetején. Volt egy két gyerek aki nem mindegyik szót értette, ezért elmagyaráztam nekik. Ezt követően, az asztalnál kis bottok, cérna és vatta segítségével, rákötöttük a vattát a cérnára és azt pedig a botokra. A gyurmából készült fákat elővettük és ezután a fa felett lógatták a gyerekek a botokat a vattával, bemutatván, hogyan esik a hó a fákra.:

A tavasz bemutatása hasonlóképpen zajlott a többi foglalkozással. A foglalkozás kezdetén rendet raktunk a csoportszobában, majd elkezdtek beszélgetni. Mivel eléggé borús volt az időjárás, elénekeltük a gyerekekkel a „Süss fel, Nap” című dalocskát. A napocska ki is sütött, a gyerekek nagyon örültek ennek. Ezután elmeséltem a gyerekeknek Fésűs Éva: A pajkos napsugár című mesét. A mese után, kérdéseket tettem fel a gyerekeknek, megbeszéltük a mese morális jegyeit és kiemeltém azt hogy nagy fontossága van a napsugárnak az életünkben. Majd

utána a már régen gyurmából elkészített fákra virágokat ragasztgattunk, megmutatván, hogy a



Ábra 19: Hóesés szemléltetése a Beregszászi 13 sz- óvodások által

tavaszi jövedele a természet virágzását jelenti.

A fa változásait fotódokumentáció kísérte, így a végén a három a foglalkozáson készült képeket és stádium fotókat egymás mellé helyezve egy rövid stop motion animációt készítettem el, amit a gyerekeknek is bemutattam. A gyerekek nagyon meglepedtek voltak, nagy csodálkozva nézték a fa hogyan változik. El mondtam nekik, hogy ez az első közös animációs rajzfilmünk. Sokan szerettek volna még egyet készíteni a macivall, kedvenc tárgyukkal. Volt aki a csoportból megkért, hogy küldjem el az óvónéninek, ő pedig továbbítja a szülőnek, hogy otthon megtudják mutatni a szereteiknek. Nagyon jó volt látni, azt hogy mennyire örültek, annak hogy ők együtt velem készítették az animációt, fotók segítségével. Voltak, aki először nem értették meg, hogy ez képekből készült, de utána elmagyaráztam nekik. Én és úgy láttam, hogy gyerekek is nagyon jól érezték magukat a foglalkozások és a fotók készítése közben, egy igazi élmény volt számukra.

Összegzés

Évfolyammunkám során részletesen elemeztem a gyerekek és a rajzfilmek, animációk kapcsolatát, illetve azokat a tényezőket, amelyek hatást gyakorolnak rájuk rajzfilmnézés közben. Munkám során elemeztem a különböző célcsoportokra vonatkozó hatástanulmányokat, feltártam, hogy mekkora piaccal- mekkora szabadon választható animáció és rajzfilmmennyiséggel találkozhat a képernyő elé ülő gyerek.

Mivel a gyermekek által leggyakrabban nézett és fogyasztott média tartalom a rajzfilm és animáció dolgozatom első felében azt vizsgáltam meg, hogyan formálódtak ez a műfaj a történelem során. Azzal foglalkoztam milyen tartalmakkal bővült és esetleg milyen pozitív hatásokat és tartalmi jellegzetességeket vesztett el a technikai fejlődés oltárán. A téma aktualitásából adódóan, illetve a folyamatos változások következtében úgy érzem, hogy a gyerekek médiával kapcsolatos ismereteire nagyobb hangsúlyt kell fektetnünk a hétköznapiakban is, az ehhez kapcsolódó szülői felelősséggel tisztában kell lenni. A televízió és a képernyők előtt eltöltött idő is meghatározó szerepet játszik a gyermekek személyiségfejlődésében. Sokszor a meséből tanulják meg, hogy mi a helyes, vagy helytelen, ezért a szülőknek oda kell figyelni arra hogy mit néz a gyermeke. Az elvégzett kutatási munkám legfőbb mondanivalója:

- A Beregszászi két óvoda dolgozói szerint a média többnyire pozitív hatást gyakorol a gyerekekre és hatékonyak a médieszközök használata az óvodákban, a beregszászi óvodákban a gyerek hetente egyszer vagy kétszer néznek rajzfilmet. Az óvodapedagógusok a foglalkozások közben is használnak médiaeszközt, többnyire környezetismereti foglalkozás és játék közben; a szülők közül nem mindenki szereti, ha az óvodás médiaeszközt használ az óvodában a gyerekekkel.

