

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

Реєстраційний № \_\_\_\_\_

**Бакалаврська робота**  
**КЛАСИЧНІ ТЕХНІКИ МУЛЬТФІЛЬМІВ - АНІМАЦІЙНИХ ФІЛЬМІВ, ІСТОРІЯ**  
**УГОРСЬКОЇ АНІМАЦІЇ. ПРАТИЧНІ МОЖЛИВОСТІ ДЛЯ ВИГОТОВЛЕННЯ**  
**МУЛЬТФІЛЬМІВ У ДОШКІЛЬНИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ**

**КАМПО ОНДРЕО ОЛЕКСІЇВНА**

Студентка IV-го курсу

Спеціальність: 012 Дошкільна освіта

Освітній рівень: бакалавр

Тема затверджена на засіданні кафедри

Протокол №1/2018

Науковий керівник:

Кулін Агнеш З.  
викладач

Завідувач кафедрою \_\_\_\_\_

Біда Олена А.  
доктор пед. наук, професор

Робота захищена на оцінку \_\_\_\_\_, «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2019 року

Протокол № \_\_\_\_\_ / 201\_

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

**Кафедра педагогіки та психології**

**Бакалаврська робота**

**КЛАСИЧНІ ТЕХНІКИ МУЛЬТФІЛЬМІВ - АНІМАЦІЙНИХ ФІЛЬМІВ, ІСТОРІЯ  
УГОРСЬКОЇ АНІМАЦІЇ. ПРАТИЧНІ МОЖЛИВОСТІ ДЛЯ ВИГОТОВЛЕННЯ  
МУЛЬТФІЛЬМІВ У ДОШКІЛЬНИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ**

Освітній рівень: бакалавр

**Виконав:** студентка IV-го курсу  
спеціальності 012 Дошкільна освіта

Кампо Ондрео Олексіївна

**Науковий керівник:** Кулін Агнеш З.  
викладач

**Рецензент:** Гогола Золтан.С.  
викладач

Берегове  
2019

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

**Pedagógia és Pszichológia Tanszék**

**KLASSZIKUS ANIMÁCIÓS TECHNIKÁK BEMUTATÁSA ÉS A MAGYAR  
RAJZFILMGYÁRTÁS MÚLTJA - JELENE. RAJZFILMKÉSZÍTÉSI TECHNIKÁK  
GYAKORLATI LEHETŐSÉGEI ÓVODAI KÖRNYEZETBEN**

Szakdolgozat

**Készítette:** Kampó Andrea

IV. évfolyamos Óvodapedagógia

szakos hallgató

**Témavezető:** Kulin Ágnes

főiskolai tanár

**Recenzens:** Gogola Zoltán

főiskolai tanár

Beregszász – 2019

## Tartalomjegyzék

Bevezetés.....	5
I. Mit is jelent az animáció.....	7
I.2. Klasszikus rajzfilmkészítési technikák bemutatása.....	15
II. Nagy rajzfilmgyárak harca a fogyasztók, nézők kegyeiért technikai változások (kompjúteres grafika győzelmi menete).....	19
III. Magyar rajzfilmkészítés jelene, kimagasló teljesítmények. ....	24
IV. Kiknek is szól a rajz-, animációs film.....	31
V. Gyakorlati Munka.....	35
V.1 Mesenézési szokások felmérésének kutatása.....	35
V.2. Eredmények és értékelések .....	37
V.3. Számítástechnikai eszközök mennyisége a családon belül.....	40
V.4. A gyerekek szabadidős tevékenységei.....	44
V.5. Dolgozat eredményeinek felhasználása óvodai foglalkozás során .....	55
Összefoglalás.....	58
VI. Mellékletek.....	60
VI.1. Irodalomjegyzék .....	60
VI.2. Képjegyzék .....	62
VII. Gyakorlati munka mellékletei .....	64
VII.1. Ábrák jegyzéke.....	64
VII.3. Foglalkozásokon készített fotódokumentáció .....	65
VII.4. Mesenézési szokásokat felmérő kérdőív .....	69

## Зміст

Вступ.....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
I. Що означає анімація.....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
I.2. Ознайомлення з класичними техніками мультфільмів.....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
II. Боротьба визначних мультиплікаційних майстернь за споживачами, технічні зміни (комп'ютеризація).....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
III. Угорська анімація сьогодні, видатні досягнення...	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
IV. Для кого пригототевлені мультфільми .....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
V. Практична робота .....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
V.1 Огляд досліджень звичок перегляду казок.....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
V.2. Результати досліджень та їх обговорення .....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
V.3. Кількість електронних пристроїв в сім'ї .....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
V.4. Діяльність дітей в вільний час .....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
V.5. Використання результатів дослідження при занятті в ДНЗ ...	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
Резюме .....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
VI. Додатки .....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
VI.1. Список літератури.....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
VI.2. Список картин .....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
VII. Додатки практичної роботи .....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
VII.1. Список рисунків .....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
VII.3. Документація заняття.....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
VII.4. Анкета для оцінення звичок перегляду казок ....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>



## Bevezetés

Szakedolgozatom témája a *Klasszikus animációs technikák bemutatása, a magyar rajzfilmgyártás múltja és jelene. Rajzfilmkészítési technikák gyakorlati lehetőségei az óvodai nevelésben*. Témám kiválasztása során szerettünk volna olyan dolgokkal foglalkozni, ami már évtizedeken át jelen van a mindennapjainkban. Sőt nem csak jelen van, hanem nagy mértékben befolyásolja a felnövő generációt.

Célunk az volt, hogy az elméleti részében elemezzük az animáció szó jelentését, eredetét. S bár mondhatjuk, fiatal műfajról beszélünk, mégis a világ számos pontján fellelhetők bizonyítékok, hogy már az ősemberek is foglalkoztak kezdetleges „rajzfilmkészítéssel”. Az elméleti részben a kezdetektől egészen napjainkig, a sorsfordító számítógép megjelenésének időszakán át, eljutunk a modern technikáig. A modern szó nem csak a technikai dolgokra értendő, hanem a rajzfilmben feldolgozott tematikákra, történetekre, figutákra. Rohamos léptekkel fejlődik a világ és rengeteg inger éri a felnövő nemzedéket. Ezáltal a világban vagy akár az animáció készítés során már kevésbé veszik figyelembe az animáció és a mese valódi értékét, fontosságát.

A gyakorlati részben kérdőív kitöltéséhez a szülők segítségét kértük. Általuk szerettünk volna betekintés nyerni mennyire tartják fontosnak a gyerek technikai felkészültségét, mennyire figyelnek oda mit, mikor és mennyi ideig néz gyermekük. Kérdéseinkkel szerettünk volna fényt deríteni arra is, hogy az szülők idejében mennyire volt jelen a mese és melyek az ők és gyerekeik kedvenc animációi.

Összességében szeretnénk megfigyelni, hogy a nagy változások ellenére mennyire fontos a hétköznapi életben a szülők és gyerek számára az animáció. Mennyire hagyják ebben gyermekük akaratát érvényesülni. Figyelmet fordítanak, egy animáció kiválasztására vagy egyáltalán felügyelik az ilyesfajta tevékenységeiket. Mennyire színvonalas meséket, animációkat néznek a gyerekek és milyen szempontok határozzák meg azok kiválasztását.

## I. Mit is jelent az animáció.

Az animáció számunkra egy közkedvelt és mindennapi jelenség, hiszen rengeteg mesét és történetet dolgoztak fel az évek során. Maga a műfaj megjelenését a mozgókép kialakulásának idejére teszik, azaz körülbelül a 19. századra.

Mai használatban többféle értelmezésben él, viszont a mi esetünkben egy konkrét értelmezésre vagyunk kíváncsiak. Az értelmező szótár szerint a latin jelentésű „animo” igéből alakult ki, ami „életet lehelni valamibe” jelentéssel bír, ebből képződött az „anima” (lélek) szó. Összefoglalva: lélekkel megtölteni valamit, ami mozdulatlan. (Závodszy Ferenc: Az animáció I., 3oldal)

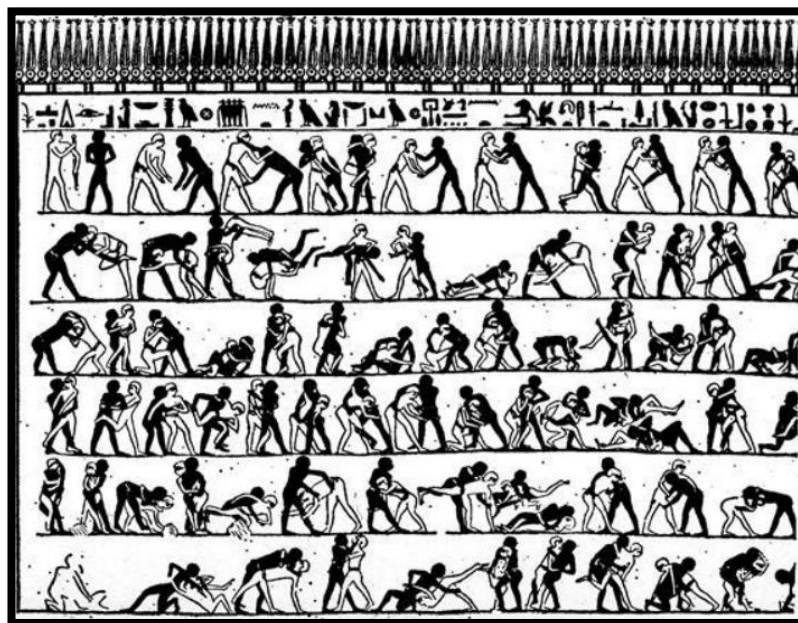
Magyar nyelvben először Tolnai Vilmos, Pesti Hírlap Nyelvőre című kiadványban említi meg. Értelmezése szerint: „éleszt, elevenít, élénkít, kedved kelt, jókedvre gerjeszt, felvidít, biztat, buzdít, lelkesít, serkent és rábeszél” jelentéssel bír.

Ha maga a műfajt szeretnénk összességében megvizsgálnánk, akkor rengeteg sok olyan területet is szemügyre kellene venni, mint a film, a grafika, kinetikus művészet, zeneművészet, sőt a technológiák fejlődésével, pedig egyre komplexebbé és átláthatatlanabbá válik, és emiatt nem tudnánk olyan fogalom meghatározást találni, ami mindent egybefoglalna. Viszont ezzel nem csak mi laikusok vagyunk így, ezért az ASIFA ( Nemzetközi Animációs Film Szövetség ) 1981-ben véget vetett a találgatásoknak és egy „inverz” definíciót talált arra, hogy mi nem tartozik ebbe a műfajba. Így hát az ő megfogalmazásuk szerint animációnak nevezünk minden mozgóképet, amely más, mint élő események egyszerű, élethű reprodukciója. ([www.asifa.net](http://www.asifa.net))

Fogalom meghatározás után meg kell állapítani a szerepét, célközönségét és természetesen tartalmát. Napjainkban rengeteg olyan terület van, ahol a mozgóképet alkalmazzák: reklámok, játékok, szignálok, de ide tartoznak a számítógépes és mobiltelefonokra írt alkalmazások is egyaránt. Napi szinten láthatunk a TV-ben animációs sorozatokat, de egész estés animációs filmeket is. Pont emiatt ez az ágazat olyan széles körben elterjedt, az egész világon, hogy minden korosztálynak, nemnek érdekes információt tud szolgáltatni.

Bár az animáció fogalma csak a 19. századtól kapott nagyobb figyelmet, már az ősi barlangrajzokon is megfigyelhetőek a mozgássorozatok. Általában vadászatot vagy harcot ábrázoltak, amin az egymást követő rajzok az állatok menekülésének egyes fázisait mutatta be.





**1. kép: Négyezer éves egyiptomi falfestmény**

Középkori képregényként történetet mesélnek a templomok freskói vagy hatalmas ólomüveg ablakai is, hiszen a hívek, olvasni nem tudván, ezek segítségével ismerhették meg a bibliai történeteket és a szentek életét. A képek a „narrációval”, vagyis az egyházi énekekkel és a papok prédikációival együtt alkottak teljes egészet. ([www.doktori.btk.elte.hu](http://www.doktori.btk.elte.hu))



**2. kép: A Sixtus-kápolna mennyezetfreskója**

Nem csupán harcot vagy bibliai történeteket festettek fel, hanem a sírkamrák falait is díszítették akár aratás vagy kaszálás folyamatával. Nyilván ezek nem a valós méreteket és erőviszonyokat ábrázolták, hanem az adott szituációhoz alakították, ami sok esetben túlzó

ábrázolást jelentett. Ezzel ellentétben a görögök és a római művészek az istenek erejét és különleges képességeit örökítették meg.

Az évek során viszont már ezektől a technikáktól elvonatkoztatunk. 1646-ban Athanasius Kircher újszerű dologgal állt elő, melynek segítségével a házak falára tudott vetíteni képeket. Néhány év elteltével ezt egyre jobban tökéletesítette és a végén „Ez a gép lehetővé tette a képek gyors váltását, a mozgás illúzióját pedig úgy hozta létre, hogy az üvegre festett képsorozat egyes darabkái előtt külön elemeket – zsinagregára függesztett karokat, lábakat – rángatott”. (Bolyos Lilla: A rajzfilmgyártás története, és az animáció készítése, 8. oldal)

Kezdetleges szerkezetek létrehozása lavinát okozott és mozgatta az emberek fantáziáját, igyekeztek még több lehetőséget kiaknázni képek kivetítéséhez. Következő jelentősebb technikai vívmány a zárt dobozban égő gyertya fényvel vetített papírra rajzolt képek. Nyilván ezek a megoldások nem tudtak látványvilágot biztosítani, mint napjainkban az animációk, de pont emiatt volt olyan mesés és érdekes számukra.

Az első olyan rajzok, amelyek már nagyban hasonlítottak a mai rajzfilmek jeleneteihez, Joseph Antoine Ferdinand Plateau 1829-ben elkészített életkerek elnevezésű szerkezetének forgatható képkorongján jelentek meg. Ezek „egy-egy önmagába visszatérő mozgás illúzióját adhatták”. (Bolyos Lilla: A rajzfilmgyártás története, és az animáció készítése, 11. oldal)

Természetesen az évek alatt többféle - fajta próbálkozás volt, amely során a mozgás illúzióját szerették volna átadni a nézők számára. Ezekhez a technikákhoz szebbnél szebb rajzok készültek.

A 19. században a fenakisztoszkóp, zoetrop és praxinoszkóp és a hasonló pörgetős füzetek voltak az első korai animációs eszközök melyek mozgást jelenítettek meg az egymást követő rajzokból technika segítségével - de az animáció nem fejlődött sokkal tovább a mozgókép film felfedezéséig.

Émile Reynaud 1877-ben készítette el a praxinoszkóp nevű vetítőberendezést. Az animáció az a képzőművészet és a technika közösségéből kifejlődő újabb művészeti ág. A maihoz 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. Az elkészült művek 300-700 ábrából álltak, és mint egy kis mozifilm közönség előtt mutatták be. Első rajzfilmjei közt volt az Egy jó pohár sör, ami 1889-ben készült. (M. Tóth Éva, Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet I., 31. oldal)

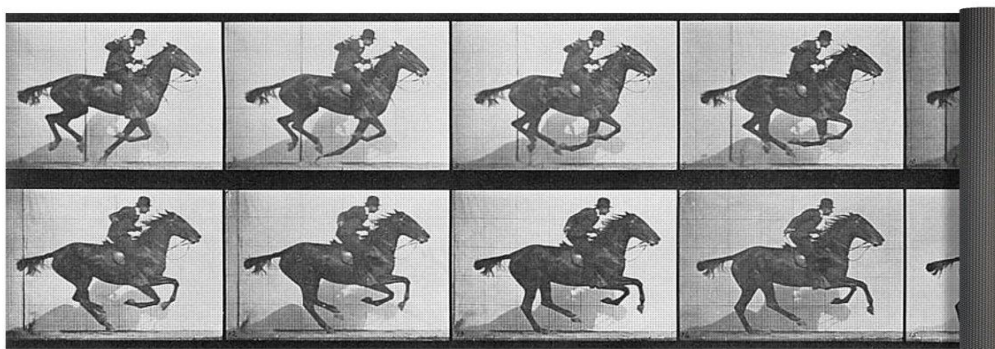
A mozgókép története valójában a mozgófényképezés feltalálása előtt már jelen volt: a fenakisztoszkóp volt az első, mozgókép illúzióját keltő szerkezet, mely egyes források szerint már

az ókorban is létezett – rajzolt állatfigurák sorrendi mozgásfázisait villantotta fel gyors egymásutánban.



**3. kép: Eadward Muybridge: A fenakisztoszkóp-lemez, 1893**

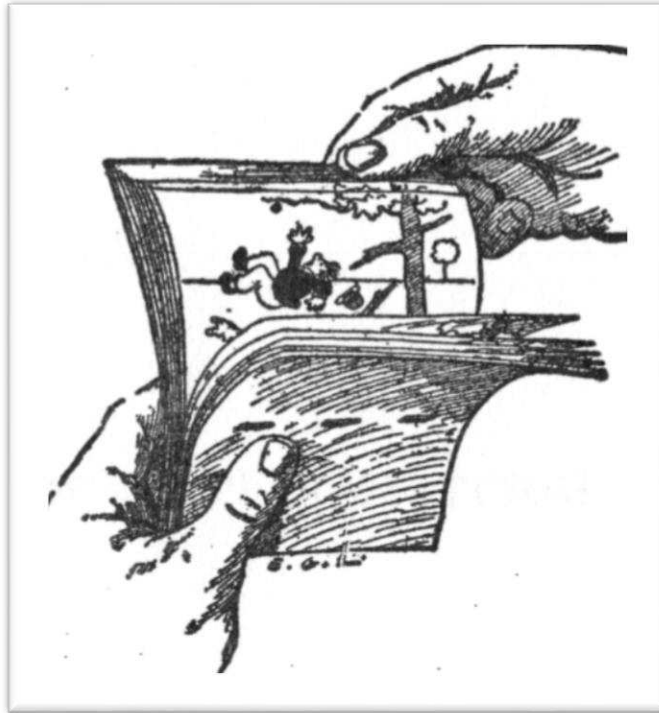
A 19. században nem csupán egy síkon fejlődött az animációs technikája, nyilván mindenki igyekezett a saját fantáziáját megeleveníteni. Így ebben az időszakban Edvard Muybridgnek többféle alkotó tevékenysége volt, mint például fényképei alapján is egy 8 ismétlődő képből álló animált ló figura is szintén közismeré vált.



**4. kép: Ló és lovas, Eadward Muybridge zoopraxiscope felvétele**

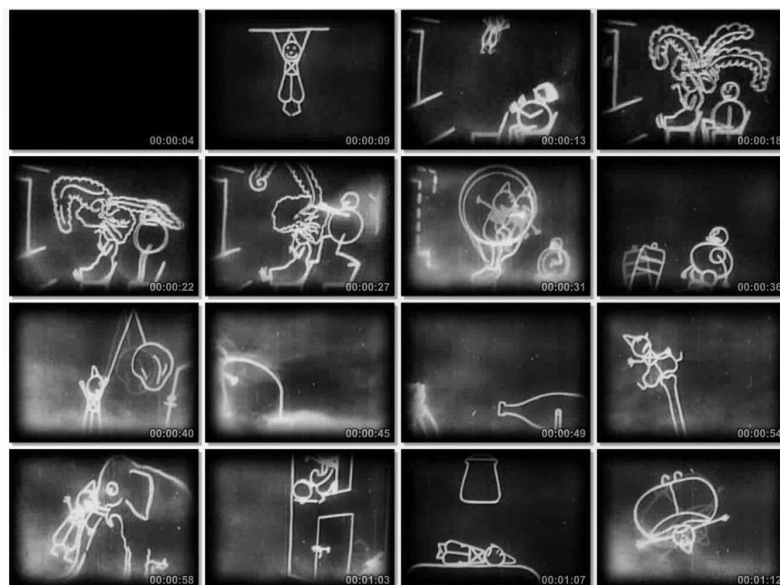
Viszont erre az időre tehetjük a pörgetős füzetek megjelenését is, ami némiképp az animáció elődjének tekinthetünk.