Megfelelő odafigyeléssel és a média fogyasztás helyes arányaival már egészen kiskorban különböző előnyökre tehetünk, ennek a kérdésnek az elhanyagolt nem megfelelő kezelése olyan negatív hatásokkal szembesíti a fiatal nézőt, amely rossz beidegződésekhez vezet. Fontos, hogy nem csak részesei kell, hogy legyünk a média által kínált lehetőségeknek, hanem célzottan és tudásunk növelésére is használjuk.

Резюме

Тема даної курсової роботи : ”Анімаційна техніка «Stopmotion» в історії розвитку мультфільмів. Можливості практичного використання даної техніки в процесі художньої діяльності дітей в дошкільних. ”

Ця тема дуже актуальна в наш час, тому що візуальний світ відіграє важливу роль. На ранніх стадіях розвитку дітей візуальний світ і візуальна культура має великий вплив у ознайомленні з навколишнім світом. Завдяки телевізорів, комп'ютерів, смартфонів, в двадцять першому столітті вони зручно і вільно можуть дивитися мультфільми.

Моя курсова робота складається з трьох частин. У першій частині я розглядаю розвиток анімації та мультфільму як мистецтва. Описую методи створення мультфільмів, процес та розвиток.

У другій частині роботи я розглядаю вплив засобів масової інформації на дітей та аспекти, які треба пам'ятати, при використуванні їх та перегляду телевізійних програм. Завдяки ним, візуальний світ буде позитивно впливати на їх дітей. Використанням засобів масової інформації роблять дитину залежною на мультфільми та анімації.

У третій частині сторінки, описуються можливості використання анімаційної техніки «stop-motion» в процесі художньої діяльності дітей в дошкільних закладах. Крім того, цей розділ містить опис дослідження, проведеного мною в двох дитячих садках. Методи, матеріали і результати дослідження розглянуті також в третій частині.

Я зрозуміла, що при правильній увазі та правильних пропорціях споживання засобів масової інформації, вони можуть позитивний вплив на розвиток дітей; Важливо, що ми повинні використовувати їх для збільшення наших знань.