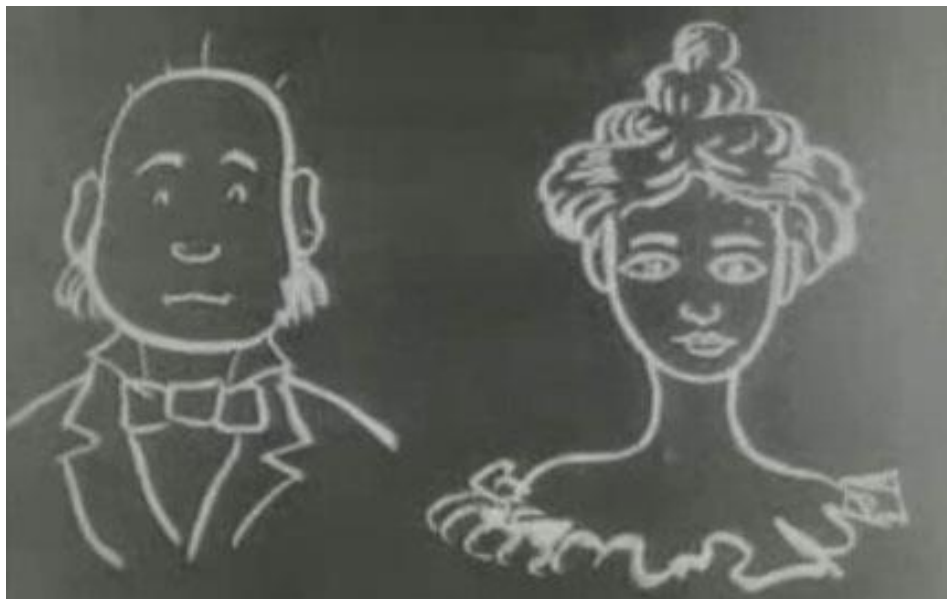
**5. kép: Pörgetős füzet, 1886**

Az első viszont már valóban az ágazathoz sorolható rajzfilmet a francia Émile Cohl készítette, 1908-ban, melynek címe „Fantasmagorie”. Cohl megszállott művész volt, számos animációs eljárás feltalálása fűződik a nevéhez. Azóta is nélkülözhetetlen az általa először használt megvilágított animációs állvány a függőlegesen ráhelyezett, elektromosan hajtott kamerával. Ma már bizarnak tűnő filmjei, melyekben a legkülönbébb anyagok és tárgyak, többek között rajzok, makettek, bábok, fotókivágások, homok, bélyegek szerepeltek, akkoriban hihetetlen népszerűek voltak. ([www.filmtett.ro](http://www.filmtett.ro))



**6. kép: Émile Cohl: Fantasmagorie**

Nem lehet nem megemlíteni az amerikai művészeket sem, akik sokban hozzájárultak a fejlődéshez, főleg kezdetben Stuart James Blackton, aki elkészítette első rajzfilmét, melynek „Egy arc humoros változásai” címet adta, 1904 -ben.



**7. kép: James Stuart Blackton: Vicces arcok vicces fázisai, 1906**

Az első valóban sikeres animáció mégis egy dinoszauruszról szóló történet megjelenítése volt. 1914-ben alkotta meg a főszereplőjét (dinoszaurusz) Winsor McCay. Ezt nevezik az első karakterközpontú animációnak.



**8. kép: Winsor McCay: Gertie the Dinosaur, 1914**

Ez a film a legidő- és munkaigényesebb technikával készült. Akkoriban meg nem volt lehetőség arra, hogy a szereplőket és a háttérrel külön rétegre rajzolják, ezért a háttérrel is lapról lapra, mozdulatról mozdulatra át kellett rajzolni. Közel tizezer képet készítettek a filmhez. McCay ahol tudott spórolt a képek rajzolásával: ő alkalmazta először a képek visszafelé történő lejátszását.

Sajnos azt kell mondanunk, hogy rengeteg sok alkotás kárba veszett és nem maradt meg az utókor számára. Rengetegen próbálkoztak a rajzfilmgyártással viszont nem sok mindenkinek sikerült, bár ezek ellenére is maradt ránk néhány olyan jelentős mű, amelyből láthatjuk, hogy akkoriban az emberek igen nagy fantáziával voltak megáldva.

Igazi áttörést az 1920-as évek hozták meg, rengeteg tapasztalattal és próbálkozással a hátuk mögött fejlődött az ipar. A filmek népszerűsége növekedett, ezért is a tömeges gyártás jellemezte ezt az időt.

Átütő sikert ért el a Félix a macska, akit Pat Sullivan és Otto Messmer alkotott meg. Kezdetben az újság kisebb rovataiban foglalt helyet, majd került filmvászonra. A karaktert úgy alkották meg, hogy közkedvelt figura legyen, hisz életből vett történetekben elevenedett meg. Nyilván az amerikai rajzfilm gyártássá nem tudtak lépést tartani, de mégis hatást gyakoroltak az akkori művek tematikájára és technikájára. (Závodszy Ferenc: Az animáció III. 3 oldal)

Ebben az időben már megjelent a nagy Walt Disney, ahol már hangos animációs filmeket készítettek és fő karakterük Miki egér volt. A vetítéseket nem csak egyszerű emberek tekinthették meg, hanem államelnökök és a magas rangú személyek. A fejlődés magával hozta a többi karakter megjelenését is, mint Minniet, Plútót, Goofyt, Donald kacsát.

Disney nagyon jó ötletekkel és korszerű technikákkal dolgoztak, ami meg is hozta a várt eredményeket. Természetesen emiatt a legjobb munkatársakat és animátorokat is alkalmazni tudták. Folyamatos kísérletezések folytak, így a színes filmekkel és a hangosfilmekkel is egyaránt.

Vetélytársuk és ellenfelük nem volt a világon, hisz Miki egér figurája teljesen a rajzfilmek szimbólumává vált. Idővel végül előkerült egy vetélytárs jelölt Popeye személyében aki egy tengerész volt, őt Fleischer testvérek alkották meg. A figura egy spenótgyártó cég reklámozása céljából jelent meg.



**9. kép: Tom Sims és Zaboly Béla: Popeye rajzfilmfigura, 1919**

Sorra jelentek meg a kedvesebbnél kedvesebb figurák és a hozzájuk kapcsolódó történetek, amelyeket a nézők első pillanattól kezdve megkedveltek. Ebben az időben jelent meg Tom és

Jerry, Tapsi Hapsi, Kengyelfutó Gyalogkakukkk, Rózsaszín párduc. Ezek nem hogy csak korszakalkotók lettek, hanem még napjainkban is nagyon szórakoztató rajzfilmeknek bizonyulnak. Ezek az amerikai sikerek arra sarkalták a többi ország művészeit, hogy ők is alkossanak valami egyedit. Olaszországban, Németországban, sőt Franciaországban is remek alkotások születtek. A harmincas években Európában inkább a politikai témájú filmeket készítették papírkivágásos technikával. Amerikában ezzel szemben a tömeggyártásban elvesztett sok olyan jó ötlet, ami a fiatal animátorokban nemtetszést váltott ki, emiatt sztrájk tört ki a Disney-stúdióban. (M. Tóth Éva, Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet I., 43. oldal)

Reagálva erre 1943-ban létrejött az UPA (United Production Of Amerika). Itt mindenki szabadon kiélhette minden fantáziáját, és senki sem szabott határt a szárnyaló fantáziának. Ezzel egy időben Kanadában szintén létrehoztak egy stúdiót az NFB-t (National Film Board) A kettő között az volt a különbség, hogy Amerikában egyedül kellett megteremteni az anyagi háttért a munkához, míg Kanadában az állam biztosított mindent.

1945 évek után már rohamos fejlődésnek indult a japán animáció, pontosabban kezdetben a képregények, majd pedig ezek lettek az animációk alapjai. Folyamatosan rengeteg munkát és pénzt fektettek be világszerte az animáció készítésbe és ennek meg is volt az eredménye.

Az animáció fejlődését elősegítette a számítógépek megjelenése, a TV megjelenése, az internet elterjedése. Egyre inkább a művészek munkájára hatást gyakorolt a piaci elvárás. Már nem feltétlenül a kreativitás és az egyéni ötletek számítottak, hanem a profit. Napjainkban már teljes mértékben, a részletekig élethűen tudják ábrázolni a szereplőket, karaktereket. Ezt nem csak a technika fejlődésének köszönhetjük, hanem az emberek elvárásainak egyaránt, hisz mindenki a legszebben kidolgozott filmeket tudja élvezni és izgalommal nézni. (Závodszy Ferenc: Az animáció III. 4 oldal)

Az első olyan animációs film, amelynek minden részletet számítógéppel készítettek a Toy Story volt 1995-ben. Több, mint 400 modellt készítettek a filmhez. Ezt követően a filmekhez is számítógépes animációkat alkalmaztak. Ilyen film volt 1995-ben a Casper. Napjainkban már mindennaposnak mondhatók a teljesen számítógéppel készített animációs filmek. (M. Tóth Éva, Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet II. 10. oldal)

Tehát röviden összefoglalva rögzös utat járt be az animáció és rengeteget fejlődött az kezdetektől napjainkig. Kezdetleges technikáktól napjainkig nem sok év telt el, még olyan nap léptét tett meg ez a művészeti ág, hogy lassan már nem találunk rá definíciót, hisz olyan sok dolgot foglal magába.

Napjainkban az animációs film olyan film, amelynek készítésekor a filmvászonra tervezett mozgássorozatot vagy cselekményt kockánként hozzák létre és veszik fel.

## I.2. Klasszikus rajzfilmkészítési technikák bemutatása.

Az animáció olyan filmkészítési technika, amely élettelen tárgyak, rajzok vagy ábrák „kockázásával” olyan illúziót kelt a nézőben, mintha az egymástól kis mértékben eltérő képkockák sorozatából összeálló történésben, a szereplők megelevenednének vagy élnének. Az animációs filmeknek számos változata létezik, közvetlenül a filmre rajzolástól kezdve a homokkal rajzoláson át az élő szereplőkkel együtt játszó rajzfigurákig. (M. Tóth Éva, Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet I., 21. oldal)

Tehát, gyakorlatilag mint minden mozgókép, az animáció is állóképek sorozata. Azt viszont, hogy milyen technikát használunk, az elkészítéséhez az befolyásolja, hogy az állókép milyen módszerrel van elkészítve. Hagyományos eljárások során a kockánként való rögzítés tartották célravezetőnek, ezzel szemben a digitális technika más megoldásokat használ. Egy kész filmben 24 képkocka pörög le a szemünk előtt, egy másodperc alatt, nyilván a modern technikának köszönhetően napjainkban már ez a szám változtatható.

### **A rajzfilm**

Az egyik legismertebb műfajról beszélünk, rajzfilm vagy másnéven rajzanimáció, ezt a fogalmat nem csak erre a műfajra használják, hanem összességében lefedik vele az animáció fogalmát. S bár valóban ez a technika fejlődött és terjedt el világszerte a legjobban, mégis tisztáznunk kell, mit is jelent valójában a rajzfilm.

Rajzfilm esetében a művész minden képkockát megrajzolt, kifestet. A hagyományos módszer szerint egy úgynevezett világítódobozt, vagy asztalt alkalmaztak. Erre helyezték egymásra a megrajzolt fázisokat, alulról pedig megvilágították, így látható lett az előző néhány rajz is egyaránt. Azaz az ötletet a rajzok és a filmkamera segítségével elevenítik meg. Nagyban megkönnyítette a munkát a későbbiekben megjelenő celltechnika (Earl Hurd, 1914). Lényege abban rejlett, hogy a figurákat egy átlátszó fóliára (cellekre) rajzolták. Így már csak a háttérre kellett ráilleszteni a figurákat, így időt és sok munkát spóroltak meg. A 21. században már ezt a technikát kevésbé alkalmazzák, sőt a Disney Stúdió ki is jelentette egy közleményben, hogy ideiglenesen felhagy a hagyományos rajzfilmkészítési technikákkal. ([www.dea.lib.unideb.hu](http://www.dea.lib.unideb.hu))

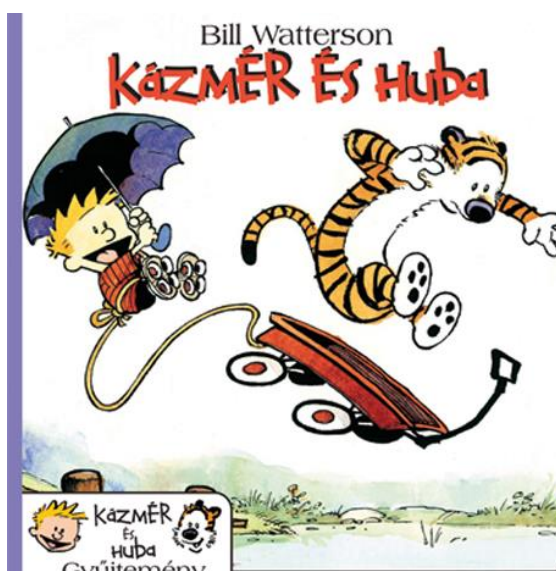




**10. kép: William Hanna Joseph Barbera: Frédi és Béli, avagy a két kőkorszaki szaki**

### **Papírkivágásos film, kollázsfilm**

Fő jellemzőjük, hogy a mozgást általában a papírból kivágott figurák mozgatásával valósítható meg. Ez trükkasztalon vagy kamerák előtt a felvétel ideje alatt történik.



**11. kép: Bill Watterson: Kázmér és Huba, 1985**

Vannak az úgynevezett árnyfilmek, amelynek részleteit annó gyermekkorunkban mi is gyakoroltunk a lámpa fényénél. Azaz a főszereplő formáját átvilágítással vagy alsó megvilágítással érik el.

Félpasztikus bábfilmek képviselik az a műfajt, ami a bábfilmek és a papírkivágások keverékéből hoztak létre. Tárgyanimáció-filmreliefről abban az esetben beszélünk, ha olyan anyagokat használunk, amik természetüknél fogva sík- és térhatással is rendelkeznek. Bábfilm, szoborfilm készítésénél 3D tárgyakat mozgatnak, amelyek lehetnek akár gipszből vagy gyurmából, agyagból. (Závodszy Ferenc: Az animáció II. 3 oldal)



12. kép: Csukás István: Süsü a sárkány, 1977

### Celluloidszalagos filmek

Ahogy a nevében is látható, celluloidszalag szükséges a megvalósításhoz. Kockáról-kockára haladunk az időben, kimarad a filmfelvétel. Itt inkább maga a filmszalagra rajzolnak, bekarcolnak vagy festenek. Mozgás folyamatos, nem lehet megállítani. Műfajok keverednek: a festett szereplő lehetséges, hogy valós környezetben van, vagy fordítva.

Mind a három technika roppant sok munkát igényel, viszont némiképp különböznek egymástól. A rajzfilm munkafolyamatai közel állnak a festmények vagy szobrok készítéséhez, hisz vázlatból indul ki az animátor és lépésről- lépésre dolgozza ki az apróságokat. Míg ezzel szemben a másik két esetben nehezebb munkája van. Lefényképezett mozdulatok csupán az animátor fejében vannak és egyáltalán nem biztos, hogy meg is fog valósulni. Sok minden az animátor szakértelmén és ügyességén múlik. Manapság nyilván mindez másképpen, sokkal, de sokkal egyszerűbben jön létre. ([www.dea.lib.unideb.hu](http://www.dea.lib.unideb.hu))

De ismert technika és külön nagy kategóriát alkot a stop motion animáció területe, ahová a sík- vagy térbeli tárgyakkal, elemekkel létrehozott, kockánként beállított és rögzített mozgóképet soroljuk. A festményanimáció esetében a képsorozat nehezen száradó olajfestékkel, üveglapra készített festmény kockánként történő módosításával és felvételével jön létre. Bár itt is használják a rétegre bontást egymás fölé helyezett üveglapok formájában, a figurák nincsenek minden esetben elválasztva a háttértől. Ezáltal a mozgásukkor a háttér enyhe zizegése figyelhető meg, hiszen a háttérnek a figura körüli részeit is minden fázisnál újra kell festeni.

Nagy odafigyelést és kitartást igénylő műfaj, utólagos javításra nincs mód. Legismertebb képviselője az orosz Alekszandr Petrov, aki lenyűgöző festési technikájával varázslatos látványt ér el filmjeiben, s megemlíthetjük még a lengyel Witold Giersz és a svájci Georges Schwizgebel

nevét is. Magyarországon Gémes József és Kovásznai György neve kapcsolódik a festményanimációhoz. (Závodszy Ferenc: Az animáció II. 3 oldal)

## II. Nagy rajzfilmgyárak harca a fogyasztók, nézők kegyeiért technikai változások (kompjúteres grafika győzelmi menete)

Bárkit megállítunk az utcán, egyértelműen, hogy a rajzfilm és az animáció alapvető karaktereit a Walt Disney figurái közül fogják megnevezni. Sok olyan animációt ismerünk, amit pontosan ezek az animátorok készítettek és szerettettek meg velünk. Nevét megalkotójáról Walter Elias Disneyről kapta, aki mindent megtett annak érdekében, hogy nagy karriert fusson be, pláne, hogy ő maga szegénysorból induló, elhivatott, tehetséges fiatalember volt. Célját elérte, viszont nagyon sokan kritikus szemmel tekintett rá személyisége miatt. Szakmai munkája minden filmes teljesítményt meghalad, annak ellenére, hogy munkásságának kezdete több évtizede volt, mai napig rengeteg általa létrehozott karakter és animáció közkedvelt maradt. (M. Tóth Éva, Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet I., 50. oldal)

Nehezen indult szakmai karrierje Walter Disney-nek, viszont az idő elteltével megtanulta, hogy pénz nélkül nem jut semmire. Kezdetleges sikereit Kaliforniában szerezte meg, ahol első karakterjéről és a Walt Disney első sztárjáról kellett egy sorozatot készíteni. A sorozat címe Alice Csodaországban, melynek főszereplője maga Alice volt. Nehéz feladat elé állították, hisz élő szereplőt kombinálni kellett a rajzolt közeggel. Pozitív eredmények miatt Disney-hez csatlakozott bátya Roy, akivel közösen létrehozták a Disney Fivérek Stúdióját, majd 1927-ben átnevezték, csak a Walt Disney Stúdióvá. Disney hamar rákapott a siker titkára, a mi nem más volt, mint az igények maradéktalan kiszolgálása. Így ez a cél egész pályafutását végig kísérte.

Aliz sorozata után következett Oswald, a nyúl karaktere, akit Ub Iwerks hozott létre, megrendelője az Universal Picture volt, Margaret Winkler által közvetítve. Sajnos kemény kritika érte az elkészült epizódokat a megrendelő részéről. Sok munka árán a Disney sikerre vitette a sorozatot, majd Winkler férje átvette a forgalmazást és kijátszva Disneyt elvette tőle Oswald figuráját, amit csak 2006-ban tudtak visszavásárolni.



13. kép: Walt Disney és Miki egér figurák

Ez a kudarc megviselte a céget és ekkor született meg Miki egér, aminek első két epizódja nem hozott siker, ami ellen már komolyabb lépéseket tettek. E tájt kezdtek népszerűvé válni a mozgóképek újítása, a hangosítás. Így ezt a pluszt igyekeztek kihasználni az elmaradt siker megszerzéséhez. Kemény munka eredményeképp elkészült az első hangos animációs film. Mindhiába, mert a forgalmazókat ez sem tudta felrázni, ezért Walt Disney a nézőközönségre bízta a megítélést és egy Broadwayi filmszínházban mutatták be, ahol elsőpró sikert aratott. Miki személye teljesen lenyűgözte a nézőket és közkedvelt figura lett, hírneve vetekedett sok élő színészével. Sőt, második világháború után maga Disney kölcsönözte hangját a karakternek. (www.dea.lib.unideb.hu)

Disney nem csak a hangosítás, hanem a technikai fejlődés területén is úttörő volt. Ő alkalmazta először a színes sokszorosító eljárást, azaz a három alapszínű eljárásban egy speciális kamera minden képkockát háromszor exponált a fekete-fehér filmre. Kizárólagos szerződése volt a céggel, aki ezt gyártotta. A hangos és színes technika használatával Disney monopolhelyzetbe került a rajzfilmiparban, senki nem tudott vele versenyre kelni. Disneynek és a kitartó munkájának köszönhetően 1937-ben elkészült az első egész estés rajzfilm a Hófehérke és a hét törpe.

Második világháború azonban komoly gondokat hozott a cég életében, hiszen nagy az európai piacról származó bevétel kiesett, az elégedetlen alkalmazottak sztrájkba kezdtek, amit nagyon nehezen viselt Disney, hisz ő is teljesen kimerült. Sokan el is hagyták a munkatársai közül és valami más irányzatot kezdtek képviselni. Háború után más jellegű produkciókkal kezdtek el foglalkozni, amiben ő maga nem nagyon vett részt. Sosem nevezte magát művésznek, ő elismerte, hogy a munkái főképp az igények kielégítésére szolgáltak és nem voltak sajátosság ötletei, emiatt sok munkatársa kreativitását teljes mértékben alárendelte meggyőződésének, azaz az egyetlen helyes és sikerhez vezető útnak. Emiatt sok animátor hagyta el a stúdiót. (M. Tóth Éva, Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet, 41. oldal)

Disney hatalmas nagy sikerei hatással voltak más filmstúdiókra is, köztük a Warner Brothersra is. 1930-ban két egykori Disney dolgozó Hugh Harman és Rudolf Ising elindították a Bolondos dallamok című sorozatot, amelyben új szereplők is szerepeltek, de sokáig magukon viselte a Disney- filmek hatását. A Warner Brothers megpróbált versenybe szállni a Disneyvel és sok olyan munkatársat alkalmazott, akik egykoron ott kezdték pályafutásukat. Egészen annyira felfejlődtek, hogy a 40-es években színvonaluk lekörözte a Disney produkcióit. (Szoboszlai Péter: A rajzfilm. 18. oldal)

Nem szabad megfeledkeznünk az Universal filmstúdióról sem, hiszen egy fontos karakter eltulajdonítására is képesek voltak. Miután a Disneytől hozzájuk került a figura tovább folytatták

a sorozatot. Természetesen igyekeztek saját karaktereket is létrehozni, így jelent meg Fakopáncs Frici, aki szintén jellegzetes karakter.

Voltak viszont olyan párhuzamok, amelyeket már mai szemmel elég egyértelműen észre lehetett venni. 1929 és 1968 között működött egy úgynevezett Terrytoons cég, amelyet Paul Terry vezetett. Két fő karaktere roppantul hasonlított a Disney két figuráira, ám bár nevükben mégis különböznek. Grandy Goose és Mighty Mouse némiképp párhuzamba vonható Donáld kacsa és Goofy, Miki egér pedig Superman keverékével. ([www.dea.lib.unideb.hu](http://www.dea.lib.unideb.hu))

Az amerikai rajzfilmipar virágzásával az animációban – mint ahogy a játékfilm esetében is – az Egyesült Államok vált a termelés meghatározó tényezőjévé a 20. század elején. Európában animációs iparról ekkor még nem beszélhetünk, itt a műfaj, a kor képzőművészeti, zenei, illetve általános mozgóképművészeti törekvéseinek szerves részeként más megnyilvánulási formákat választott. Ide tartoznak a műfaji kísérletek, amelyek nem a tömegszórakoztatás vagy az anyagi haszon reményében, hanem felfedező, kutató céllal készültek. Ami pedig az alkalmazott területet illeti, Európában az alkotók inkább a reklámot részesítették előnyben, míg az amerikaiak a szórakoztató sorozatokat. Az európai animációs film hőskorának alkotói csupán 20. században kezdtek el érdeklődni az Amerikában zajló szédületes technikai fejlődés iránt. Az Egyesült Államokban megszokott nagy létszámú stábokkal ellentétben az öreg kontinensen az inkább egyénileg vagy kis csoportban dolgozó, megszállott alkotók foglalkoztak a műfajjal. A technikai eszközök sem álltak olyan szinten rendelkezésre, mint a tengerentúlon. A választott irányzat is nagyban különbözött az Amerikában megszokottól, ahol a rajzfilmipar rohamos kibontakozása a hangsúlyosan üzleti és közönségközpontú alkotói stratégiával vált lehetségessé. Mindeközben Európában, az előbbieken tárgyalt kísérleti műfajhoz hasonlóan, az animációs művészet tendenciái is az egyedi, szerzői filmek köré csoportosultak, magukon viselve a kor képzőművészeti irányzatainak erős hatását. Az európai alkotók a közönség kegyeit kereső sikeres sztárok helyett főleg szegény, de kötöttségek nélkül alkotó művészek voltak. ([www.zavodszky.hu](http://www.zavodszky.hu))

Az animációs művészet Európán és Amerikán kívül Ázsiában is, különösen Kínában és Japánban elhivatott követőkre talált, ennek eredményeként a két világháború között a Távol-Keleten is értékes munkát végző animációs műhelyek jöttek létre. Disney hatása ide is eljutott, és mint sok más országban, az egyetlen járható útnak, de legalábbis követendő példának tartották. Mind Kína, mind pedig Japán kezdeti animációs stílusára a kettősség volt jellemző, az originális grafikai világ és az amerikai cartoon stílusjegyeinek keveredése. A harmincas évektől Kínában és Japánban is hangsúlyosan megjelent a politikai propaganda a rajzfilmben, egyrészt a két ország konfliktusainak éleződése okán, másrészt a Nyugattal szembehelyezkedő nacionalista törekvések szolgálatában. ([www.filmtett.ro](http://www.filmtett.ro))

Sajnos elérkeztünk ahhoz a ponthoz, amikor az animációs technikákat és az általa nyújtott vicces irreális hangvételű történeteket felhasználták manipuláció céljából is. Az animációs filmek során olyan politikai témákat is felvetettek, ami akár manipuláló hatással volt a nézőkre. Ezáltal a kedves figurák éppúgy el tudják adni a gyűlöletet, az adott politikai pártok szemléletmódját, igazolva, hogy a rajzfilm cseppet sem ártalmatlan és veszélytelen műfaj, hisz olyan tartalmakat is tudott közvetíteni, amelyeken nyers formájában az emberek megbotránkoznának. (M. Tóth Éva, Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet II., 20. oldal)

A második világháború idején az amerikai rajzfilmstúdiók komoly mennyiségű propagandamegrendelést teljesítettek. Sok esetben már létező figurákra, sorozatokra húzták rá a propagandisztikus töltetet, így például a Fleischer stúdiónál Popeye, a tengerész belépett a haditengerészetbe, és felvette a harcot a náci és a „japcsik” ellen. A Warner Bros Tapsi Hapsi című sorozatával és kifejezetten katonáknak szóló produkcióival csatlakozott a törekvéshez.

A negyvenes évekre, a világháború befejeztével új helyzet alakult ki a rajzfilmiparban. A modern, fogyasztói társadalom kibontakozásával és a televízió térhódításával a mozik közönsége megcsappant, és ez a helyzet az animációs filmeknek sem kedvezett. Több stúdió bezárt, Disney is elsősorban a kisebb költségvetésű, gyorsabban megvalósítható élőszerplős filmjeire koncentrált, illetve természetfilmeket készített. Ugyanakkor az Egyesült Államok hatalmas gazdasági fejlődésének köszönhetően az amerikai társadalom imidzséhez hozzátartozott az optimizmus, a nagyvonalúság, a jólét és a siker. (Bolyos Lilla: A rajzfilmgyártás története, és az animáció készítés, 18. oldal)

A televízió megjelenése nagy hatással volt az animáció műfajára. A tévésorozatok sajátos szempontok alapján készültek, az egyik legfontosabb cél a minél gyorsabb gyártás megvalósítása volt. A rövid epizódok más dramaturgiai struktúrát igényeltek, a párbeszéd és a narráció kiemelt szerepet kapott. Ellenben a képi kidolgozásra kisebb hangsúlyt fektettek, az epizódok erőssége a pörgős történet volt. A televízió, a mozival ellentétben kisebb odafigyelést feltételez a néző részéről, hiszen otthoni környezetében, az adást megszakító reklámok mellett, sok minden más is elvonhatja az emberek figyelmét, ezért bizonyos elemek és tartalmak időnként ismétlődtek, hogy a néző biztosan követni tudja a történetet.

A televíziók kezdetben a már létező rövidfilmeket sugározták, a Disney, Fleischer, Warner Bros, MGM stúdiók produkcióit, azonban hamarosan beindult a kifejezetten televíziós sugárzásra tervezett gyártás is.

A kortárs animációs művészet alakulását nagyban befolyásolta az a tény, hogy a kilencvenes években a digitális technika széles körben elérhetővé vált, és ezáltal végérvényesen betört a mozgókép műfajába, nem csupán az ötletek megvalósításának és kivitelezésének folyamatát

módosítva, hanem a tartalmi, formai, sőt dramaturgiai megoldásokban is nagy változásokat hozva. A számítógép a hatvanas években kezdett részévé válni az animációs filmkészítésnek, ám az akkori gépek teljesen más módon épültek be a folyamatba, mint mai, digitális technikával működő, nagy teljesítményű utódaik. (Szoboszlai Péter: A rajzfilm. 12. oldal)

A számítógépes képalkotási eljárás a hetvenes években kezdett komolyabban elterjedni, ám a fogadtatás – mint minden radikális újítás esetében – igen vegyes volt. A tradicionális animációs technikák elkötelezett hívei egészen a közelmúltig elutasították a számítógép létjogosultságát az animációs művészetben, mondván, hogy az ily módon elért eredmény lélek nélküli, rideg és mesterkélt, ezáltal éppen a művészi értéknek van híján. Sokan voltak mégis, akik felismerték az új technikában rejlő lehetőségeket, ilyen volt például a Disney és a Hanna and Barbera stúdió, ahol azt kutatták, hogyan lehetne az új módszereket a cellanimációval kombinálva megkönnyíteni a gyártási eljárást. (Bolyos Lilla: A rajzfilmgyártás története, és az animáció készítés, 20. oldal)

A számítógépes technika kezdetben a geometrikus és szabályos alakzatok esetében nyújtott elfogadható eredményt, a figurák, karakterek megalkotásában kevésbé volt használható, ezért a hagyományos animációs szakma valamelyest joggal tekintett rá bizalmatlanul. A szükséges berendezések és eszközök is rendkívül sokba kerültek, ami nagyban csökkentette a kísérletező kedvet, mégis már a nyolcvanas években megszületett a frissen alakult Pixar stúdiónál az első, teljes egészében CGI-technikával készített rövidfilm, a szintén John Lasseter által jegyzett Luxo Jr. (1986).

Az első látványos sikerek után ahol csak lehetett, alkalmazták a számítógépes technikát, ám a lelkes alkotók és tervezők azt is belátták, hogy a hagyományos technikák sem zárhatók ki teljességgel az alkotói folyamatból, hiszen bizonyos hatások, látványok és mozgások nem oldhatók meg a digitális eljárások segítségével. A kétezres évek második felétől az egyensúly visszabilenni látszik egy egészséges középút felé, amely ötvözi a számítógép nyújtotta technikai lehetőségeket a hagyományos eljárások egyediségével. Jó példa erre a már említett, a Disney stúdióban készült Paperman (Papírember, 2012) (Závodszy Ferenc: Az animáció I. 3 oldal)



### III. Magyar rajzfilmkészítés jelene, kimagasló teljesítmények.

A magyar rajzfilmgyártás történelmét kutatva sok érdekes eseményre bukkanhatunk, hisz száz év alatt sok olyan rajzfilmet láthattunk, ami egyediségével bevonult a történelembe.

Minden talán 1914-ben kezdődhetett Kató-Kiszly István papírkivágásos technikával készült Zsirb Ödön című filmjével. Bár a XX. század elején még Magyarország nem állt készen az ilyen jellegű technika elsajátítására, és megvalósítására, ennek ellenére aktívan próbálkozott létrehozni az akkoriban megjelenő amerikai példák mását.

A kezdetleges fellendülés útjába már csak az anyagiak állhattak, aminek köszönhetően a rajzfilmgyártás akkoriban nem volt folyamatos. Az idők során több kézikönyv is megjelent ebben a tematikában, ami szintén bebizonyította, hogy igényes munka elkészítéséhez nem csak megfelelő eszközök, de rengeteg idő is szükséges. Így míg Amerikában már üzletággá nőtte ki magát az animáció gyártása, addig Magyarországon csak a lelkesebbek próbálkoztak házi módszerekkel létrehozni valami korszakalkotót. (Szoboszlai Péter: A rajzfilm. 7. oldal)

A lelkesebbek között volt a már említett Kató István, aki kihasználva kreativitását és környezeti lehetőségeit, két hokedlire helyezett ablakon alkotta meg a „Zsirb Ödön, Káposzta Sári és Gulasch Miska szomorú történetét”



14. kép: Zsirb Ödön forgatási helyszíne

Kató István művei közül tudomásunk van Rómeó és Júlia árnyfilm-változatáról, továbbá oktató és ismeretterjesztő filmekről egyaránt, amiknek nagyobb része elveszett, de több száz munkája fennmaradt a jelenkor számára.

A művészi fejlődés érdekes alakja Valker István, aki teljesen véletlenül találkozott egy harisnyagyárossal, aki felkérte, hogy készítsen egy olyan animációs filmet, amelyben lánya énekel és táncol, de körülötte rajzolt figurák veszik körül. Ennek a kérésnek eleget téve igyekezete elsajátítani ez a számára ismeretlen technikát. Első filmjében még felismerhetőek voltak a

kezdetleges hibák, de mégis őt tekintik a kor „újítójának”. Sajnos későbbiekben munkája kicsit sablonszerűvé vált, de mégis ő volt az első aki „független filmesként” kombinálta az élő szereplőt a megrajzolt háttérrel.

Valkér a háború után a Magyar Film Iroda megbízásából rajzos filmhíradókat készített, olyan „ígéretes” címekkel mint, Földosztás, Partizánmozgalmak, A Marshall-terv, Az MKP programjának megvalósítási terve. (Szoboszlai Péter: A rajzfilm. 8. oldal)

Halász János, Kassowitz Félix és Macskássy Gyula nevéhez köthető az első magyar animációsfilm-stúdió, amelyet 1934-ben alapítottak. Főképp reklámfilmek készítésével foglalkoztak. Ők készítették el „A kiskakas gyémánt félkrajcárja” című történet rajzfilmváltozatát.

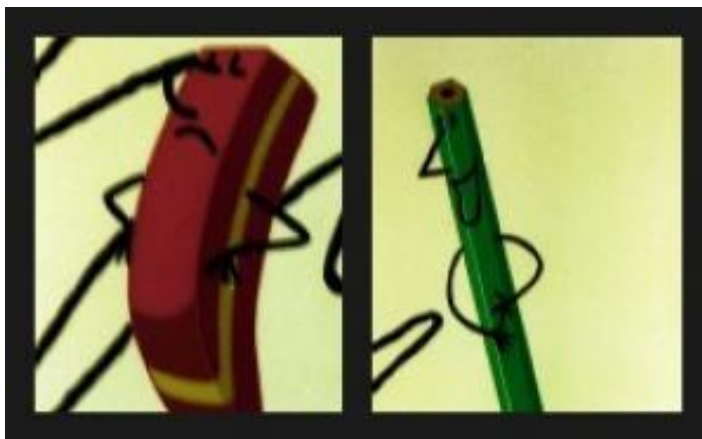
Másik jelentős filmstúdió megjelenését 1957-re tudjuk tenni, amikor is a Pannónia Filmstúdióba szintén aktív animációkészítés kezdődött meg. A jelentősebb filmstúdiók mellett továbbá kisebb műhelyek is működtek, ahol reklámfilmeket készítettek, de nem rendelkeztek olyan technikai felszereltséggel, mint a Pannónia.

Ez időtájt megjelenő rajzfilmek egy része valóban gyermekorientált volt és tanító céllal rendelkeztek, a másik része pedig inkább a reklámok és reklámfilmek készítését vette célul. Nem vonatkoztathatunk el attól, hogy a Disney-hatás Magyarországon tevékenykedő művészek munkájára is hatással volt. A rajzfilmekre jellemző volt a narráció és dialógus. Ekkor jelent meg Csernák Tibor rajzfilmje „A török és a tehének” 1957-ben, Imre István báb-mesefilmje a Mese a mihaszna köcsögről 1956-ban. (M. Tóth Éva, Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet, 20. oldal)



**15. kép: Csernák Tibor: A török és a tehének, 1957**

Azonban egy kis idő elteltével a magyar alkotók is túllendültek a Disney mesék keretein túl és próbálkoztak valami másfajta technikai lehetőségek felé haladni. Valami modern és frisset kerestek, de már nem csak a gyermekek korosztályának, hanem a felnőttek érdeklődését is meg akarták csípni. Ezzel a lendülettel és szemléletmóddal készültek már Macskássy Gyula és Várnai György közös munkája „A ceruza és a radír”. (Szoboszlai Péter: A rajzfilm. 16. oldal)



**16. kép: Macskássy Gyula és Várnai György: A ceruza és a radír, 1960**

Több egyéni alkotó és animátor is munkálkodott ebben az időben és rengeteg szebbnél szebb rajzfilmeket készített a nagyközönség számára. Azonban a fejlődési roham nem állt meg és megkezdődtek az mozi-sorozatok készítése. Nem csak Magyarországon, de nemzetközileg is elismert műveket készítettek a hazai animátorok. Egyik ilyen elismert sorozat, A „Gusztáv” magyar televíziós rajzfilmsorozat. Napp József két sikeres produkciója a „Szenvedély és a Holnaptól” kezdve volt, ebben jelent meg a szereplő először. A figurát a Jankovics–Dargay–Nepp hármas találta ki, a ritkás hajú emberke pedig hamar sikeres lett. Külföldön is vetítették, nemcsak Európában, hanem még Új-Zélandon is, hiszen nyelvi nehézségek sem voltak. (M. Tóth Éva, Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet II., 17. oldal)



**17. kép: Nepp József: Gusztáv, 1966**

1968-ban a fejlődés háttérbe szorult, a pénzügyi keretek pedig egyre jobban szűkebbé váltak a filmstúdiók számára. Minden központi finanszírozás alatt álló projektek folytatását már önállóan kellett megteremteni. Azok a stúdiók, amelyek több kisebb funkcionálisan felosztott műhellyel rendelkeztek ebben az időben összébb húzták magukat és egy igazgatóság alatt dolgoztak, közösen. Az ezzel járó nagyobb szabadság kihasználásának köszönhetően, egyre több ötlet és animációs sorozat jelent meg, amit a hazai nézőközönség is szeretettel és érdeklődéssel fogadott. (Szoboszlai Péter: A rajzfilm. 17. oldal)

Folyamatos sikerek után sorra jelentek meg a jobbnál jobb rajzfilmsorozatok, amik már nem csak a gyerekeket szórakoztatták, de a felnőtteket is egyaránt. Az első családi szórakoztató sorozat Napp József rendezésével és Romhányi János forgatókönyve alapján az „Üzenet a jövőből, avagy A Mézga család különös kalandjai”.



**17. kép: Romhányi János: Üzenet a jövőből, avagy A Mézga család különös kalandjai, 1968**

Szintén ebben az időben jelent meg „Doktor Bubó”, 1976-77 között pedig folytatódott a már említett Gusztáv kalandjai, amit a televízióban is mutattak. Ezeknek a rajzfilmeknek a célja a megnevettetés és a szórakoztatás volt, emberközeli történetek és karakterek megjelenítése.



**18. kép: Nepp József, aki Romhányi Józseff: Dr. Bubó, 1973**



Ha napjainkban megnézünk egy animációt, általában gyerekeknek szóló történeteket látunk. Magyarországon azonban a gyerekeknek szóló rajzfilmek egészen későn kezdtek megjelenni, sőt ezeket kezdték el legkésőbb készíteni, viszont pont ezek lettek a legnépszerűbbek és közkedveltek. Az első gyermeksorozatok a „Kikori és Kotkoda” 1969-ben, „Frakk, a macskák réme” 1971-ben jelent meg. Ezek még papírkivágásos technikával készültek.



**19. kép: Bálint Ágnes: Frakk, a macskák réme, 1971**

Azt gondolhatnánk, hogy abban az időben csak a Magyar Televízió érdeklődött a sorozatok iránt, es csak ez a társaság rendelt rajzfilm sorozatokat. Szerencsere ez nem így volt. Például a Honvédelmi Minisztérium megbízásából készült 1968-tól a „Vili és Bütyök”, de külföldi megrendelők is voltak (La Fontaine mesei 1970-től). A „hosszú évtized” során volt még néhány közkedvelt sorozat, melyeknek sok epizódját tekinthettek meg a televízió nézői.

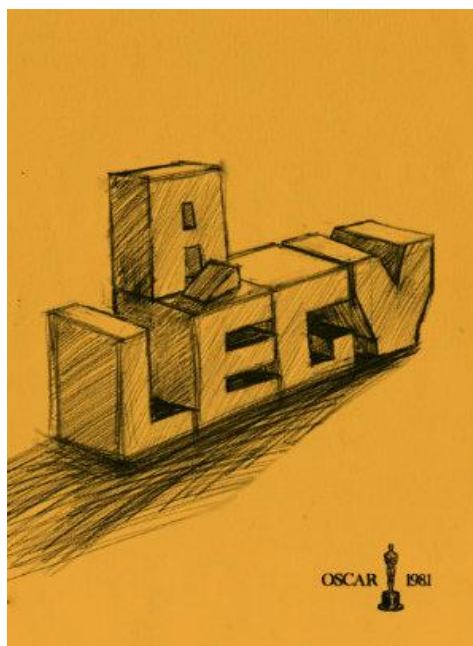
Ilyenek voltak: Vizipók-csodapók 1974-től, Magyar népmesék 1978-tól, Pom-Pom mesei 1978-tól. (Molnár László: Zsánerben. 35. oldal)



**20. kép: Dargay Attila: Pom-Pom, 1978**

A hetvenes éveket úgy jellemzik, mint a fellendülés kora. Sok színvonalas animáció készült, a régi alkotók fantáziájának köszönhetően. Sok nemzetközi díjosztón vettek részt a magyar animátorok, amelyeket ha nem is ők nyertek meg, de mindig különdíjasok lettek, ezzel is mutatva, hogy az, amit ők alkottak világszínvonalú volt. Rengetegen dolgoztak ezeken az animációkon, míg 1968-ban a Pannónia stúdióban száznál kevesebben dolgoztak, addig már 1980-ban meghaladta a 300 alkalmazottat. (Závodszy Ferenc: Az animáció II, 5. oldal)

Igazán a magyar animáció 1981-ben jutott a csúcusra, amikor is Rófusz Ferenc A légy című filmjével elnyerte az Oscar- díjat. Szintén ebben az évben Vajda Béla a cannes-i fesztiválon Arany Pálma díjat kapott a Moto perpetuo című munkájáért.