V.Mellékletek: Irodalomjegyzék

- AndacsBotond,*MagyarországiTartalomszolgáltatókEgyesület*
Letöltés helyehttp://mte.hu/legyonline/sz_tipp.html (Letöltés ideje:2019.03.20)
- Beregi Tamás: *Pixelhősök*, Vince Kiadó,Budapest2010
- Bikácsy Gergely, Nemes Károly: *Oxford Film Enciklopédia*,Glória Kiadó, Budapest, 1998
- Dr. Kósa Éva: *A média szerepe a gyereke fejlődésében*, -
Letöltés helye:www.mediatudor.hu/.../tudastar_szakirodalom_kosa.doc ,
(Letöltés ideje: 2016.11.27)
- Margitházi Orsolya: *A modern animáció: komputer technika, játékfilmek, animek*
Letöltéshelye<https://www.filmtett.ro/cikk/1440/az-animacios-film-tortenete-4-4> (Letöltés ideje: 2020.04.12)
- M.Tóth Éva, KissMelinda: *Animációs mozgóképtörténetI*, Typotex Kiadó, Budapest, 2014
- Patrik Szeghő: *A magyar rajzfilmgyártás története*
Letöltés helye:<https://prezi.com/z9lrc12m41r/a-magyar-rajzfilmgyartas-tortenete/>
(Letöltés ideje: 2017.04.09)
- PintérRóbert: *Impresszum*,4Kids MeseportálKft.Kiadó, Budapest, 2014
- TimeTravel: Walt Disney, aki birodalmat épített egy egérre .A milliókat szórakoztató zsarnok rajzfilmkirály
Letöltés helye:<https://timetravel.reblog.hu/walt-disney-varazslatos-vilaga> (Letöltés ideje: 2020.04.12)
- Tóth Géza: Az animációs film helye és szerepe a hazai médiaoktatásban külföldi
Letöltés helye:<https://www.mentalfloss.com/article/66476/13-playful-facts-about-toy-story-trilogy> (Letöltés ideje: 2020.04.13)
- W.James Potter: *Médiaműveltség*, Wolters Kluwer Kft. Kiadó, Budapest, 2015
- Závodszy Ferenc: *Animációs tankönyv1*, Letöltés helye:file:///G:/Évfolyammunka/animacio_tankonyv1.pdf, (Letöltés ideje: 2017.12.26)
- Závodszy Ferenc: *Animációs tankönyv 2*, Letöltés helye:file:///G:/Évfolyammunka/animacio_tankonyv2.pdf ,(Letöltés ideje: 2017.12.26)
- Nyitrai Ágnes: *A mese, a vers és a képeskönyv szerepe a bölcsődés gyermekek életében és fejlődésében*Letöltés helye:http://doktori.bibl.u-szeged.hu/3864/1/1995_nyitrai_agnes.pdf
(Letöltés ideje:2020.04.02)
- Ruschenberg Jenő: *Félelem, harag, agresszió*, SaxumKft.Kiadó, Budapest, 2012
- Іванов О.:*Ефектима сової комунікації*,Київ, 2015

Pediatrics: *Проблеми впливу засобів масової інформації на дітей і підлітків*,
Американська академія педіатрії. 2011. с.96–101. Letöltés helye: <http://d-l.com.ua/articles/129.html> (Letöltés ideje: 2019.01.10)

Dominik, J.R.: *Social Effects of Mass Communication*, McGraw-Hill Higher Education;
New Jersey, 2011

Andrew Russell: *Cartoons kill: study finds kids' animated films have more death than adult movies*, Letöltés helye: <http://globalnews.ca/news/1730945/cartoons-kill-study-finds-kids-animated-films-have-more-death-than-adult-movies/> (Letöltés ideje: 2017.04.10),

Jerry Sharmila: *Infographic: 12 Amazing Facts on the Effects of Animation on Kids Brain* Letöltés helye: <https://www.animaker.com/blog/effects-of-animation-on-kids-brain/> (Letöltés ideje: 2020.02.02)

V.2. Ábrajegyzék

1. **Ábra** Cella animáció

Letöltés helye: <http://awebbstopmotion.blogspot.com/2015/04/cel-based-animation.html>,

Letöltés ideje: 2020.02.13

2. **Ábra** Gyurma animáció

Letöltés helye: https://szitakoto.blog.hu/2011/06/05/cako_ferenc_gyere_gyurma,

Letöltés ideje: 2020.05.01

3. **Ábra** Puppatoon technika: George Pal és egyik bábúja

Letöltés helye: <https://www.cartoonbrew.com/classic/1943-article-on-pals-puppatoons-2771.html>, Letöltés ideje: 2020.05.11

4. **Ábra** A tárgyanimáció

Letöltés helye: <https://www.youtube.com/watch?v=jHJsI8lur-s>,

Letöltés ideje: 2020.05.01

5. **Ábra** Aleksandr Petrov-Öreg halász és a tenger

(1999- Oscar díjas festményanimációja

Letöltés helye: https://miro.medium.com/max/500/1*bhVM3xYtMoW4lATlGfjhbQ.jpeg,
, Letöltés ideje: 2020.05.11

6. **Ábra** Egyiptomi bírkozók

Letöltés

helye: https://cdn.psychologytoday.com/sites/default/files/field_blog_entry_images/2019-12/19-12-23_want_to_change_but_can.jpg,

Letöltés ideje: 2020.05.01

7. **Ábra** Fenakitoszkóp

Letöltés

helye: <https://66.media.tumblr.com/fff182aaaa8d1c2c7de90133ab12a87f/a93a7ec587addc6d-32/s640x960/585691beb28e8fe2ed69576ae12e1d7d8cb2bcf9.gif>,