**21. kép: Rófusz Ferenc: A légy, 1976**

Nyolcvanas években legsikeresebb műfaja az animáció volt, hisz nézetségi rekordot döntött a Vuk című animáció, ami sok éven keresztül példaértékű munkának számított. S bár a sok lehetőség volt Magyarországon is ebben az iparban, a nyolcvanas években lehetőség nyílt arra, hogy külföldön is lehetséges a munkavállalás. Rengetegen láttak ebben a lehetőségben potenciált emiatt elhagyták hazájukat. Ez nagy veszteségnek számított a haza rajzfilmgyártásnak, hiszen rengeteg tehetsége animátor elhagyta az országot. Pannónia Filmstúdió kettévált, kisebb vidéki stúdiókat hoztak létre, de kevés megrendeléssel dolgoztak. Sok fiatal tehetség bukkant fel, akik színesítették a magyar animációs világot. (Molnár László: Zsánerben. 50. oldal)

A 90-es és a kétezres évek egy úgynevezett átmenetet képeztek a régi és az új, innovatív technikák között. Azok a stúdiók maradtak fenn, amelyek alkalmazkodni és fel tudtak zárkózni a vizuális é tematikai trendekhez, továbbá a technológiai változásokkal is lépést tudtak tartani. Ezek

közé tartozott Varga Csaba műhelye, általa a magyar animáció felfrissült. kapcsolatai kiterjedtek Nyugat-Európa, Amerika fel is.

A kilencvenes években vált igen népszerűvé Európa-szerte homokanimációs ösztönművészeti produkcióival Cakó Ferenc, Orosz István pedig a grafika és a mozgókép közös kontextusában alkotott műveivel nem csupán az animációs világban, hanem a nemzetközi kortárs képző- és tervezőművészetben is stabil hírnévre tett szert. (Szoboszlai Péter: A rajzfilm. 18. oldal)

A kilencvenes években váltak nemzetközileg ismertté azok a Magyarországról indult alkotók is, akik részint a szórakoztató és kereskedelmi animációba hoznak új szint, mint Csupó Gábor (The Simpsons, 1991–92), illetve akik a kortárs művészetben alkotnak innovatív, technikai és tartalmi szempontból is kiemelkedő műveket, mint az egykori pannóniás Waliczky Tamás (Trilógia, 1992–95). Waliczky napjainkban az egyik legjelentősebb magyar kísérleti animációs művész, aki nemzetközi kutatási projekteken vesz részt, a térrel és a mozgással, a digitális képkalkotással kapcsolatos alkotói-tervezői lehetőségek új útjait kutatja. (Závodszy Ferenc: Az animáció I. 8. oldal)

Az ezredfordulót meghaladva a legnagyobb szakmai problémát nem a technikai hozzáférés jelenti, hiszen a számítógép és az elektronikus képrögzítés, képmódosítás könnyen elérhetővé tette az animáció eszköztárát a kísérletezők számára. A legnagyobb gond az értékek devalválódása, a trendek ijesztő sebességű változása és az animációs műfaj újradefiniálása. Az animációs művészet tehát miközben széleskörűen hozzáférhetővé vált, paradox módon mégis fennmaradásáért küzd, értékeinek megóvásáért, hatékony képviselést a vizuális művészetek körében. (Szoboszlai Péter: A rajzfilm. 20. oldal)

#### **IV. Kiknek is szól a rajz-, animációs film.**

Nincs olyan ember, akit annak idején ne igéztek volna meg a mesék, ahogyan a gyermekek millióit időtlen idők óta. A mese nélkülözhetetlen "kelléke" a személyiség fejlődésének.

Azonban napjainkban a gyerekek fejlettséget gyakran a szülők, avagy a felnőttek a tv, telefon, laptop vagy más technikai eszközök ismeretével mérik. Az a gyermek igazán okos és jó, aki minden további nélkül 1-2-3 órát elüldögél a telefontal a kezében és animációkat néz, játszik. Azonban, azt mindenki tudja, hogy nem minden animációs film készül gyerekek számára, sőt azok az animációk, amelyek kifejezetten nekik készülnek sem mindig csak gyermeteg dolgokat tartalmaznak vagy esetleg pozitív hatást gyakorolnának fejlődésükre, de megkockáztatom, hogy gyakran félelmet, kétséget, haragot vált ki belőlük és negatívan befolyásolja személyiségüket, értékrendjüket.

Napjainkban, ha a szakirodalmat lapozzuk ezzel a témával kapcsolatban nagyon sok értekezést olvashatunk, hiszem mégis gyermekeink jövőjéről, fejlődéséről van szó. Sokszor összehasonlítják az olvasott mesék és az animációk hatását a gyerekekre. S bár sok szempontból az animációk fejlesztő hatással, gazdag kép világgal rendelkeznek, mégis összeségében az olvasott mese több eredményt és nagyobb fejlesztési lehetőségekkel rendelkezik.

Jogosan merül fel azonban sokunkban, hogy miért is van ez így, hisz a gyerek nem látja, kevés érzékszervére gyakorol hatást, a szülőt is lefoglalja, továbbá a régi, hagyományos mesékben sok boszorkány, sárkány, emberevő farkas van, ami megriaszthatja a gyermeket. Ámbár mindezt felnőtt szemmel nézzük. Először is minden gyerekben van szorongás, hisz olyan világban vannak, ahol rengeteg a tiltás, a szabály van, ki vannak szolgáltatva a felnőttek világának, bele tudják élni magukat ez által Hamupipőke, Hófehérke vagy Jancsi és Juliska szerepébe, közben átgondolják a problémákat és megoldják magukban, hisz a mese végére minden megoldódik, és a jó elnyeri jutalmát. Megtanulják, hogy az életben vannak nehézségek, de vannak barátok, segítők, akik által a legkisebb, a leggyengébb is megoldhatja a gondjait. A tündérmesékben gyakoriak a csaták, a halál, féltékenység, amiket a gyerekeknek nehezen tudunk megmagyarázni, viszont a mesében lévő szimbólumok segítségünkre vannak, hogy könnyebben megértessük a gyerekekkel.

Továbbá az esti meseolvasás egy rituálé, ami a gyerek számára biztonságot és sok esetben nyugalmat nyújt az esti elalvásnál. Hisz ilyenkor tartalmas időt tölt együtt a szülőkkel, esetleg testi kontaktusban kerülnek ( ölben ülés, ölelés, szemkontaktus, esti puszi), ami nyugalmat sugall számukra, kellemese emlékeket kelt bennük.

Nem elhanyagolható szempont az szellemi fejlődés sem, mivel azok a gyerekek, akik rendszeresen hallgatnak mesét, iskolás korukra a szövegértés, a szókincs és általában a nyelvi



fejlettség szintjén jóval megelőzhetik azokat a társaikat, akiknek nem volt ebben részük. Ráadásul a jó mesehallgatókból lesznek a lelkesen és örömmel olvasó gyerekek.

Végül, de nem utolsó sorban, az esti mese igenis fejleszti a fantáziát és a képzelő erőt. Hisz nem lát sablonokat, előre gyártott képi megjelenítést. Önmaga képzei el a jeleneteket, a szereplők formáját, kinézetét, és könnyebben fogadja el, hogy ezek az események nem reálisak. A gyerek számára ezáltal, hasznosabbá válik és emlékezetesebbé, hisz elképzelte, gondolataiban lejátszotta az eseményeket, fejlesztette érzelmeit, megbékélt a félelmeivel, mert megoldást talált a mese által a saját kis világában lévő gondokra.

Viszont nem zárkozhatunk el attól, hogy berobbant az életünkbe a tévé, a telefon, a tablet és ontani kezdte az animációs filmeket. Disney álma összefonódott a gyerekekével, akik gyönyörűen rajzolt, magas szinten animált figurák megrendítő történeteit láthatták élni a képernyőn. Az animációs filmgyártás hatalmas, jövedelmező iparágga fejlődött a nyugati világban, s a klasszikus mesék földolgozásán túl úgynevezett modern történeteket kezdtek ontani magukból a stúdiók. A jól komponált, tökéletesen fölépített mesék mellett megjelentek azok a sztorik, amelyek lassacskán elszakadtak a régi hagyományoktól, s egyre közeledtek a képregények, illetve a felnőtteknek szóló akciófilmek témáihoz. Nyilván nem mondhatjuk azt, hogy napjainkban nem készülnek színvonalas mesék, csupán azt, hogy nem minden esetben kerülnek ezek a gyermek kezébe. Sok esetben a gyerek ül a képernyő előtt és fél, vagy meglepődik, mert olyan dolgokkal találkozik, amit még nem tud hova tenni, nem tud felfogni és nem tud feldolgozni. Richly Zsolt, a Pannonia Filmstúdió egyik szakértője nyilatkozott erről egy beszélgetés során - korábban nagyon komoly animációs munkák folytak a stúdióban. Rengeteg minőségi rajzfilmet készítettünk, amelyek a világ bármely animációjával felvette volna a versenyt, mint tartalmilag, úgy látványvilág szempontjából. Mindig olyan történeteket készítettünk, amelyeken keresztül értékeket közvetítettek és emberi eszméket mutattunk be. Igyekeztünk sohasem erőszakos filmeket gyártani vagy olyanokat, amelyekben gúnyolták vagy csúfolták egymást a szereplők, esetleg elmarad a tanulság, a cselekedeteknek nem volt következménye, a jó nem nyeri el jutalmát, a rossz pedig büntetését. Napjainkban viszont ezek elég gyakran megjelennek. Ennek egyik fő oka, hogy a rajzfilmcsatornákon látható filmek nagyon alacsony költségvetésből készülnek. Sokszor a japán animációk esetében például az égből jönnek a figurák, pont azért, mert a figura részletes mozgását ez által nem kell kidolgozni. Gyártási idő és a technikai megoldások szempontjából is sokkal kifizetődőbb.

S bár ezeket a problémákat egyre többen észlelik mégis mást sem látunk, csak egyre több gyereket aki rabjai lesznek a számítástechnikai eszközöknek már apró, pár hónapos kortól fogva. George Gebner magyar származású médiakutató szerint a mai gyerekek olyan családokban nőnek

fel, ahol a tömegméretekben előállított történetek uralják a család legkisebb tagjai életének egy részét, és ezek a történetek semmiféle kapcsolatban nem állnak ezen gyermekek mindennapi életével és környezetével. (A média rejtett üzenete, 2000). Szomorú tény az, hogy az üzenetek feladóinak (filmstúdiók, producer-cégek, kereskedelmi csatornák) célja a legtöbb esetben az, hogy saját bevételeit növelje, illetve hogy felkészítse a jövő nemzedékét arra, hogy a későbbi felnőtt tartalmak megértője és használója legyen.

Szembetűnő, hogy a mai animációk, már sokban eltérnek a régi megszokott, hagyományos tartalmaktól, amik igenis fontosak voltak. A különböző tévécsatornákon ma látható rajzfilmekkel kapcsolatban négy komoly kritika fogalmazódik meg a szakirodalomban. Ez a négy tényező a következő: az agresszió növekedése, a szexualitással kapcsolatos korai találkozások, a gyerekek önálló fantáziavilágának visszaszorulása és az iskolai figyelemzavar. Ha csak a gyerekeknek szóló műsorokat vesszük figyelembe (most eltekintünk attól, hogy nagyon sok gyerek néz korhatár karikával ellátott életkor szempontjából nem neki szóló filmet), még akkor is az látható, hogy nagyon sok rajzfilm kifejezetten erőszakos tartalmú. Hogy mit lehet erőszakos rajzfilmnek tekinteni, a vélemények eléggé megoszlanak. Sokat emlegetett példa a Tom és Jerry történetek, de mivel itt a humor oldja a feszültséget, a gyerekek (a felnőttekkel ellentétben) ezt nem erőszakosnak, hanem komikusnak ítélik meg.

„Lényeges szempont, hogy minél kevésbé reális a mesében ábrázolt világ, annál kevésbé tűnik valószínűnek az erőszak, vagyis nem jelenik meg követendő példaként a valós helyzetekben. Ehhez viszont szükséges az az érettség, amely lehetővé teszi a valóság és a fikció elkülönítését, és szükséges egy létező értékrend is, hogy a humor ne váljék kétélű fegyverré, vagyis ne tegye elfogadhatóvá például a kárörömet, ami a Tom és Jerry mesék visszatérő eleme. (www.janus.ttk.pte.hu)

Viszont általában a gyerekeket ezeket a meséket egyedül nézik, és ha fel is merülne, bármilyen kérdés a látottakkal kapcsolatban nem tudja megbeszélni egy felnőttel, ezek megmaradnak benne, kétségeket és értetlenséget okozva a gyerekekben.

Ilyen jellegű kérdés vagy gond a szexualitás megjelenése az animációkban. A gyerek pszichoszexuális fejlődése attól függ, hogy a kisebb gyerek hány éves korban és milyen formában találkozik a nemiségre vonatkozó dolgokkal. Sokszor a gyerek nem áll készen lelkiileg arra, hogy ezeket az élményeket feldolgozza. S vannak kultúrák, ahol a szexuális ábrázolás akár a rajzfilmekben is teljes mértékben elfogadható. Ezáltal az animációkban megjelenő gyakori pornográf ábrázolásmód komoly torzulást okozhat a kisebb gyerekek szexualitással való gondolkodásmódjában, pláne, ha a szülők is elzárkóznak eme téma megbeszélésétől.

Mindezek ellenére sok szülő úgy véli, hogy az animációk azok nagyban fejlesztik a gyermeket, hisz megtanulnak számolni, énekelni, táncolni és sok mást, viszont gyakori jelenség, hogy későbbiekben mégis megmutatkozik a negatív hatása is egyaránt. Sokszor találkozunk azzal a problémával, hogy a gyerekek kevésbé tudnak akár iskolában vagy már óvodában kellő ideig odafigyelni a foglalkozás vagy az óra történéseire. Ennek lehet a fő oka, hogy az animációkban történő gyors képi megjelenés (2-3 másodpercet jelent), hozzászoktatja a gyerekeket ehhez a tempóhoz. Azonban a foglalkozásokon, órákon ennél sokkal lassabban történnek az események, ezáltal unalmassá válik számukra a folyamat. Nehezebben tudja befogadni és feldolgozni az ennél a sebességnél lassúbb kommunikációt.

Végül, de nem utolsó sorban, a gyerek a fantáziájának köszönhetően éli meg a világban töltött kezdeti néhány éveit. Sokmindent könnyebben befogad ezek által, viszont ha készen kapja a formákat, ábrákat, figurákat, akkor ez által lustává tesszük őt. Ha azt szeretnénk, hogy a gyermekünk valóban nyitott, gondolkodó, kritikus legyen, akkor gondolkodásra kell bírni őt, amiben nincs segítségünkre a rajzfilm.

Ezeket a tényeket összefoglalva, arra tudunk következtetni, hogy az animációk, amikről mindenki azt gondolja, hogy csak gyerekeknek szól, kiderül, hogy nem hogy nem fejleszti de még sokban hátráltatja is őket. Olyan tartalmakkal rendelkeznek, és olyan dolgokkal szembesíti a gyerekeket, amikre még nincsenek felkészülve és nem tudják feldolgozni. Természetesen nem lehet minden animációra ezt a sablont ráhúzni, azonban szembetűnő változások történtek a feldolgozandó mesék tematikájában, technikai megoldásokban és a precíz munkavégzésben. A figurák, a történetek nincsenek kidolgozva, sokszor mondanivalója sincs és nem is közvetít semmilyen értéket. S bár gyermekeinket szórakoztatja és haladni kell a kor fejlődésével mindig figyeljünk oda, mit és hogyan néz gyermekünk. Ne hagyjuk hogy értelmetlen meséket nézzen, viszont, ha néha mégis bekapcsolunk egy animációt, akkor legyünk ott a gyermekünk mellet és kísérjük figyelmekkel történéseit, adjunk válaszokat a kicsik kéréseire.

## V. Gyakorlati Munka

### V.1 Mesenézési szokások felmérésének kutatása

Kutatásomat a Pócspetriben, a KOSZISZ Királyfalvi Miklós Katolikus Általános Iskola és Óvodában végeztem. Ezen belül is az óvodában.

Az iskoláról a legrégebbi feljegyzés 1771-ből származik. A katolikus egyház által alapított iskolában egy kántortanító végezte a tanítást. Az 1900-as évek elején új iskolaépületet kapott az iskola. A tanulók létszáma a hatosztályos elemi iskolában 400 fő körül mozogott. Az iskolát 1948-ban államosították, s ennek kapcsán került sor a jól ismert Rajk-féle koncepció per főpróbájára, s ezáltal jegyezte be Pócspetri nevét a történelembe.

Az 1960-ban ismét új épülettel gazdagodott a már osztott osztályokban oktató iskola, s a helybeliek mindig féltő szeretettel gondoskodtak a település iskolájáról. A körzetesítési politika Pócspetrit sem kerüli el. 1971-től társközsége lesz a szomszédos Máriapócsnak, de az iskola megőrzi szervezeti önállóságát.

A rendszerváltást követően az iskolaállamosítási-ügyben ért sérelmekért az akkori belügyminiszter erkölcsi elégtételt ad a településnek, s a meghurcoltatás emlékeként az intézmény felveszi a per ártatlanul halálraítélt áldozatának KIRÁLYFALVI MIKLÓS-nak a nevét. Az újra önálló település korszerű, a környék ma is egyik legimpozánsabb épületével fejleszti az iskolát. Majd az új polgármester, és képviselőtestület kezdeményezésére a római katolikus egyház, a Kolping Oktatási és Szociális Intézményfenntartó Szervezet fenntartásába kerülhetett 2014-ben az iskola, 2015-ben pedig az óvoda is. ([www.pocspetri.hu](http://www.pocspetri.hu))



22. kép. Pócspetri, a KOSZISZ Királyfalvi Miklós Katolikus Általános Iskola és Óvoda, óvoda épülete

A kutatás fő célja a felállított hipotézisekre történő válaszok keresése volt. Elsősorban kérdőív segítségével szeretnénk volna felmérni, hogy a szülők mennyire támogatják gyermekeiket a napi gyakori számítástechnikai eszközök használatában, azon belül pedig az animációval való időtöltés mennyiségét vizsgáltuk. A kérdőíveket az intézményen belül minden óvodás korú gyerekekkel rendelkező szülőhöz eljuttattuk.

A kérdőív elején egy rövid szöveg szerepel, melyben tájékoztatjuk a szülőket milyen célra használjuk fel az így szerzett információkat, természetesen minden választ anonim módon kezeljük és semmiféle következményt vagy megrovást nem von maga után eme kérdőív kitöltése.

A kérdőív 28 kérdésből áll. Ebből az első 7 kérdés a gyermek családi hátterére vonatkozik, a gyerek nemére és életkorára. A többi 17 tesztkérdés, több lehetséges válasszal, 4 kérdés pedig kidolgozós, melyből kiderül, hogy a szóban forgó gyermek vagy gyermekek számára melyek a közkedvelt mesék.

Összesen 100 kérdőívet töltöttünk ki a szülőkkel. Az így összegyűjtött információkat Microsoft Office Excel táblázatba foglaltuk össze és levontuk a megfelelő következtetéseket, majd kör, cikk diagramokban szemléltjük az így kapott eredményeket.

Ezek után egy gyakorlati foglalkozást végeztünk a nagycsoportos gyerekekkel, ahol felmértük, hogy gyerekeket mennyire köti le a régi és mai modern technikával készült rajzfilmek, továbbá, a lehetőségekhez mérten elkészítettünk a gyerekekkel közösen egy taumatrópot.

A foglalkozást nagy csoportos gyerekekkel végeztük, ahol 14 gyerek volt jelen. Előre elkészített sablont vittünk, amit a témához megfelelően igyekeztünk igazítani. Gyerekek feladata az volt, hogy kiszínezzék és kivágják a kiválasztott sablont, majd ragasztóval a két kör formát egymásra ragasztják. Miután ezt elkészítették, kilyukasztottuk és két egyforma hosszú zsinórt kötöttünk a két szélére. Ezután már nem maradt más, csak a játék és a taumatróp tesztelése

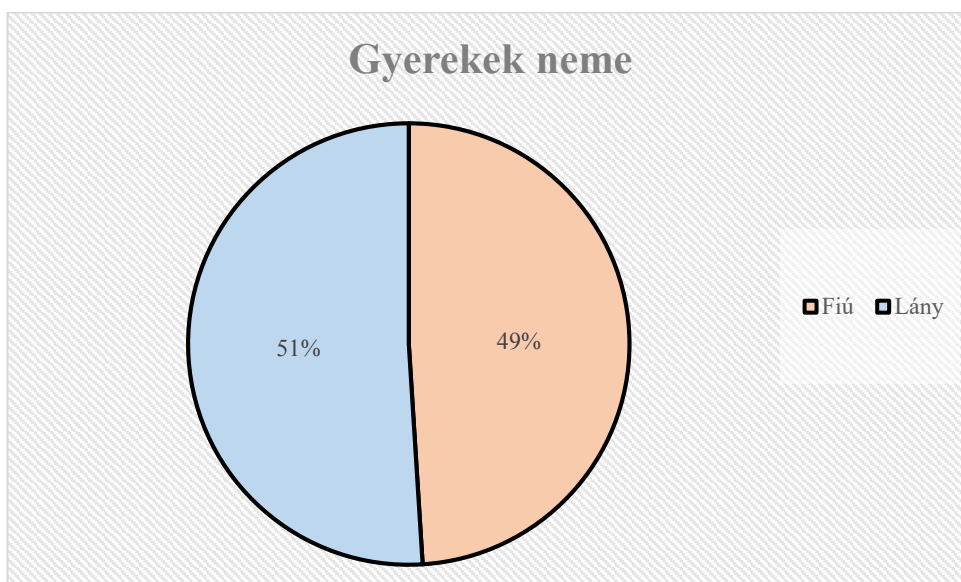
Két azonos, de mégis egy régebbi és egy modernebb rajzfilmet választottunk, amit foglalkozás elején mutattunk be a gyerekeknek. A foglalkozás elején a Frédi és Béli, avagy a kőkorszaki szaki (1960, magyar szinkronnal 2004 sugározták).

Igyekeztünk a gyerekek számára olyan technikai megoldást mutatni amellyel ő is szülői segítséggel tud készíteni egy saját két képkocás animációt, viszont nem károsítva a gyerekek szellemi fejlődését, hanem inkább fejlesztve.

## V.2. Eredmények és értékelések

### Általános információk a szülőkről és gyerekekről

A kérdőívet több mint 100 anyuka vagy apuka töltötte ki, viszont ebből 100 volt olyan módon kitöltve, hogy számunkra szükséges és hasznos információt tartalmazott.



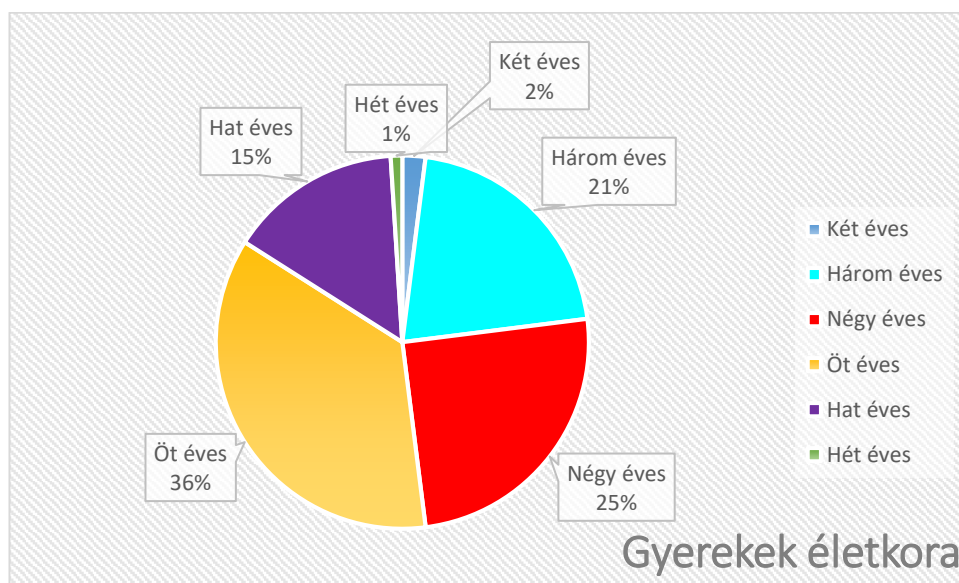
1. ábra. Gyerekek nemi eloszlása

Összeségében 100 gyerekről van szó. Az adatok százalékos és mennyiségi száma megegyező. 51%-ban lányos szülők 49%-ban pedig fiús szülők töltötték ki a kérdőívünket. A kérdőívben több olyan kérdést tettünk fel, melynek segítségével információt tudhatunk meg a szülői háttérrel is, hiszen a gyerek viselkedése, életmódja nagyban függ a körülményektől is.



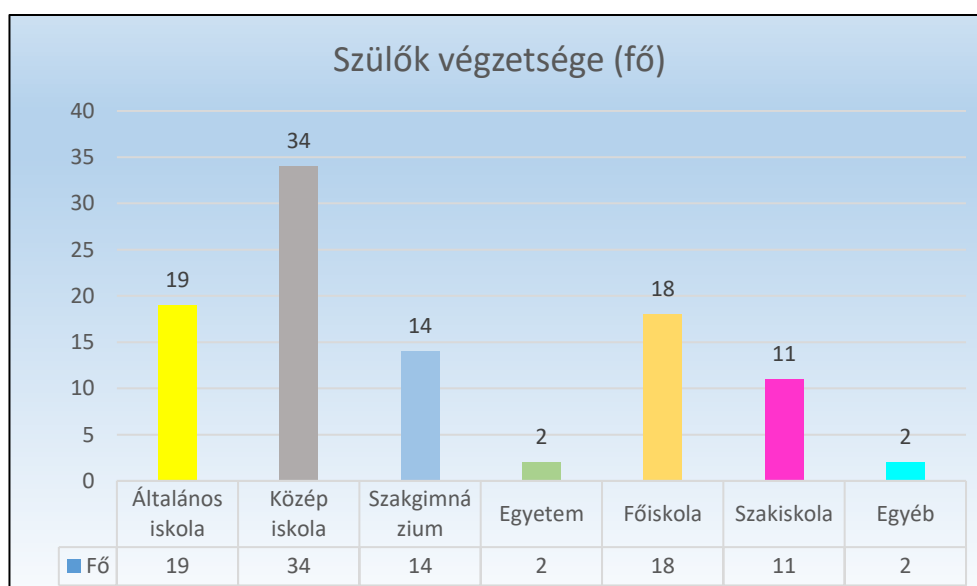
2. ábra. Kérdőívet kitöltő személy

A kérdőívek többségét, és a gyerekek többségét az anyukák viszik óvodába, ezért, a kitöltő személyek 83%-a nő, tehát az anyuka, míg 17%-a apukák voltak. Több lehetőséget is megadtunk, viszont sem fogadott szülő, sem egyéb kategóriát senki sem választotta.



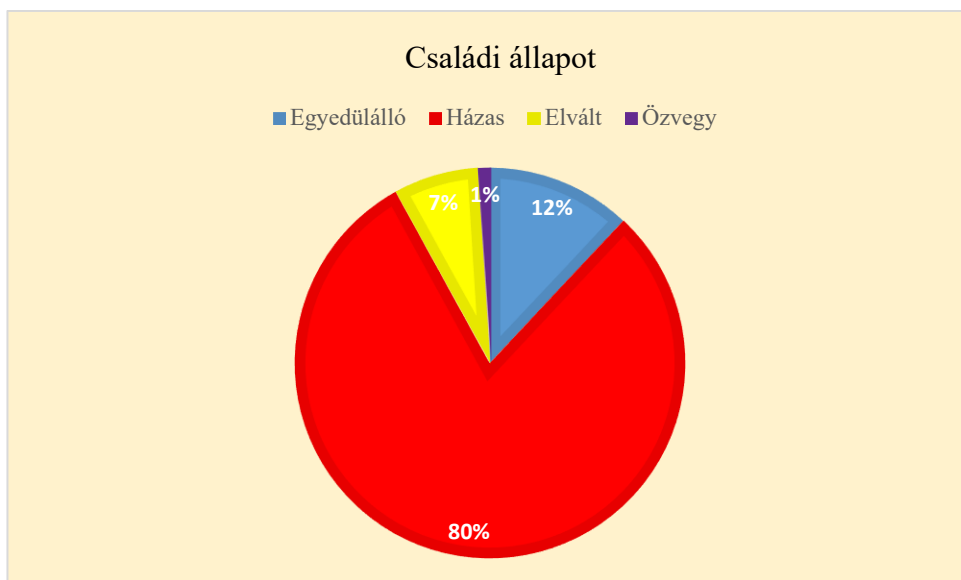
### 3. ábra. Gyerekek életkora

A gyerekek közül kettő, azaz 2% két éves, ők a mini csoportba járnak, huszonegy, azaz 21% három éves, huszonöt, azaz 25% négy éves, harminchat gyerek, azaz 36% öt éves, tizenöt, azaz 15% hat éves és egy, azaz 1% hét éves. Ebből 18 gyerek mini csoportos, melyben 2-3 éves gyerekek járnak, 25 gyerek kis csoportos 3-4 évesek, 30 gyerek középső csoportba jár 4-5 évesek, 27 gyerek nagy csoportos, itt 5-6-7 éves gyerekek vannak.



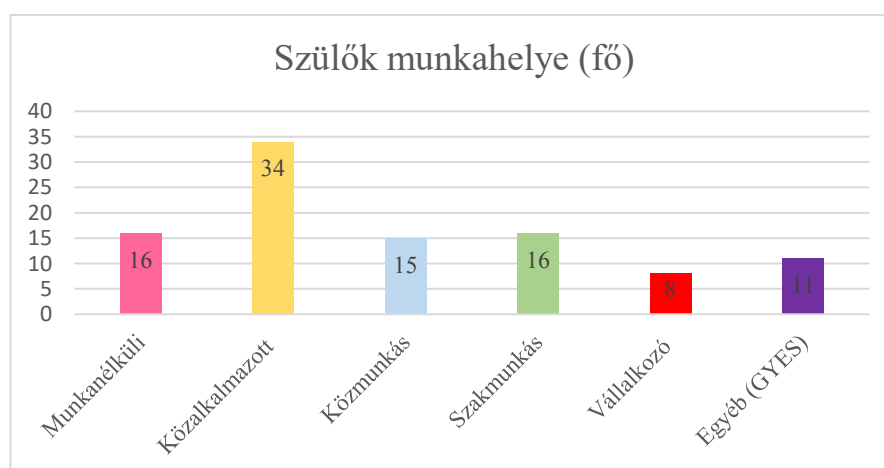
### 4. ábra. Szülők végzettsége

Szülők végzettségét tekintve torony magasan 34%-ban azt láthatjuk, hogy középiskolai végzettséggel rendelkeznek. Majd követi az általános iskolai végzettség, ami 8 általános osztályt jelent jelen esetben, ezt a lehetőséget 19% a választotta. 18% főiskolai, 14% szakgimnáziumi, 11% szakiskolai, 2-2% pedig egyetemi és egyéb, OKJ végzettséggel rendelkeznek.



**5. ábra. Családi állapot**

Gyerekek családi állapotát tekintve 80%-ban teljes családban nevelkednek és csupán 12%-at egyedülálló szülők nevelik, 7 % elvált, és 1% özvegy. Napjainkban nem gyakori a csonka családban nevelkedett gyerekek száma. Viszont adott esetben többségüknél apa és anya is egyaránt részt vesz a mindennapi tevékenységekben.



**6. ábra. Szülők munkahelye**

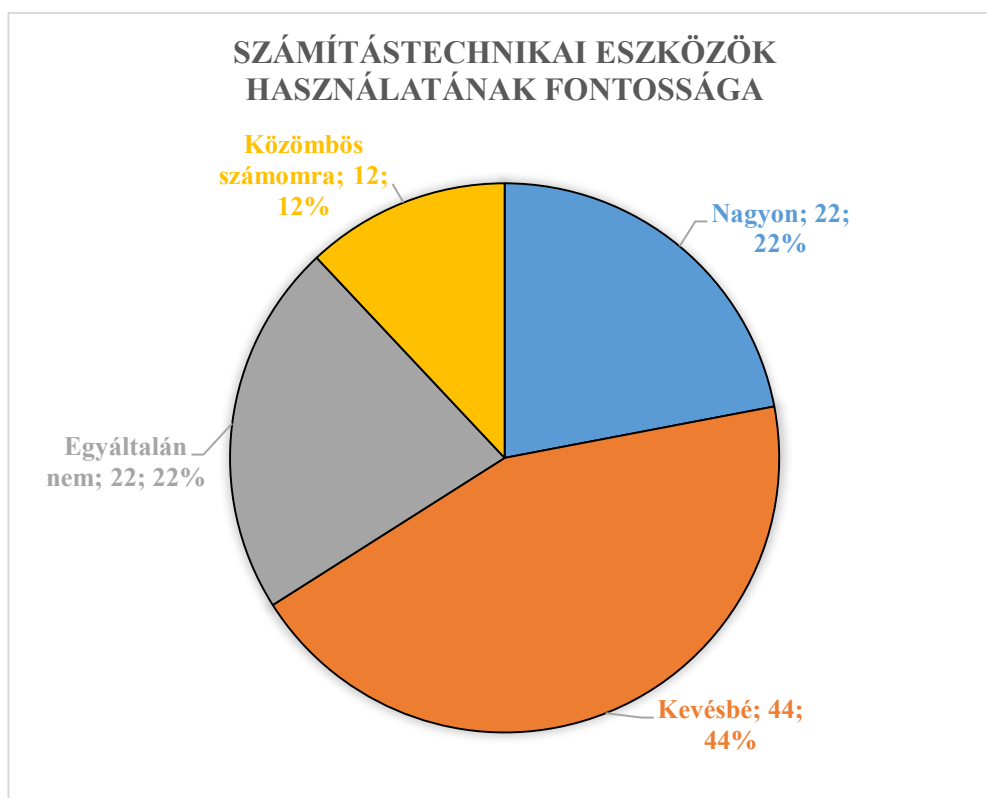
Teljesen irrelevánsnak tűnő kérdések ezek, viszont a szülői figyelem és technikai eszközök helyettesítése gyakran a munkahely miatt jelenik meg. Sok szülő a munkahelyi stressz, időhiány miatt ülteti le gyermekét TV vagy telefon elé, hogy a fennmaradó munkák tevékenységeket



elvégezhesék. A szülők nagy többsége 73% rendelkezik munkahellyel, ami 11% GYES-en van és csak 16 munkanélküli.

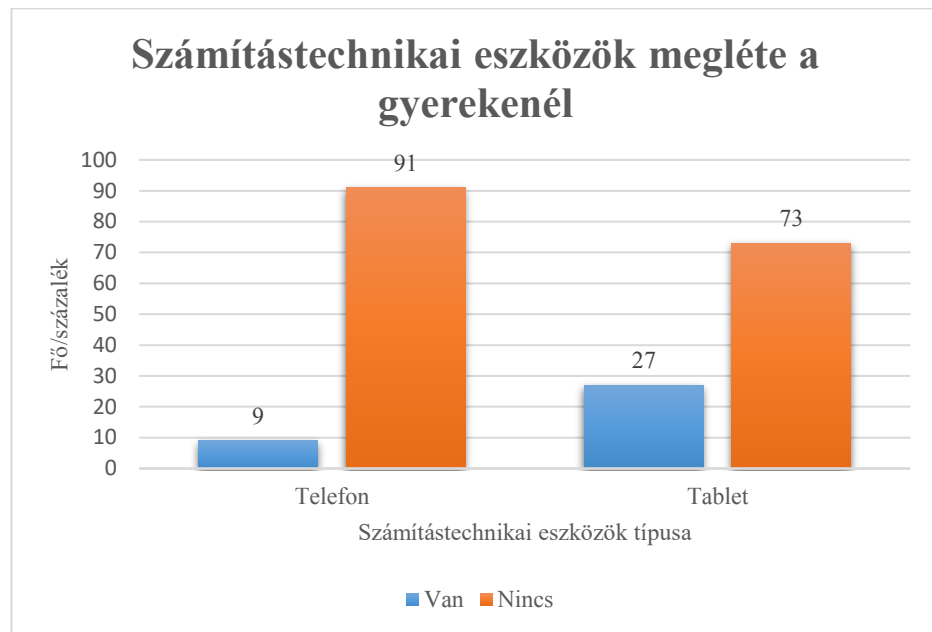
### **V.3. Számítástechnikai eszközök mennyisége a családon belül**

A családokban már nincs olyan személy, akinek ne lenne telefonja, vagy tabletje, de TV-je biztos. A modern világban már gyakori jelenség, hogy az óvodások saját számítástechnikai eszközökkel rendelkeznek, amelyeket arra használnak amire szeretnének, ezáltal a szülő saját eszközét nem kell, hogy átadja csemetéjének. Sok szülő számára megkönnyebbülés mikor némi csendet hall, mert a gyerek a tepefont nyomkodja vagy a TV-t nézi, ám ezek a lehetőségek nagyon egyszerűnek tűnnek, mégis sok káros hatást gyakorolnak a gyermekek fejlődő szervezetére és lelkére.



**7. ábra. Számítástechnikai eszközök használatának fontossága**

Minden szülő elfogult a saját gyermekével szemben. Minden esetben a sajátunk a legkedvesebb a szívünknek, viszont sokszor úgy vagyunk vele, hogy a másé miatt tudja az enyém pedig nem. A modern világban már minden apróságnak lassan alapkövetelmény, hogy tudja kezelni a különböző eszközöket, még mielőtt beszélni tudna. Sok szülő szánt szándékkal tanítja csemetéjét. Így a kérdőívet kitöltők közül 22%-nak nagyon fontos, 44% kevésbé, de fontos, és 22%-12% százalékban egyáltalán nem fontos vagy közömbös számára, hogy érte számítástechnikai eszközökhöz gyermeke.



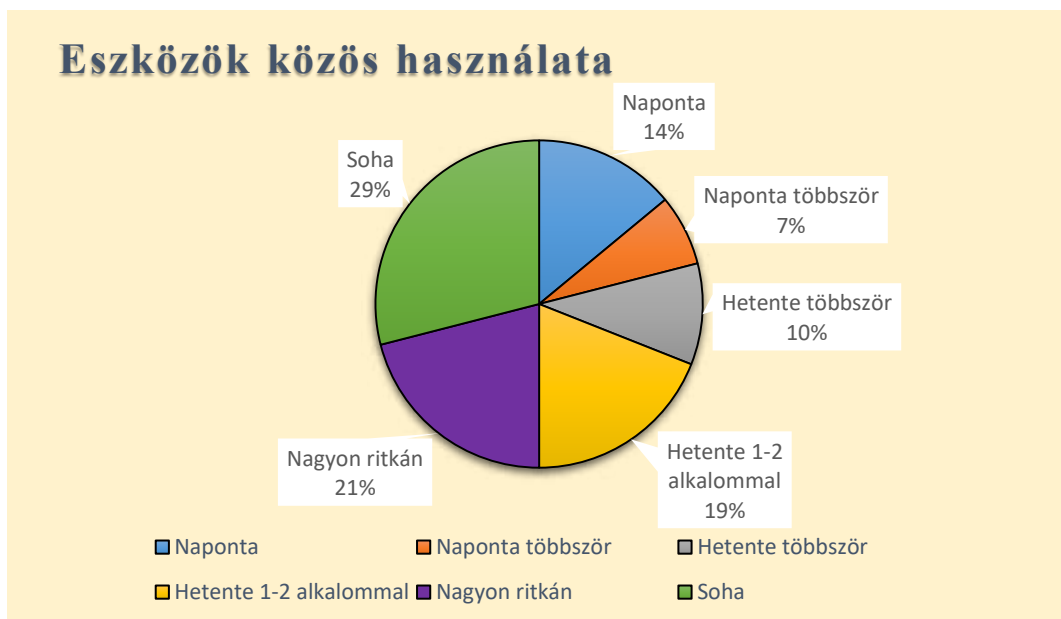
**8. ábra. Számítástechnikai eszközök megléte a gyereknél**

Nagyon érdekes látni azt, hogy csak 22%-nak fontos, hogy értsen a telefonhoz, tablethez a gyerek mégis a gyerekek 9%-nak telefonja, 27%-nak pedig tabletje van. Bár még mindig nagyon megnyugtató, hogy a gyerekek többsége, még ha nincs is elzárva ezek a kütyüktől legalább nem rendelkeznek saját ilyen fiatal korban.