Letöltés ideje: 2020.05.01

8. **Ábra** Fantasmagorie

Letöltés helye: <https://reelrundown.com/animation/The-10-Oldest-Surviving-Animated-Films>,

Letöltés ideje: 2020.05.04

9. **Ábra** Gertie a dinoszaurusz

Letöltés helye: <https://www.atlasobscura.com/articles/gertie-the-dinosaur-1914-animated-cartoon>, Letöltés ideje: 2020.05.04

10. **Ábra** Walt Disney régilógója:

Letöltés helye: <https://d23.com/app/uploads/2015/07/walt-disney-productions-logos-through-the-years-feat-3.jpg>, Letöltés ideje: 2020.05.04

11. Ábra Walt Disney új logója

Letöltés helye: <http://newlywedindubai.com/year1/2007/06/walt-disney-pictures-logo-change.html>, Letöltés ideje: 2020.05.08

12. ÁbraNickelodeontévécsatorna logója

Letöltés helye: <http://nickelodeon.blog.hu/>, Letöltés ideje: 2017. 03.23

13. Ábra Cartoon network tévécsatorna logója

Letöltés helye: https://www.3dartistonline.com/image/20564/cartoon_network, Letöltés ideje: 2017. 03.23)

14. ÁbraToy Story

Letöltés helye: <https://www.mentalfloss.com/article/66476/13-playful-facts-about-toy-story-trilogy>, Letöltés ideje: 2020.05.04

15. ÁbraGustáv

Letöltés helye: [https://hu.wikipedia.org/wiki/Guszt%C3%A1v_\(rajzfilm\)](https://hu.wikipedia.org/wiki/Guszt%C3%A1v_(rajzfilm)), Letöltés ideje: 2017.03.23

16. ÁbraMézga család

Letöltés helye: http://comment.blog.hu/2009/07/06/sorozatklasszikusok_a_mezga_csalad_i, Letöltés ideje: 2017.03.23

17. ÁbraLevelek felhelyezése a fára a Beregszászi 13sz. Óvodások által

Készítés ideje: 2019.10.23

18. ÁbraA Beregszászi 13 sz.óvodások az elkészült fával

Készítés ideje: 2019.10.23

19. ÁbraHóesés szemléltetése a Beregszászi 13 sz- óvodások által

Készítés ideje: 2019.11.11

V.3. Hivatkozáslista

1. Zavodszky Ferenc: Animáció tankönyv [3 oldal]
2. M.Tóth Éva, Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet I(1-2oldal)
3. Zavodszky Ferenc,Animáció tankönyv [4 oldal]
4. Beregi Tamás: Pixelhősök. [15 oldal]
5. Tóth Géza: Az animációs film helye és szerepe a hazai médiaoktatásban külföldi [3 bekezdés]
6. Závodszky Ferenc: Animáció tankönyv 1 [11-12 oldal]
7. Závodszky Ferenc: Animáció tankönyv 1 [11-12 oldal]
8. Zavodszky Ferenc: Animáció tankönyv 1 [3 oldal]
9. Závodszky Ferenc: Animáció tankönyv 1 [3-4 oldal]
10. M.Tóth Éva, Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet I. [2 oldal]
11. M.Tóth Éva, Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet I [2 oldal]
12. M. Tóth Éva, Kiss Melinda,Animációs mozgóképtörténet I.[3 oldal]
13. M. Tóth Éva, Kiss Melinda,Animációs mozgóképtörténet I.[4 oldal]
14. Bikácsy Gergely, Nemes Károly: Oxford Film Enciklopédia [73-74 oldal]
15. Závodszky Ferenc: Animáció tankönyv 1 [5 oldal]
16. Závodszky Ferenc: Animáció tankönyv 1 [5 oldal]
17. Zavodszky Ferenc:Animáció tankönyv 1[5-6 oldalak]
18. TimeTravel:Walt Disney, aki birodalmat épített egy egérre .A milliókat szórakoztató zsarnok rajzfilmkirály [1,11,12, 19 bekezdések]
19. Závodszky Ferenc: Animáció tankönyv 1 [7 oldalak]
20. Závodszky Ferenc: Animáció tankönyv [8 oldal]
21. Závodszky Ferenc: Animáció tankönyv [8 oldal]
22. Závodszky Ferenc: Animáció tankönyv [8,9 oldalak]
23. Margitházi Orsolya: A modern animáció: komputertechnika, játékfilmek, animek [6 bekezdés]
24. Závodszky Ferenc: Animáció tankönyv 1[9 oldal]
25. Závodszky Ferenc: Animáció tankönyv 1[9 oldal]
26. Závodszky Ferenc: Animáció tankönyv 1[9-10 oldalak]
27. Nyitrai Ágnes: A mese, a vers és a képeskönyv szerepe a bölcsődés gyermekek életében és fejlődésében[106 oldal]
28. Ruschenberg Jenő: Félelem, harag, agresszió [4-16 oldalak]
29. Ruschenberg Jenő: Félelem, harag, agresszió [4-16,24oldalak]