**9. ábra. Eszközmegosztás a szülő és a gyerek/ek között.**

S bár a szülők többségének nem fontos a gyermek technikai felkészültsége, mégis számos ok miatt mégis átadja a saját eszközét. A szülők 31%-a néha, 23 % pedig gyakran kölcsönadja mobilját, tabletjét gyermekének. Szerencsére előfordul, hogy a szülők soha (28%) vagy csak ritkán adják oda csemetéjüknek



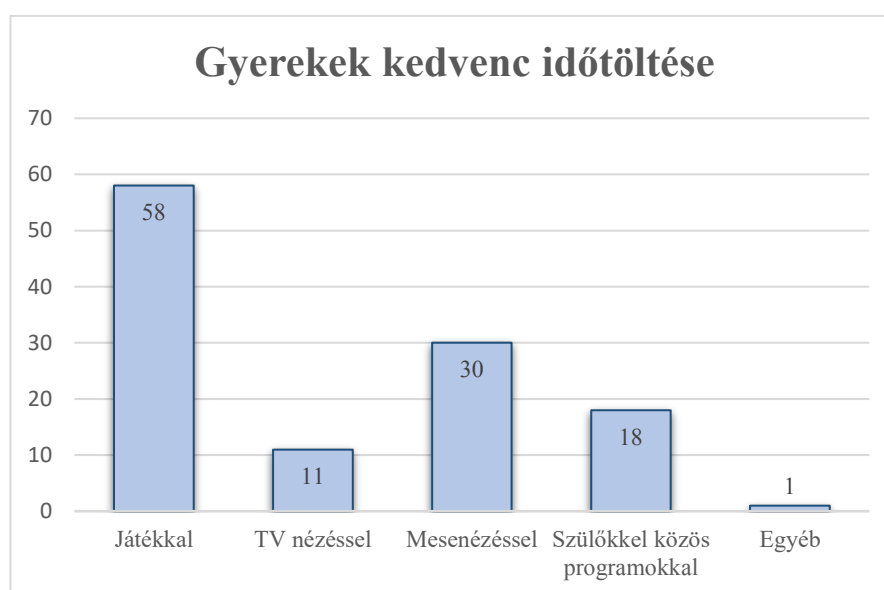
**10. ábra. Gyerekek és szülők közös eszközhasználata**

S ha számszerűsíteni szeretnénk, hogy valóban mennyi időt jelent ez egy gyerek életében akkor láthatjuk, hogy 7% a válaszolók közül akár naponta többször átadja eszközét, mellesleg ebből többen fontosnak tartják azt, hogy gyermekük már korán kellő hozzáértéssel kezelje ezeket az eszközöket. 14% naponta, 10% hetente többször, 19% egy-két alkalmat, 21% nagyon ritkán és 29% soha nem bízta gyerekek kezébe telefonját. Sőt, 29%-ból a legtöbb érintett gyerekeknek (25%) nincs is saját eszköze, amivel helyettesíthetik a szülőkéét.

Viszont felmerült bennünk a kérdés, hogyha a gyerekek többsége nem használja szülei telefontját vagy egyéb eszközeit és nincs sajátja amin kedvére szórakozhat, akkor mivel is foglalkozhat a mindennapokban, amikor nem megy óvodába.

## V.4. A gyerekek szabadidős tevékenységei

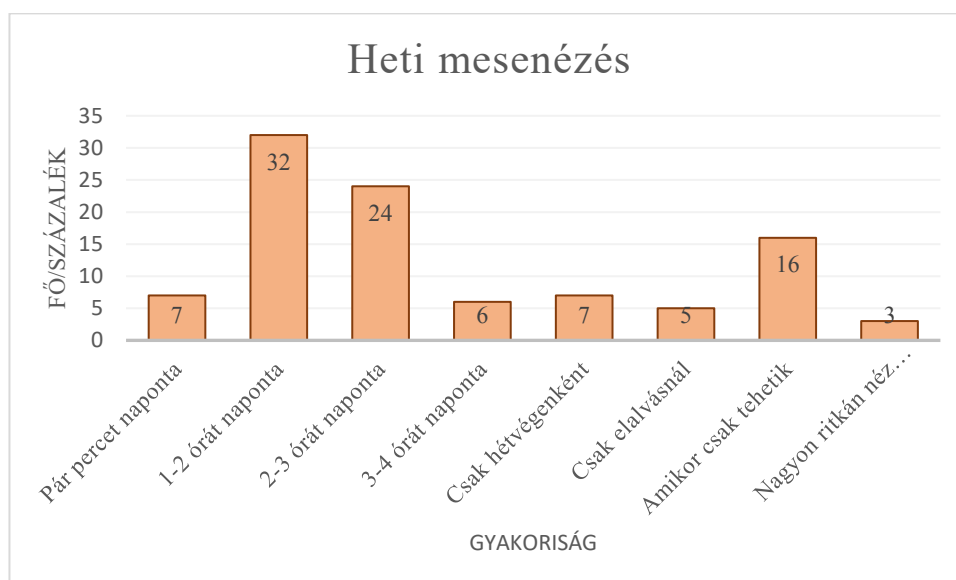
A modern technika segítségével olyan virtuális világot képesek teremteni, melyben nem csak egy gyerek, de felnőtt is el tud vésni. A gyerekek figyelmét megragadja a sok érdekes figura, a terek, képzeletbeli élőlények, lehetőségek, melyek valóban csodás élményt nyújtanak. Viszont minden egyes alkalommal a pedagógusok olyan módszereket alkalmaznak melyben játékos módon tanítanak gyerekeket. Azonban a sok technikai kütyük használata leszoktatja a gyerekeket a közösségi játékról, elzárja és beskatujazza a külvilág előtt. Rengeteg gyerek nem tud játszani, mert a való világban nem tud érvényesülni.



11. ábra. Gyerekek kedvenc időtöltése

Az adott kérdésnél a szülő több lehetőséget is megjelölhetett. Így gyakori volt a játék és a szülőkkel közös program, vagy játék és mesenézés. A szülők nagy többsége, azaz a 100 válaszolóból 58-an a játékot jelölték meg, mint kedvenc időtöltést. Ebből 13-an más opciót is választottak, mely között volt a szülőkkel való közös program, mesenézés, egyéb, ami színezési, rajzolási tevékenységet tartalmazta. 30 szülő jelölte be a mesenézést lehetőségét, ebből 9-en még egy opciót választottak. 18-an a szülőkkel való közös programot választották ebből, 7-en két vagy akár háromlehetőséget is megjelöltek. Végül, 11 személy a TV nézést, melyből 4-en más lehetőséget is választottak kedvenc időtöltésként. Szerencsére, adataink szerint a játék még mindig fő érdeklődési köre gyermekeinknek, bár szorosan nyomában van a mesenézés egyaránt.

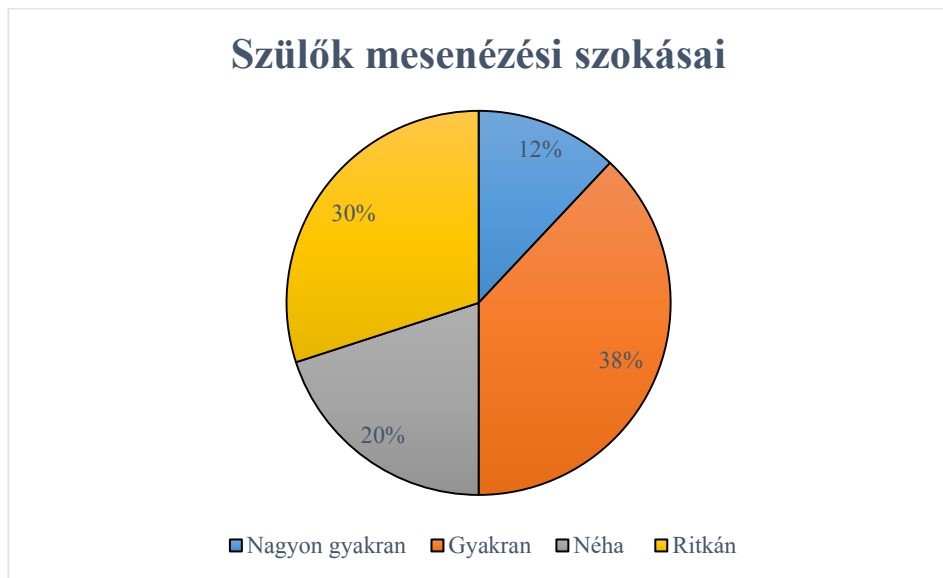
Mivel a mesenézés dobogós helyezést nyert és a második helyen végezett, kíváncsiak voltunk, hogy a szabadidőből mégis mennyi időt szán rá a gyerek mesenézésre.



**12. ábra. Mesenézés mennyisége hetente**

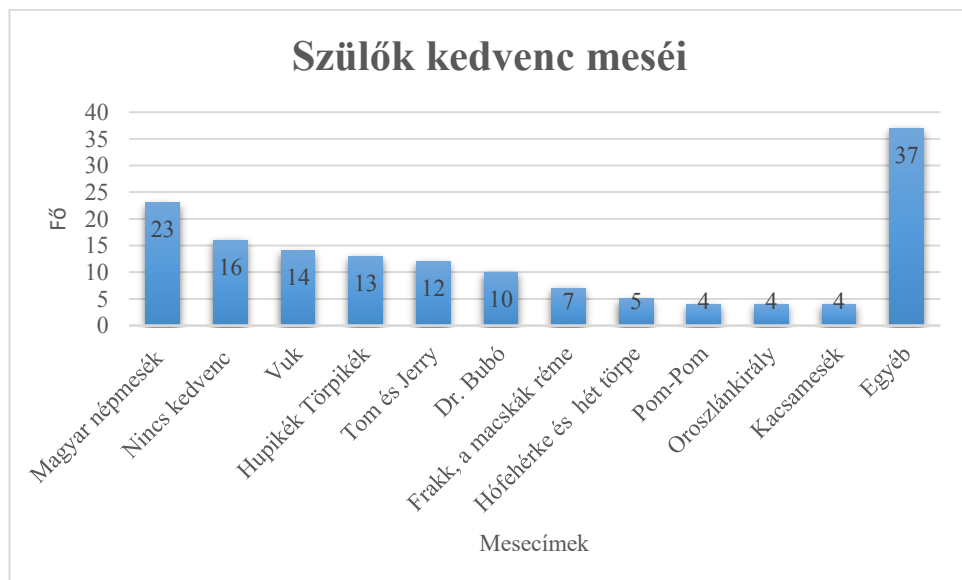
A technika fejlődésével és a minket körülvevő eszközöknek köszönhetően nem tudjuk gyermekeinket megvédeni hatásaiktól, viszont mi magunk tudjuk szabályozni, mennyi időt tölt ilyen jellegű elfoglaltságokkal. A szülők 32% szerint gyermekük nem tölt 1-2 óránál több időt, míg 24% akár 2-3 órát képes mesenézéssel eltölteni. Sőt, 16%-uk szerint már nem is tudják számszerűsíteni ezt a mennyiséget, hisz amikor csak tehetik, kihasználják a lehetőséget. De természetesen van, akik 3-4 órát is nyugodtan elüldögél mesézve. Szerencsére, bár elenyésző számban, de előfordul, hogy csak pár perc vagy csak bizonyos esetekben szorul rá a gyerek ilyen jellegű megoldásokra. Ebből adódóan érdekelt minket, hogy mégis milyen mesék fejlesztik a mai gyereket, milyen meséket engednek meg a gyerekek számára, vagy egyáltalán számon tartják, azt, hogy mit néz a gyerek.

Maguk a szülők is egy viszonylag fiatal generációt képviselnek, ezáltal már ők is a modern világba születtek. Megkérdeztük, hogy az ők esetükben mennyire jellemezte gyerekkorukat az animáció, mesenézés.



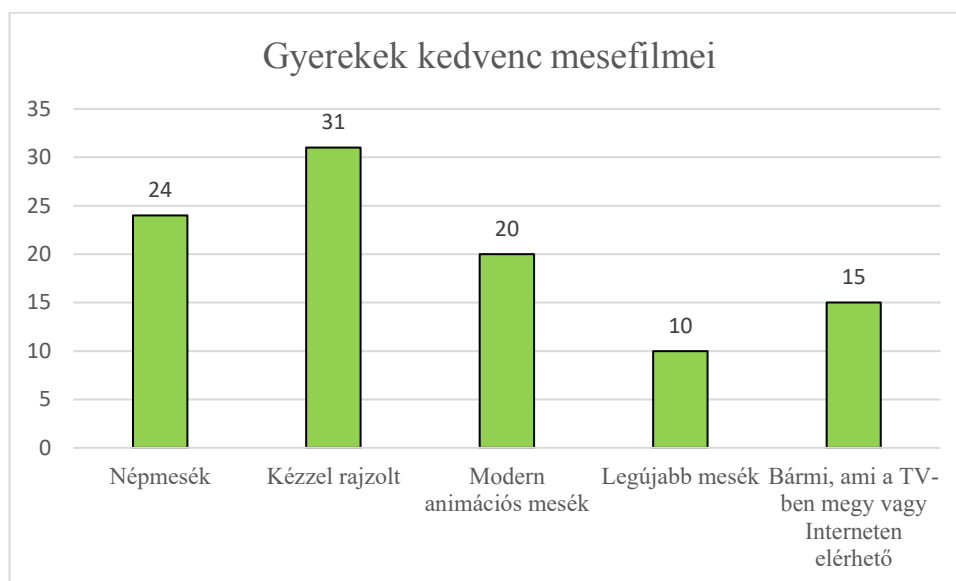
**13. ábra. Szülők mesenézési szokásaik**

Ahogy látjuk, nem csak az óvodások, de szüleik is már gyakran azaz 38% gyakorta nézett meséket. 20 % pedig nagyon gyakran használta fel szabadidejét rajz- esetleg animációs filmekre. Azok a szülők, akik maguk is ebben nőttek fel ezt a példát, fejlesztési módot adják tovább.



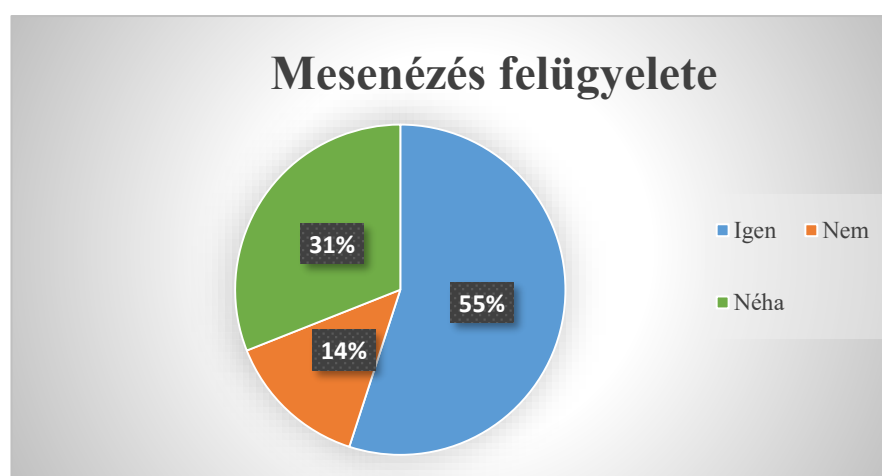
**14. ábra. Szülők kedvenc meséi**

Szülők nagy többsége kedveli a Magyar népmeséket és gyermekkoruk meghatározó része volt. Azonban sokan úgy vélekedtek, hogy nincs kiemelt mese, melyre szívesen visszagondol. Gyakori volt a Vuk, a Hupikék Törpikék. Továbbá az egyéb kategóriába soroltunk olyan animációkat, rajzfilmeket, melyek 1-2-3 esetben jelentek meg, ilyenek voltak: Maci Laci, Pumukli, Gumimacik, Vizipók- csodapók, Süsü a sárkány, Frédi és Béni, Kisvakond.



**15. ábra. Kedvenc mesék a gyerekek körében**

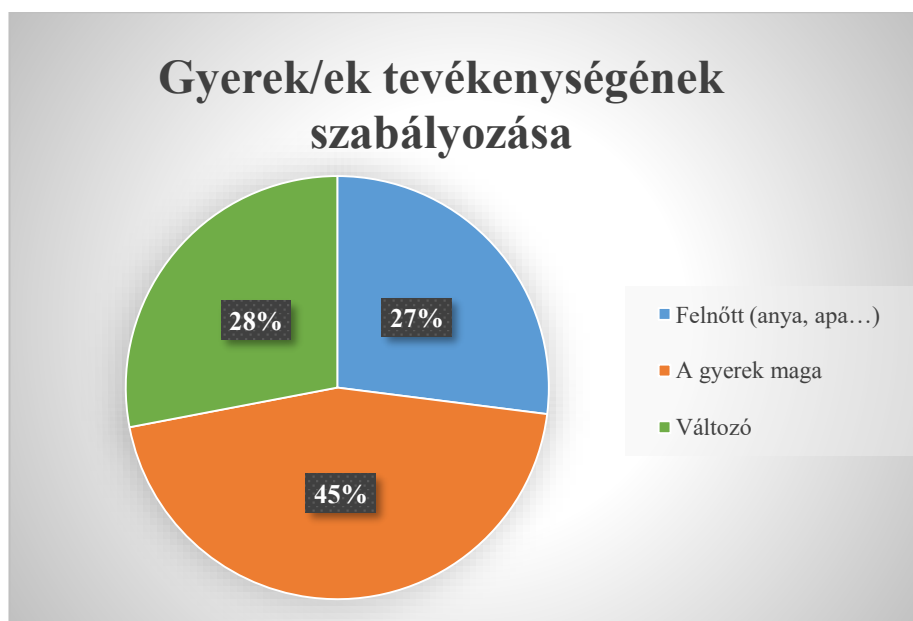
A kérdőívben a kézzel rajzolt lehetőséggel, néhány példát is felhoztunk, amely között szerepelt Dr. Bubó, Tom és Jerry. Ebből a Dr. Bubót korhatárral nézhetik a gyereke, ami 12 év, az utóbbit pedig szabadon, bármilyen korosztály megtekintheti. A szülők többsége, azaz 31%-uk ezt a lehetőséget, a kézzel rajzolt animációkat választották. Szorosan 24% követi a népmese, általában csatorna függő, de esetenként 6, 12 korhatárt, vagy korhatár mentes jelöléssel sugározzák. Természetesen sokan megjelölték a modern animációkat 20%, továbbá a legújabb animációk kategória is 10%-ot kapott. S bár korhatár ide vagy oda, mégis van valamilyen szelektálás, azonban 15% a szülőknek, úgy gondolja, hogy igazából minden amit mutatnak vagy feldobnak internetre az jó a gyerekeknek. Ebben az esetben nem csak a rengeteg buta és érthetetlen mesék borzasztó hatásától tart az ember, hanem attól a rengeteg reklámtól, amivel a mesénzés előtt szembesül a gyerek és ami nem feltétlenül befér a 12 karikába.



**16. ábra. Mesénzés felügyelete**



S ha már a korhatárnál tartunk fontos volt tudni, hogy a gyerek mellett ott van-e valaki, aki szabályozza-e a válogatást. Megnyugtató és egyben aggasztó, hogy a szülők csak fele pontosabban 55 % felügyeli gyermekét, a többi 45% pedig megoszlik a néha 31% és a nem 14% között.



**17. ábra. Gyerekek tevékenységének szabályozása**

Mikor gyermeknevelésről beszélünk, mindig szóba kerül, az hogy minden pedagógus hozott anyaggal dolgozik. Természetesen sok mindent velünk megtanul, de az otthoni nevelés nagyban befolyásol mindent. Bár a mai modern világban már a gyerekek is sokkal érettebbek, önállóbbak, pláne, ahol sok gyerek van, mégis a szülőnek szerepe van az életében. Egyik ilyen szerep a napi tevékenységek szabályozásában való részvétel. Ebben az esetben a mesénézésnek a szabályozásáról volt szó, hogy ki határozza meg, hogy mit néz és nagyobb többségben 45%-ban a gyerek mondja meg, hogy mi legyen. A fennmaradó százalékban megvan az a lehetőség, hogy változó, tehát 28%a szülőknél néha ráhagyja a gyerekekre, néha ő dönt és csak 27 % a szülőknél odafigyelve, tudatosan választja meg a mesét csemetéjének.



### 18. ábra. Meseválasztási szempontok

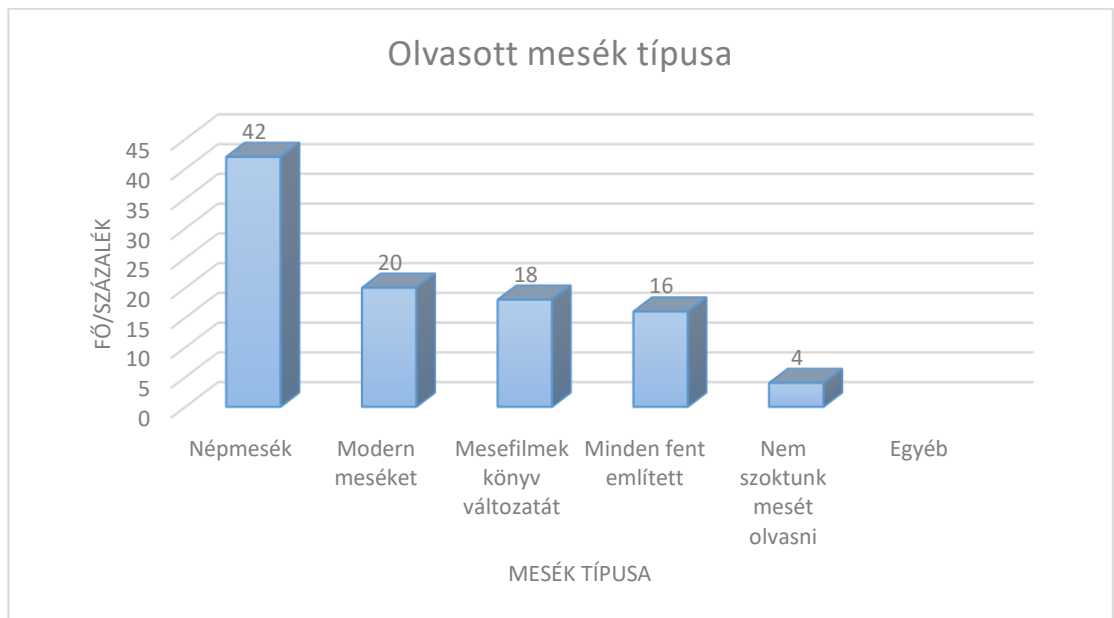
Ezek után érdeklődve figyeltük, hogy mégis mit tarthatnak szemelőt a szülők, amikor esetleg beleszólnak a meseválasztásba, de itt is beigazolódott az előzőekben már körvonalazódott tény, hogy a szülők mindent a gyerekekre hagynak. Több lehetséges választ is megjelölhettek, de 40 szülő a lehetséges válaszokból egyik lehetőségként vagy csak egyetlenként a gyereke óhaja szerinti választást jelölte meg. Majd csak ezt követi az új ismereteket tartalmazó animációk 33 szülőnél, 25 szülő fontosnak tartja, hogy vicces legyen, 23, hogy népmese legyen, 13 szülő meg szintén azon a véleményen van, hogy bármi a mit mutatnak. 7 szülőnek fontos, hogy a legújabb legyen, 6 szülő a saját kedvenceit kapcsolja be, csak 3 szülő veszi figyelembe a szakirodalom ajánlását, és 1 szülő számára az internet lehetőségei a mérvadóak.

Ezeket az adatokat látván kíváncsiság fogott el minket, hogy vajon a meseolvasással hogyan állnak szülők, ha ennyire a technika világába terelik gyermekeiket. Belefér-e a szülők idejébe, hogy esténként vagy néha napközben egy-egy mesét olvasson gyermekének, ezzel is fejlesztve a fantáziáját, kifejezőképességét, szókincsét.



**19. ábra. Meseolvasás gyakorisága**

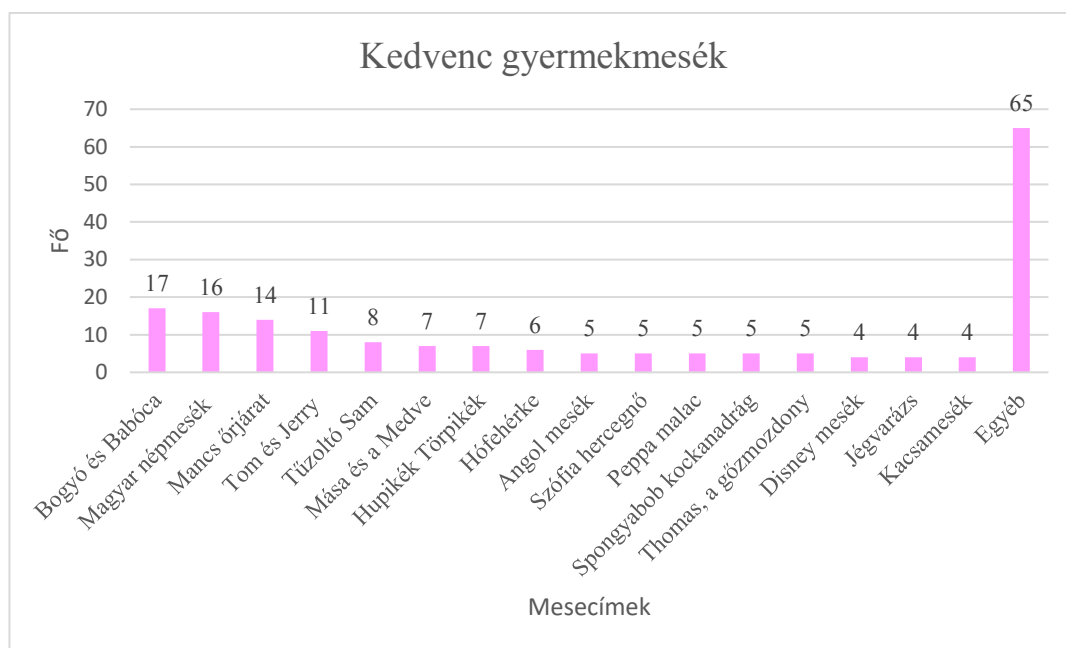
Sajnos azt kellett tapasztalnunk, hogy van olyan szülő, aki sohasem olvasott mesét, válaszolók közül 35% ritkán, 38 % gyakran és csak 23 % minden este élményt nyújt a gyermekének az olvasás által.



**20. ábra. Mesék tematikája, jellege**

Azok a szülők, akik néha, gyakran vagy minden este olvasnak gyermeküknek 42%-ban népmesékkal szórakoztatják gyermekeiket. 20%-uk modern mesék, 18% a mesefilmek könyv változatát, 16% változatos módon színesítik az esti meseolvasást. Akik pedig nem olvasnak, azok számára ez a kérdés az előző válaszukat erősítette meg.

A kérdések között szerepelt, egy olyan melyben a szülő kifejtette, hogy nyitottak-e az idegen nyelvű mesékre. Más szempontból pedig, hogy a gyereket érdeklődéssel tölti-e el, hogy más nyelvű meséket néz. A megkérdezettek 45% nem kapcsol be gyermekének más nyelvű meséket, 23% bekapcsol, mert szerintük fontos, esetleg mert érdekli a gyereket, továbbá, mert a családtagok közül van, aki csak valamilyen idegen nyelven beszél. 12% ritkán és 20% gyakran választ idegen nyelvű mesét, mert fejlesztő hatással van, mert sokkal igényesebben vannak elkészítve, mint a hazai paletta.



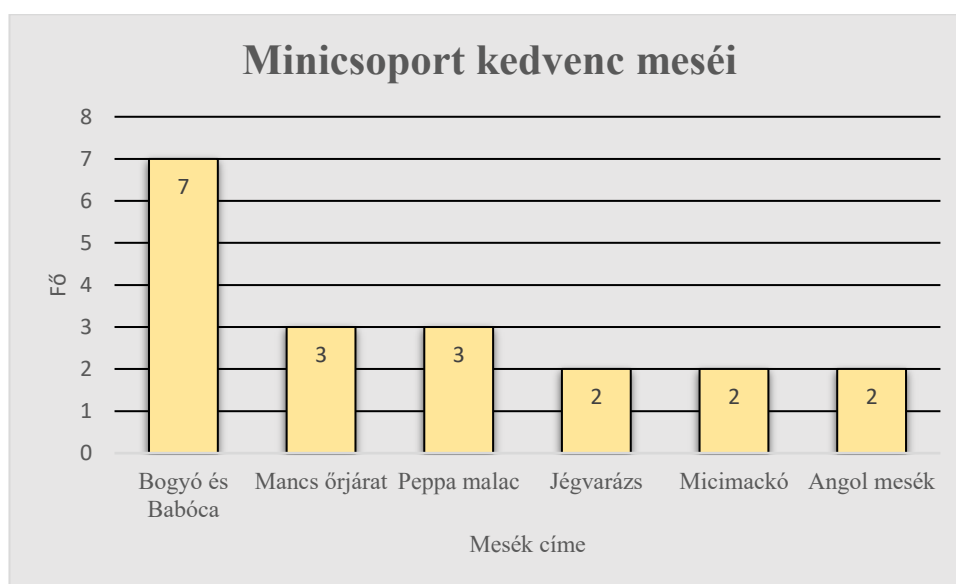
**21. ábra. Gyerekek kedvenc meséi**

A gyerekek közül van, aki kevesebbet, van, aki többet, de egyértelmű, hogy néznek rajzfilmeket. A szülők válasza alapján a legtöbb szavazatot a Bogyó és Babóca című mese kapta, melyet a gyerekek közkedvelten néznek. Ez egy magyar animációs film, melynek dalait az Alma együttes készíti. Több idegen nyelvre lefordították és korhatár nélkül nézhető. A következő közkedvelt mesetípus ez a Magyar népmesék, ezt a Pannónia Filmstúdió készíti, helyenként változó a korhatár. A dobogón található még a Manacs őrjárat és Tom és Jerry. A Manacs őrjárat egy amerikai mese, melyet magyar szinkronnal sugároznak a TV csatornák. Jelenleg csatorna függően minden korosztálynak megfelelő. Érdekes felfedezni, azt, hogy a szülők, bár csekély mennyiségben, de megjelölték az angol nyelvű meséket, mert véleményük szerint sokkal színesebb és érdekesebb gyermekük számára.

Továbbá rengeteg mese került felsorolásra, 61 mesét sikerült összegyűjteni, azonban rengeteg olyan animáció volt, mely csak 1-2 kérdőívben bukkant fel. Ilyenek kerültek az egyéb kategóriába mint: Süsü a sárkány, Hamupipőke, Kiskakas gyémántfélkrajcárja, Eperke, Tesz-Vesz város, Szépség és a Szörnyeteg, Verdák, Én kicsi pónim, Grimm mesék, Barbie mesék, Frakk,

Balú kapitány, és sok-sok más. Természetesen volt olyan szülő, amely elzárkózott és nem válaszolt erre a kérdésre, szám szerint 5 szülő egyáltalán nem válaszolt.

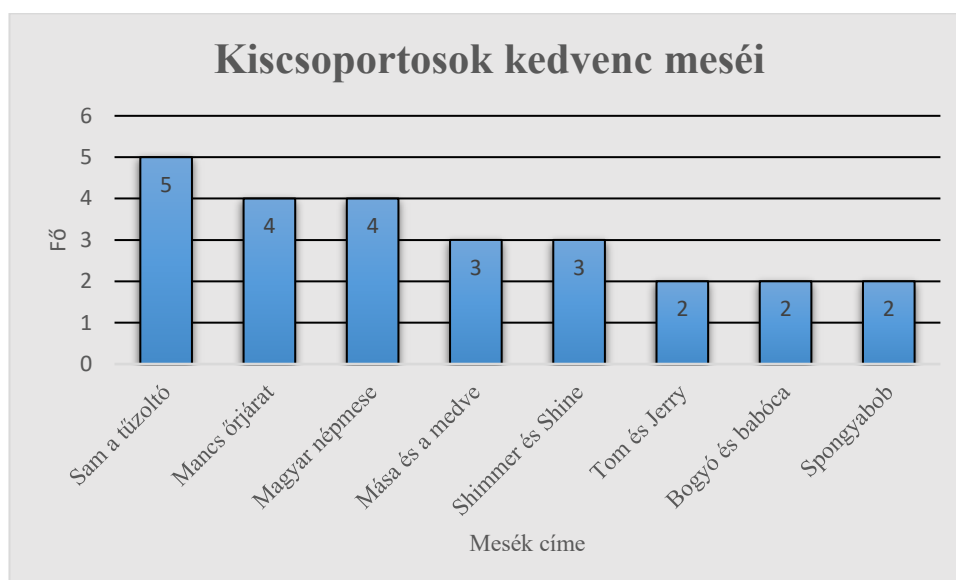
Ha össze szeretnénk hasonlítani, hogy mennyire egyeznek a szülők és a gyermekeik kedvenc meséi, akkor rá kell jönnünk, hogy néhány szülő megpróbálkozik azzal, hogy gyermeke megnézze az ő kedvenceit. Ámbár, gyakran ezek a mesék nem nyelik el tetszésüket, nem kötik le, hisz a modern animációk már sokkal pörgősebbek, sokkal több napi aktualitást tartalmaznak, jobban tudnak azonosulni a lányok egy hercegnővel, akinek már van telefonja, meg autója, mint egy Frédi és Béli mesékben lévő Irmával vagy Vilmával. Természetesen a gyerek által nézett mesék gyakran tükrözik azt, hogy milyen értékeket tartanak szem előtt a szülők.



**22. ábra. A minicsoport kedvenc meséi**

A mini csoportba járó gyerekek életkora 2-3 év, a szülők bevallása szerint a gyerekek kedvenc meséje, az a Bogyó és Babóca, amit korhatár nélkül nézhetnek a gyerekek akár a TV-ben is. Ma az animáció, számítógépes technikával készült, mesekönyvön alapuló történet. Ezt követi a Mancs őrjárat, mely szintén korhatár nélkül 2013 óta megtekinthető több magyar TV csatornán. A Peppa malac című animáció történeti érdekessége, az, hogy az epizódok során olyan problémákat vagy szituációkat latolgatnak, melyek a hétköznapi életben a gyerekek mindennapjaiban is megtalálhatóak.

A Jégvarázs, Micimackó, vagy az angol nyelvű mesék ebben a csoportban 2-2 alkalommal jelölték be a szülők, és sok olyan mesét soroltak fel, amelyek csak 1-1 esetben jelent meg.



**23. ábra. A kiscsoportosok gyerekek kedven meséi**

A kis csoportba 3-4 éves gyerekek járnak, legkedveltebb animációként a Sam a tűzoltó. 1987-ben indult mint bábfilm és 3D számítógépes animációs sorozat, azonban magyar nyelven csak 2006-ban került a képernyőkre. Műfaját tekintve egy oktató, ismeretterjesztő vígjátékról van szó. Ez az animáció színház nélkül megtekinthető. A Mancs őrjárat és a Magyar népmesék 4-4 kérdőívben szerepeltek mint kedvenc animáció, ami láthatóan a kisebbeknek és nagyobbaknak is kedvelt meséje. Bár a Magyar népmesék mini csoportban még nem tűnt fel olyan mértékben. A Mása és a medve Shimmer és Shine animációk 3-3 kérdőívben jelen voltak. Mása és a medve című animáció orosz eredetű, 2015-től sugározzák a magyar TV csatornák 6 vagy 12 éves korhatárral. Shimmer és Shine egy animáció sorozat, korhatár nélkül megtekinthető volt 2015- 2018-ig.



**24. ábra. Középsőcsoportosok kedvenc meséi**

A középső csoportba tartoznak 4-5 évesek. Itt már erőteljesebben megjelennek a magyar népmesék. Eddig 9 évad jelent meg 1980-tól sugározták helyenként korhatár nélkül, helyenként pedig 6-12 éves korhatárral a magyar rajzfilmsorozatot. Továbbá itt is jelen vannak a már előzőekben említett mesék, mint Mancs őrjárat, Sam a tűzoltó, Tom és Jerry, azonban a Bogyó és Babóca már kevésbé köti le a gyerekeket.



**25. ábra. Nagycsoportosok kedvenc meséi**

Nagycsoportos gyerekek már 5-6-7 éves gyerek, akik már lassan iskola érettek. Náluk már némiképp átrendeződött a mesék sorrendje és a Tom és Jerry került a kedvencek közé. Bár a Bogyó és Babóca már úgy tűnt, hogy nem tudja felkelteni a nagyobbak figyelmét, mégis nagycsoportosok számára közkedveltnek bizonyult.

A Tom és Jerry, a felsoroltak közül talán az egyik legrégebbi mesének bizonyul, hisz eredetileg moziban vetítették. 1940 és 1967 között futott az amerikai moziban. Ez a rajzfilm világszerte nagyon elterjedt pont a párbeszéd hiánya miatt, viszont egy nagyon vitatott témaként kezelik. Az évek során cenzúrázva volt több jelenet. Többen nem tartják helyesnek ezt a sok erőszakot, mások pedig viccesnek és szórakoztatónak tekintik saját maguk gyerekeik számára.

Összeségében bár a gyerekek gyakran egyedül választják meg mit néznek, mégis láthatjuk, azt, hogy mennyire megoszlik korcsoportonként az érdeklődés. A sorrendből is láthatjuk, hogy bár sok szülő szerint gyermekük nagyobb mértékben népmeséket néz, mégis az eredmények szerint ezt nem 2-3 éves korban, hanem esetleg 5-6 évesen mikor már élvezni tudja a történetek lényegét.

## V.5. Dolgozat eredményeinek felhasználása óvodai foglalkozás során

### Foglalkozási terv

**Csoport:** nagy csoport

**Tevékenységi forma:** Kézimunka

**Tevékenység helye:** Pócspetri, KOSZISZ Királyfalvi Miklós Katolikus Általános Iskola és Óvoda

**A tevékenység előzménye:** mesenézés, Frédi és Béli, avagy a kőkorszaki szaki

**A tevékenység tartalma/témája:** cím: Tavasz, taumatróp készítése: madár a kalitkában, tavaszi virágok a vázában és pillangó a virágon

**A tevékenység célja:** játék készítése, játékos helyzetben a közös élmények és hangulat felidézése, kifejezése az alkotásokban

**Munkaforma:** egyéni és csoportmunka

#### A tevékenység feladatai:

- Nevelési feladatok: a természet védelmére, esztétikai érzék alakítása, együttműködési képesség fejlesztése, önállóságra nevelés a nagycsoportosoknál.
- Didaktikai feladatok: madarak, virágok felismerése, színbeli jellegzetességeinek megfigyelése, ábrázolása, (esetleg élményeik) egyéni megoldások kibontakoztatása.
- Képesség-és készségfejlesztés: fantázia, figyelem, kitartás finommotorika fejlesztése, formák alakítása, kommunikációs képesség fejlesztése.

**Alkalmazott módszerek, eljárások:** bemutatás, beszélgetés, magyarázat, gyakorlás, ellenőrzés, értékelés (pozitív megerősítés).

**Eszközök:** kész nyomtatott formák, kötél, ragasztó, olló, lyukasztó, ceruzák, lejátszó, TV



A foglalkozás kidolgozása		
Idő	A fejlesztő tevékenység felépítése, a foglalkozás menete	A fejlesztés módszerei, munkaformák, eszközök, megjegyzések
2p	<p><b>1. Szervezés:</b></p> <p>Szükséges eszközök előkészítése, a tevékenység gördülékenysége érdekében (asztalok összetolása, leterítése).</p> <p><b>2. TV előkészítése, párnák elhelyezése a TV előtt</b></p>	<p>A gyermekek bevonása az előkészületekbe a gyermek aktív részvételét segíti.</p> <p>A figyelem a témára összpontosul.</p>
6p	<p><b>Motiváció:</b></p> <p>Mesenézés, majd átvezetés a mesenézésből az adott tevékenységi formába.</p> <p>„Nád a házam teteje” c. dal eléneklése</p>	
1p	<p><b>3. Téma kitűzése:</b></p> <p>Taumatróp készítése, kész nyomtatott sablonok kivágásával. Figyelemfelkeltés az olló megfelelő használatára. Régi animációkészítési technikák megbeszélése.</p>	
15p	<p><b>4. Munka megindítása:</b></p> <p>Gyerekekkel hangfelvételekről megpróbáljuk felismerni a madarakat. Képekről felismerni a virágokat. Festés során a megbeszélte madarak és tavaszi virágok színkonbinációit, igyekszünk</p>	<p>A célkitűzés rövid, érthető. Tartalmazza a témát és a technikát, segíti a vizuális probléma megértését.</p> <p>Koncentráció az irodalmi neveléssel.</p> <p>A madarak színeinek az élmény felidézésével, a beszéd, gondolkodás összekapcsolásával a belső kép kialakulásának segítése.</p> <p>Az ismert tavaszi virágok és állatok jellemzőinek megbeszélése. Interaktív módon az animációkészítés lehetőségeit beszéljük át. Taumatróp készítése közben elmeséljük régen milyen technikai megoldások voltak, amikből szórakoztató animációkat készítettek.</p>

3p	<p>használni, de az irányítás során a gyermek egyéni képességeinek, ötleteinek, megnyilvánulásainak figyelembe vétele is fontos. Beszélgetünk a meseolvasás és a mesenézés gyakoriságáról.</p> <p><b>5. Utalás a munka befejezésére:</b></p> <p>Sürgetés nélkül felhívom a figyelmet arra, hogy van, aki elkészült, és a kész munkadarabokat áthelyezzük a demonstrációs sarokba.</p>	<p>Szabadidős tevékenységek megismerésére törekszünk és felmérjük mennyire van jelen a mindennapokban a mesenézés esetleg a meseolvasás.</p> <p>A kreativitást hagyom kibontakozni az életkori, egyéni jellemzők figyelembe vételével. Az értékelés célja mások munkáinak megbecsülése a saját mellett.</p> <p>Véleményalkotás formálása, kifejezőképesség, szókinccs fejlesztése.</p>
3p	<p><b>6. A munkák értékelése:</b></p> <p>Egyéni értékelés a munka közben történik. Csoportos értékelés szempontjai: színezési technika, színek használata (mennyire változatos).</p>	<p>Változatos arányok, színvariáció, eszközök használata</p>

## Összefoglalás

Szakedolgozatom témája *Klasszikus animációs technikák bemutatása, a magyar rajzfilmgyártás múltja és jelene. Rajzfilmkészítési technikák gyakorlati lehetőségei az óvodai nevelésben.*

Minden nap használunk rengeteg számítástechnikai eszközt. Az otthonunkban, a táskánkban, a környezetünkben, mindenhol ezekkel vagyunk körülvéve. Akarva, akaratlanul az évek múlásával az életünk elengedhetetlen részévé válik. Sajnos gyakran túlzásba is esünk, és figyelmen kívül hagyjuk a valóvilágot.