30. Andrew Russell: Cartoons kill: study finds kids' animated films have more death than adult movies [1-17 bekezdések]
31. Dr. Kósa Éva: A média szerepe a gyereke fejlődésében [5-8 bekezdések]
32. W.James Potter: Médiaműveltség [78-88 oldalak]
33. Dominik, J.R. : Social Effects of Mass Communication [25-26 oldalak]
34. W.James Potter: Médiaműveltség [80-88 oldalak]
35. Jerry Sharmila: Infographic: 12 Amazing Facts on the Effects of Animation on Kids Brain [1-5 bekezdések]

VI. Gyakorlati rész mellékletei: Kérdőív: Számítástechnikai és média eszközök használata az óvodában

Kedves Óvodapedagógus

Jelen felmérés célja, hogy hiteles képet kapjunk az óvodák felszereltségéről, illetve hogy milyen módon van jelen a média a gyermek életében.

1. Milyen gyakran használja a médiaeszközöket az óvodában?
 - A) Naponta többször
 - B) Naponta egyszer
 - C) Kétszer egy héten
 - D) Hetente egyszer
2. Milyen formában jelennek meg a médiaeszközök a foglalkozásokon?
 - A) Videó
 - B) Kép
 - C) Zene
 - D) TV-műsor
3. Rendelkezik-e az óvoda, amelyben dolgozik számítógépekkel vagy más médiaeszközökkel?
 - A) Igen
 - B) Nem
4. Milyen gyakran néznek rajzfilmet?
 - A) Naponta többször
 - B) Naponta egyszer
 - C) Kétszer egy héten
 - D) Hetente egyszer
5. Milyen típusú foglalkozásokon használja a médiaeszközöket?
 - A) Környezetismereti
 - B) Anyanyelvi
 - C) Vizuális
 - D) Játék
6. Lefekvés előtt néznek-e rajzfilmet?
 - A) Igen
 - B) Nem
 - C) Néha
 - D) Ritkán

7. Támogatják-e a szülők a médiaeszközök használatát?
- A) Igen
 - B) Nem
 - C) Nem mindenki
 - D) Mindenki
8. Hogyan reagálnak a gyerekek a médiaeszközök használatára?
- A) Nagyon szeretik
 - B) Nem kedvelik
 - C) Közömbösen
 - D) Többnyire kedvelik
9. Mennyire hatékonyak a hagyományos eszközöknél?
- A) Eléggé
 - B) Nagyon
 - C) Kevésbé
 - D) Egyáltalán nem
10. Milyen hatással van a gyerekek fejlődésére a média használata?
- A) Pozítív
 - B) Negatív
 - C) Közömbös
 - D) Többnyire pozitív
11. Fontosnak tartja-e, hogy egy óvodapedagógus a médiaeszközök használatát megfelelően elsajátítsa?
- A) Nagyon fontosnak
 - B) Fontosnak
 - C) Nem igazán
 - D) Egyáltalán nem
12. Mennyire felelnek meg a helyi óvoda eszközei a technológia fejlődésére?
- A) Egyáltalán nem felel meg
 - B) Megfelel
 - C) Többnyire igen
 - D) Nem igazán

VI. 2. Foglalkozástervek a gyakorlati tevékenységhez

1. Foglalkozásterv– ŐSZ

Foglalkozás ideje: 2019. Október 20.

Foglalkozás témája: Őszi változás

Foglalkozás helye: csoportszoba

Korcsoport: vegyescsoport

Foglalkozás céljai:

- a) **Képzési** — az ősz, mint évszak bemutatása
- b) **Didaktikai** — az ősz tulajdonságai, változások bemutatása a természetben. Kifejezőkészség, szókincs bővítés, kérdéskultúra, verbális készség fejlesztése
- c) **Nevelési** — oltalmazó érzések fejlesztése a természet iránt. A természethez való pozitív érzelmi viszony fejlesztése.

Foglalkozás módszerei: magyarázat, bemutatás, beszélgetés, elbeszélés, megbeszélés,

Foglalkozás eszközei: feladatlap, szemléltető képek, számítógép (dalok)

A foglalkozásmenete

— *Mindenki üljön a szőnyegre egy kört alkotva. Ma az én kedvenc évszakomról fogunk beszélni. Most kiderül egy találoskérdésből.*

— Esik eső csepereg,

— Sárga levél lepereg.

— A nap is már rövidebb,

— melyik évszak lehetek?

— Mi az?

— *Igen, ez az ősz. Ügyesek vagytok. Most pedig tesztek fel kérdéseket, ti meg ha tudjátok akkor tegyétek fel a kezeteket. Aki hamarabb felteszi a kezét az felelhet a kérdésre!*

- Milyen évszakokat ismertek?
- Milyen az időjárás ősszel?
- Mi történik a fákkal az ősz során?
- Milyen színűek a levelek?

— *Most tanuljunk meg egy rövid kis mondókát, amit aztán el is fogunk mutogatni. Álljatok fel és alkossunk egy kört. Soronként fogjuk megtanulni. Először én elmondom, ti meg ismételjétek utánam. Ezt 3-szor is elpróbáljuk, hogy jól megtanuljuk.*

Esik eső, csepereg,

Sárga levél lepereg.

Esik eső, csepereg,

A kiséger kesereg,
Esik eső, csepereg,
Megáznak a gyerekek.
Esik eső, csepereg,
Táncolnak az egerek.
Esik eső, ujujuj,
Még hozzá a szél is fúj.

— *Most játszunk egy játékot, amelyet biztos élvezni fogtok. A játék neve a békakergető. Álljunk fel és alkossunk egy nagy kört. Egy mondókával kiszámítom, hogy ki lesz a gólya:*

*Hosszú lábú gólya,
hol jártál azóta,
a tengeri tóba.*

Huss!

A gólya vegye fel a már elkészített fej pántot, ezután álljon fél lábra a kör közepére, addig a békák a következőket mondják:

*Béka, béka, berekeke,
megfognál, ha lehetne.*

Mikor a békák befejezik a mondókát, a gólya próbáljon meggyorsan elkapni valakit az ugrádozó békák közül. Aztán akit elkap azzal cseréljen helyet! (ezt ismétljük meg 3-4-szer)

2. Foglalkozásterv-TÉL

A foglalkozás helye: Csoportszoba

Időpontja: 2019. december

Az intézmény, az óvodai gyerekcsoport neve: Beregszászi 13 Számú Szivárvány óvoda, magyar csoport

A foglalkoztatott korcsoport: 4-5 év, középső csoport

Témakör:Tél

Téma:Beköszöntött a tél

A tevékenységcéljai:

• *didaktikai célok:* ismereteik bővítése; új ismeretek szerzése a télről; beszédképesség fejlesztés; figyelem fejlesztése;

• *nevelői célok:* a természet szeretetére való nevelés; az irodalom szeretetére való nevelés; a természet szépségeinek észrevétele;

A tevékenység feladata: új ismeretek nyújtása, vers tanulása, szókinccs gyarapítás

A foglalkozás szervezeti formája: kötött

A foglalkozás munkaformája: csoportos

A foglalkozás típusa: új ismeretet szerző tevékenység; új ismeretek bemutatása, beszélgetés, magyarázat

A foglalkozás módszerei:a szóbeli megismeréssel kapcsolatos módszerek: elbeszélés, magyarázat, beszélgetés

A foglalkozás menete

Kezdő szakasz:

-Gyerekek, mondok egy találóskérdést. kitaláljátok?

Fagytól, jégtől sose fél,

Szánon szalad, ő a...(tél)

-Nagyon ügyesek vagytok! Gyerekek, tudjátok milyen évszak köszöntött be hozzánk?

Bizony, a tél. Mit vettetek észre, mi változott?

A gyerekek válaszait kibővíttem.

Alkotó szakasz:

-Figyeljete csak, most megtanulunk közösen egy verset! Először én elmondom nektek, hallgassátok csak!

Kányádi Sándor:

Ül a tél a hegy tetején

Ül a tél a hegy tetején.

Fehér kucsma van a fején.

A hátán meg fehér suba.

Készülődik a faluba.

-Gyerekek miről szól ez a vers? Igen, készülődik a faluba a tél. Tudjátok mi az a kucsma? S vajon mi az a suba? És a versben mit jelent ez? Hogy a hegytető hóval volt borítva, mintha fehér sapkája és fehér kabátja lenne a hegynek.

-Most én még egyszer elmondom a verset, utána pedig majd mondjátok utánam ti is soronként! (Minden sort kétszer ismételünk)

Ezután még kétszer elmondjuk a verset!

-Most minden üljön az asztalhoz vatával, kisbottal és cérna segítségével megjelenítjük azt ahogy télen esik a hó fákra.

Befejező szakasz:

Dicséret, s jutalomként kimegyünk egy kicsit az udvarra.

Szómagyarázat:

Kucsma- téli, meleg sapka, ami legtöbbször csúcsos volt.

Suba-olyan hosszú mellény, amit régen a pásztorok viseltek. Állatbőrből készült, meleg, szőrmés volt.

3. Foglalkozás- TAVASZ

Foglalkozás helye: Csoportszoba

Időtartam: 15-20 perc

Tevékenységi forma: anyanyelvi nevelés

Téma: Tavasz

Cél: ismeretek bővítése a tavaszról. A tavasszal kapcsolatos kifejezések megértése. Beszédképesség, logikai gondolkodás fejlesztése. A figyelem, a koncentrációs készség fejlesztése. A növények szeretetére való nevelés, az esztétikus érzék fejlesztése.

Feladat: megérteni a napsugár fontos szerepét az életünkben

Eszközök és anyagok:gyurma, mesekönyv

A foglalkozás szervezeti formája: kötött

A foglalkozás munkaformája: frontális

A foglalkozás típusa: a témához kapcsolódó gyakorló tevékenység, korábbi tapasztalatok felidézése

A foglalkozás módszerei: szemléltetéssel és képszerű megismeréssel kapcsolatos módszerek: bemutatás, önálló megfigyelések.

A foglalkozás menete:

Kezdő szakasz: Előkészítjük a foglalkozás helyét, elrendezzük a székeket, asztalokat.

- Gyerekek, csalogassuk elő a napocsát a Süss fel, Nap című dalocska eléneklésével:

„Süss fel, Nap, fényes Nap,

Kertek alatt a ludaim megfagynak!”

- Nézzétek, elő is jött a Nap! Milyen szépen árasztja a fényt!

- Gyerekek, ma a napsugárról fogok nektek mesélni egy érdekes mesét!

Alkotó szakasz:

Fésűs Éva: A pajkos napsugár

Szómagyarázat:

Pajkos – játékos

rés – lyuk, nyílás

lekandikál – lenéz

tódultak – siettek
megcsillantották – megvilágították
egy szempillantás alatt – rögtön
sziporkázott – csillogott
kikelet – tavasz
fickándozó – izgó-mozgó
csintalanság – rosszaság
önfejű – nemhallgatsenkire, amitgondol, az a jó; makacs
elámult – elcsodálkozott
megszeppenve – ijedten
utánaillant – utánaszaladt
rögök – földdarab
zsugorodik – kisebblesz
arasznyi – nagyonnagy, feltűnőennagy
serkentek - nőttek
cirógat -simogat
legderűsebb – legvidámabb
- Ki volt ennek a mesének a főszereplője?
- A napsugár.
- Mikor jelent meg a napsugár?
- Amikor a gyerekek énekelték a dalt.
- Mit mondott a Nap-anyó a napsugaraknak?
- Hogy vigyenek meleget a világba.
- Ki nem akarta teljesíteni a feladatát?
- Egy aranyszínű napsugár.
- Mit csinált ezután?
- Olyan helyet keresett, ahol fényesebbnek látszik.
- Ki vette őt észre?
- Egy kisfiú.
- Mit csinált ezután a kisfiú?
- Játszott a napsugárral.
- Hogy játszott?
- Tükröt tartott felé, így fényesebben világított.
- Hol járkált a napsugár aznap még?

- A házak falán, bevilágított az állatok és az emberek szemébe.
- Mi történt a kislánnyal, akinek bevilágított a szemébe?
- Leesett a rollerről és sírt.
- Mit csinált a kisfiú?
- Megijedt.
- Mit csinált a napsugár?
- Próbált bocsánatot kérni a kislánytól, de a kislány nem értette őt.
- Mit csináltak a verebek?
- Azt mondták a napsugárnak, hogy panaszkodni fognak Nap-anyónak, amiért ilyen pajkos volt.

- Mivel akarta a napsugár jóvátenni a rossz tettét?
- Minden melegét a kislány ablaka alatti hófoltra szórta.
- Mi történt ott?
- Kibújt a hóvirág.
- Mi történt a kislánnyal?
- Nem volt már szomorú, örült a hóvirágnak.
- Mit csinált ezután a kis napsugár?
- Tovább olvasztotta a havat, hogy szebb legyen a környezet.

Gyerekek, a napsugárnak tehát nagyon fontos szerepe van az életünkben, hiszen melegít, világít. Ilyenkor tavasz elején elolvad a hó a napsugaraknak köszönhetően és fényességet áraszt a földre.

Befejezőszakasz:

- Most mutassuk be a gyurmából elkészített fákon, hogy a tavasz eljövetelével, a fák nyitnak.

— Mindenki üljön vissza a helyére. *Most hoztam nektek gyurmát és együtt készítettünk belőle egy nagy fát. Hoztam nektek még leveleket is. Ezeket fogjuk felragasztani a fára. Majd leszedjük őket és közben fogjuk fényképezni a fát. A végén összerakjuk a képeket és megnézzük, hogy hogyan hullnak a falevelek a mi nagy fánkról.*

— *Összegzés:*

- Melyik tanultunk ma?
- Kinek, mi tetszett meg a legjobban az ősszel kapcsolatban?

— *Nagyon ügyesek voltatok, a naposok pakoljanak el, és ezután mindenki mehet játszani a csoportszobában található játékokkal.*

Власник документу: Моца Андрій Андрійович

Дата перевірки:
13.05.2020 13:08:14 EEST

Дата звіту:
13.05.2020 13:20:23 EEST

ID перевірки:
1003076584

Тип перевірки:
Doc vs Internet + Library

ID користувача:
92712

Назва документу: Gacs Evelin

ID файлу: 1003092816 Кількість сторінок: 50 Кількість слів: 12095 Кількість символів: 86389 Розмір файлу: 1.78 MB

2.63% Схожість

Найбільша схожість: 0.5% з джерело https://dotandline.blog.hu/2015/05/21/konyvek_folyoiratok

2.53% Схожість з Інтернет джерелами 13

Page 52

0.38% Текстові збіги поБібліотеці акаунту 18

Page 52

0% Цитат

Не знайдено жодних цитат

0% Вилучень

Вилучений текст відсутній

Підміна символів

Заміна символів 2