Pont emiatt szeretttük volna megtudni, hogy gyerekek világában, életében mennyire van jelen a különböző eszközök használata. Mennyire figyelnek oda a szülők a felelősségteljes nevelésre ezen a téren.

Szerencsére a szülők többsége nem tartja fontosnak a gyerek mobilhasználatának a tudását, de sajnos időhiány, munka és a teendő miatt rákényszerű valamennyi időre a gyerek kezébe telefont adni. A megkérdezett 100 szülő közül 23 gyakran, 31 pedig néha átadja gyermekének a saját eszközét. S ezek az alkalmak 21 szülőnél nagyon ritkán, 19 szülőnél heti 1-2 alkalmat, 14 szülőnél pedig napi rendszerességet jelent.

Természetesen a gyerekek nem csak a szülők telefonját nézik és használják, hanem a TV, esetleg tabletet, ami a mi esetünkben 32 gyereknél akár 1-2 óra, 24 gyereknél 2-3 órát, 6 gyereknél 3-4 órát és 16 gyereknél gyakorlatilag minden szabadidejét jelenti. Persze vannak, akik csak egy-egy alkalommal, elalvásnál vagy hétvégén néz némi mesét.

Ami még érdekes tény volt, hogy 46%-ban maga a gyerek kezeli és választja ki, hogy mit néz az adott eszközön, és mesés választás 40 szülőnél csak a gyerek kívánsága a meghatározó.

S bár gyerekekről beszélünk, mégis a válaszok alapján némiképp a gyerekek meg tudják határozni mi segíti fejlődésüket, mit tudnak felhasználni a kis mindennapi problémák megoldásához.

Annak okát nem tudjuk, hogy a szülők miért hagyják gyermekükre ezeket a döntéseket, hisz sokszor olyan dolgokkal szembesülnek a gyerekek, amire még nincsenek felkészülve, viszont annyira önállóvá akarják nevelni őket, hogy gyakran visszaélnék vele és nem csak ezen a téren ők uralják a szülőket, hanem más döntésekben is egyaránt, ezáltal a szülő-gyerek szerepek megváltoznak.

## Резюме

Моя тема: *Класичні техніки мультфільмів- анімаційних фільмів, історія угорської анімації. Практичні можливості для виготовлення мультфільмів у дошкільних навчальних закладах.*

Ми використовуємо щодня багато технічних пристроїв. Ми оточені ними в нашому будинку, в сумці, магазині також знаходиться хоч один пристрій. Час від часу вони стають незамінною частиною нашого життя. Нажаль більшість людей занадто багато часу проводить у віртуальному житті і часто забувають про реальність. Саме за це хотіли взнати наскільки важлива частина життя дітей використання технічних пристроїв, та наскільки батьки звертають увагу на регулювання часу дітей.

На щастя більшість батьків не вважають важливим знання використання техніки у дитячому віці, але через брак часу та багато роботи змушені час-від-часу передавати дитині свій телефон, планшет.

З опитаних 100 батьків 23% часто, 31% інколи передають своїй дитині пристрої, в більшості це максимум два рази на тиждень. Нажаль 14% батьків щодня використовує можливості техніки.

Звичайно, діти не тільки дивляться і користуються телефонами своїх батьків, а й телевізором або планшетом, що в нашому випадку 32% максимум 2 години, 24% 2-3 години, 6% 3-4 години, 16% практично весь вільний час відводять на віртуальне життя.

Звісно є такі діти які тільки інколи, вечером, або у вихідні дивиться мультики.

Ще зацікавило мене те, що в 46% дітей самі шукають, вибирають, що, коли і де дивляться. При вибиранні мультфільмів у 40% батьки зовсім не спостерігають що дивиться дитина на телефоні, планшеті і так далі. Діти самі керують всім.

Батьки настільки залишають дітей розвиватися, що читання казок тільки в 23% з опитаних програма щодня вечером. 38% часто і 35% рідко, та 4% батьків зовсім не відводить час на такі програми.

Ті хто читають казки дітям, більшість обрали категорію народних казок.

## VI. Mellékletek

### VI.1. Irodalomjegyzék

- Bolyos Lilla: A rajzfilmgyártás története, és az animáció készítés, Debrecen 2008
- M Tóth Éva – Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet I.. Typotex Kiadó. Budapest. 2014
- M Tóth Éva – Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet II.. Typotex Kiadó. Budapest.2014
- M. Tóth Éva: Aniráma – Animációs mozgóképtörténet. Kortárs Kiadó. Budapest. 2010
- Molnár László, eds: Zsánerben. Magyar Filmklubok és Filmbarátok Szövetsége-Mozinet Kft. Budapest, 2009
- Szoboszlay Péter: A rajzfilm. Műhelytitok. Corvina Kiadó. Budapest 1977.
- Varga Zoltán: Vázlat a Pannónia Filmstúdió animációs filmgyártásáról 1959–1989 között.
- Závodszy Ferenc: Az animáció I. Multimédia MA. 2013

#### Internetes oldalak:

- Bolyos Lilla: A rajzfilmgyártás története, és az animáció készítés. 2008
- Letöltés helye:  
[https://dea.lib.unideb.hu/dea/static/pdf\\_viewer/pdf.js/web/viewer.html?f=NDk1NDMvQm9seW9zX0xpbGxhX1N6YWtkb2xnb3phdF9BX3JhanpmaWxtZ3lhcjRhc190b3J0ZW5ldGVfZlZlZlYXpYfW5pbWFjaW9fa2Vzeml0ZXMuGRmP3NlcXVlbnNlPTEmaXNBbGxvd2VlPjE](https://dea.lib.unideb.hu/dea/static/pdf_viewer/pdf.js/web/viewer.html?f=NDk1NDMvQm9seW9zX0xpbGxhX1N6YWtkb2xnb3phdF9BX3JhanpmaWxtZ3lhcjRhc190b3J0ZW5ldGVfZlZlZlYXpYfW5pbWFjaW9fa2Vzeml0ZXMuGRmP3NlcXVlbnNlPTEmaXNBbGxvd2VlPjE)  
[Letöltés: 2019. 02.26]
- Emmett Goodman: Az amerikai független animáció új amerikai aranykora, 2018
- Letöltés helye: <http://www.asifa.net/news/the-new-american-golden-age-of-american-independent-animation>  
[Letöltés ideje: 2019. 05. 14]
- Margitházi Orsolya: A magyar rajzfilmművészet 4/3, Filmtett, Erdélyi filmes portál, 2002
- Letöltés helye: <https://www.filmtett.ro/cikk/1439/az-animacios-film-tortenete-4-3>  
[Letöltés ideje: 2019. 03. 20]
- Magitházi Orsolya: A filmművészet mesevilága 4/1. Filmtett, Erdélyi filmes portál, 2002
- Letöltés helye: <https://www.filmtett.ro/cikk/1426/az-animacios-film-tortenete-4-1>  
[Letöltés ideje: 2019. 03. 20]
- Magitházi Orsolya: Animáció világszerte 4/2. Filmtett, Erdélyi filmes portál, 2002

Letöltés helye: <https://www.filmtett.ro/cikk/1427/az-animacios-film-tortenete-4-2>

[Letöltés ideje: 2019. 05.10]

Letöltés helye: Magitházi Orsolya: A modern animáció: számítástechnika, játékfilmek, animek 4/4. Filmtett, Erdélyi filmes portál, 2003

Letöltés helye: <https://www.filmtett.ro/cikk/1440/az-animacios-film-tortenete-4-4>

[Letöltés ideje: 2019. 05.10]

Molnár László: Animációs mesefilm. Magyar Filmművészetek Szövetsége.2008

Letöltés helye: <http://filmszovetseg.lapunk.hu/?modul=oldal&tartalom=911801>

[Letöltés: 2019. 04. 25]

M Tóth Éva: Aniráma. Értekezés az animációs mozgóképművészetéről. Budapest, 2008

Letöltés helye: <http://konyvtar2.mome.hu/doktori/ertekezesek/DLAertekezes-MTothEva2008.pdf>

[Letöltés ideje: 2019. 05.13]

Varga Zoltán: A műfajiság kérdése az animációs filmben, Budapest 2011

Letöltés helye: <http://doktori.btk.elte.hu/phil/vargazoltan/diss.pdf>

[Letöltés ideje: 2019. 03.20]

Závodszy Ferenc: Az animáció. Általános bevezetés a művészeti tárgyakhoz

Letöltés helye: [http://zavodszy.hu/doc/animacio\\_tankonyv1.pdf](http://zavodszy.hu/doc/animacio_tankonyv1.pdf)

[Letöltés: 2019. 03. 20]

## VI.2. Képjegyzék

1. kép: Négyezer éves egyiptomi falfestmény  
Letöltés helye: [www.tankonyvtar.hu](http://www.tankonyvtar.hu)  
[Letöltés ideje: 2019. 03.02]
2. kép: A Sixtus-kápolna mennyezetfreskója  
Letöltés helye: [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)  
[Letöltés ideje: 2019. 03.10]
3. kép: Eadweard Muybridge: A fenakisztoszkóp-lemez, 1893  
Letöltés helye: [www.epa.oszk.hu](http://www.epa.oszk.hu)  
[Letöltés ideje: 2019. 02.05]
4. kép: Ló és lovas, Eadweard Muybridge zoopraxiscope felvétele  
Letöltés helye: [www.artsy.net](http://www.artsy.net)  
[Letöltés ideje: 2019. 02.26]
5. kép: Pörgetős füzet, 1886  
Letöltés helye: [www.howlingpixel.com](http://www.howlingpixel.com)  
[Letöltés ideje: 2019. 02.02]
6. kép: Émile Cohl: Fantasmagorie  
Letöltés helye: [www.sopitas.com](http://www.sopitas.com)  
[Letöltés ideje: 2019. 02.25]
7. kép: James Stuart Blackton: Vicces arcok vicces fázisai, 1906  
Letöltés helye: [www.filmtett.ro](http://www.filmtett.ro)  
[Letöltés ideje: 2019. 03.02]
8. kép: Winsor McCay: Gertie the Dinosaur, 1914  
Letöltés helye: [www.filmreference.com](http://www.filmreference.com)  
[Letöltés ideje: 2019. 03.28]
9. kép: Tom Sims és Zaboly Béla: Popeye rajzfilmfigura, 1919  
Letöltés helye: [www.pieris.hu](http://www.pieris.hu)  
[Letöltés ideje: 2019. 03.15]
10. kép: William Hanna Joseph Barbera: Frédi és Béli, avagy a két kőkorszaki szaki  
Letöltés helye: [www.nepszava.hu](http://www.nepszava.hu)  
[Letöltés ideje: 2019. 04.04]
11. kép: Bill Watterson: Kázmér és Huba, 1985  
Letöltés helye: [www.hu.wikipedia.org](http://www.hu.wikipedia.org)  
[Letöltés ideje: 2019. 05.02]
12. kép: Csukás István: Süsü a sárkány, 1977  
Letöltés helye: [www.100hires.hu](http://www.100hires.hu)

[Letöltés ideje: 2019. 03.02]

13. kép: Walt Disney és Miki egér figurák

Letöltés helye: [www.hu.wikipedia.org](http://www.hu.wikipedia.org)

[Letöltés ideje: 2019. 05.02]

14. kép: Zsirb Ödön forgatási helyszíne

Letöltés helye: [www.retromesek.hu](http://www.retromesek.hu)

[Letöltés ideje: 2019. 05.02]

15. kép: Csernák Tibor: A török és a tehenek, 1957

Letöltés helye: [www.nava.hu](http://www.nava.hu)

[Letöltés ideje: 2019. 03.02]

16. kép: Macskássy Gyula és Várnai György: A ceruza és a radír, 1960

Letöltés helye: [www.filmarchiv.hu](http://www.filmarchiv.hu)

[Letöltés ideje: 2019. 03.12]

17. kép: Nepp József: Gusztáv, 1966

Letöltés helye: [www.filmarchiv.hu](http://www.filmarchiv.hu)

[Letöltés ideje: 2019. 05.12]

18. kép: Romhányi János: Üzenet a jövőből, avagy A Mézga család különös kalandjai, 1968

Letöltés helye: [www.retromesek.hu](http://www.retromesek.hu)

[Letöltés ideje: 2019. 05.02]

19. kép: Nepp József, aki Romhányi Józseff: Dr. Bubó, 1973

Letöltés helye: [www.rajzfilmhirek.hu](http://www.rajzfilmhirek.hu)

[Letöltés ideje: 2019. 05.02]

20. kép: Bálint Ágnes: Frakk, a macskák réme, 1971

Letöltés helye: [www.rajzfilmhirek.hu](http://www.rajzfilmhirek.hu)

[Letöltés ideje: 2019. 05.05]

21. kép: Dargay Attila: Pom-Pom, 1978

Letöltés helye: [www.holnemvoltvar.hu](http://www.holnemvoltvar.hu)

[Letöltés ideje: 2019. 03.02]

22. kép: Rófusz Ferenc: A légy, 1976

Letöltés helye: [www.retromesek.hu](http://www.retromesek.hu)

[Letöltés ideje: 2019. 03.20]

23. kép: Pócspetri, a KOSZISZ Királyfalvi Miklós Katolikus Általános Iskola és Óvoda, óvoda épülete

Letöltés helye: Saját kép

[Készítés ideje: 2019. 05.06]



## VII. Gyakorlati munka mellékletei

### VII.1. Ábrák jegyzéke

1. ábra. Gyerekek nemi eloszlása
2. ábra. Kérdőívet kitöltő személy
3. ábra. Gyerekek életkora
4. ábra. Szülők végzettsége
5. ábra. Családi állapot
6. ábra. Szülők munkahelye
7. ábra. Számítástechnikai eszközök használatának fontossága
8. ábra. Számítástechnikai eszközök megléte a gyereknél
9. ábra. Eszközmegosztás a szülő és a gyerek/ek között
10. ábra. Gyerekek és szülők közös eszközhasználata
11. ábra. Gyerekek kedvenc időtöltése
12. ábra. Mesenézés mennyisége hetente
13. ábra. Szülők mesenézési szokásaik
14. ábra. Szülők kedvenc meséi
15. ábra. Kedvenc mesék a gyerekek körében
16. ábra. Mesenézés felügyelete
17. ábra. Gyerekek tevékenységének szabályozása
18. ábra. Meseválasztási szempontok
19. ábra. Meseolvasás gyakorisága
20. ábra. Mesék tematikája, jellege
21. ábra. Gyerekek kedvenc meséi
22. ábra. A minicsoport kedvenc meséi
23. ábra. A kiscsoportosok gyerekek kedven meséi
24. ábra. Középsőcsoportosok kedvenc meséi
25. ábra. Nagycsoportosok kedvenc meséi

### VII.3. Foglalkozásokon készített fotódokumentáció

Gyerekek színesceruzával színezték ki a sablonokat



Színezés során a színeket a gyerekek választották ki



**Mesénzés, Frédi és Béni, avagy a kőkorszaki szaki**

**Ragasztóval egymásra illesztették a két körformát**







**Az elkészült munkák bemutatása**



**Közös mesenézés**





**Az elkészült művek I.**



**Elkészült művek II.**

## VII.4. Mesenézési szokásokat felmérő kérdőív

### Kérdőív №

### GYERMEKEK MESENÉZÉSI SZOKÁSAI

Kampó Andrea vagyok, a II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola hallgatója. A szakdolgozatomban a: *Klasszikus animációs technikák bemutatása, a magyar rajzfilmgyártás múltja és jelene. Rajzfilmkészítési technikák gyakorlati lehetőségei az óvodai nevelésben.* - témával foglalkozom. A gyakorlati munkám részeként egy kérdőív segítségével mérném fel az óvodáskorú gyermekek mesefilmekhez köthető viszonyát és mesenézési szokásaikat.

A kérdőív kitöltése csak pár percet vesz igénybe. A kérdőív teljes mértékben anonim, a megadott válaszok kiértékelése statisztikai szempontok alapján történik, a válaszadók személyes adatai nem kerülnek nyilvánosságra.

Válaszait előre is köszönöm!

1. Óvodás korú gyermeke/-ei neme:.....
2. Óvodás korú gyermek/ -ei életkora:.....
3. A gyermek/-ek óvodás csoportja:.....
4. Kérdőívet kitöltő (megfelelő aláhúzendő) :
  - a) Anya
  - b) Apa
  - c) fogadott szülő
  - d) egyéb:.....
5. Végzettsége:
  - a) általános iskola,
  - b) középiskola,
  - c) szakgimnázium,
  - d) egyetem,
  - e) főiskola,
  - f) szakiskola,
  - g) egyéb:.....
6. Családi állapota:
  - a) egyedülálló,
  - b) házas,
  - c) elvált,
  - d) özvegy
7. Munkahelye:
  - a) munkanélküli,
  - b) közalkalmazott,
  - c) közmunkás,
  - d) szakmunkás
  - e) vállalkozó
  - f) egyéb:.....
8. Mennyire tartják fontosnak, hogy gyermeke/-ei óvodás korban értsen/-ek a számítástechnikai eszközök használatához?
  - a) Nagyon
  - b) Kevésbé
  - c) Egyáltalán nem
  - d) Közömbös számomra
9. Van-e a gyermekének/-einek saját telefonja?
  - a) van
  - b) nincs
10. Van-e e gyermekének/-einek saját tabletje?
  - a) van
  - b) nincs
11. Átadja saját elektronikus eszközeit a játék és mesenézés céljából?
  - a) Gyakran
  - b) Néha
  - c) Ritkán
  - d) Soha
12. Ha odadja számítástechnikai eszközeit, ez milyen gyakran fordul elő?

- a) Naponta
- b) Naponta többször
- c) Hetente többször
- d) Egy héten egy két alkalommal
- e) Nagyon ritkán
- f) Soha

**13. Mivel szeret gyermeke leginkább foglalkozni szabadidejében?**

- a) játékkal
- b) TV nézéssel
- c) mese nézéssel
- d) szülőkkel közös programokkal
- e) egyéb:.....

**14. Mennyi időt tölt gyermeke/-ei mesenézéssel egy héten?**

- a) pár percet naponta
- b) 1-2 órát naponta
- c) 2-3 órát naponta
- d) 3-4 órát naponta
- e) csak hétvégenként
- f) csak elalvásnál
- g) amikor csak teheti/-ik
- h) nagyon ritkán néz meséket

**15. Szokott gyermekének/-einek mesét olvasni?**

- a) gyakran
- b) ritkán
- c) minden esete
- d) soha

**16. Milyen meséket olvas gyermekének/-einek általában?**

- a) Népmeséket.
- b) Modern meséket
- c) Mesefilmek könyv válogatását
- d) Minden fent említett mese típust
- e) Nem szoktunk mesét olvasni
- f) egyéb:.....

**17. Szokott a gyermekével/-eivel együtt mesét nézni?**

- a) gyakran
- b) ritkán
- c) soha
- d) nincs rá időm

**18. Milyen mesefilmeket szeret/-nek a gyermeke/-ei leginkább?**

- a) Népmeséket
- b) kézzel rajzolt, animációs meséket (Dr. Bubó, Tom Jerry, stb.)
- c) modern animációs meséket
- d) mindig, a legújabb meséket
- e) bármit megnéz, ami a TV-ben, vagy az interneten elérhető.

**19. Néznek az anyanyevüktől különböző, más neyleven beszélő mesét?**

- a) Igen
- b) Gyakran
- c) Ritkán
- d) Nem

**20. Ha igen kérem indokolja meg pár szóban miért?**

.....

.....

.....

**21. Általában ki választja ki, hogy mit néz a gyermeke/-ei?**

- a) Egy felnőtt (anya, apa, nagymama, rokonok...)
- b) A gyermek maga
- c) Változó

**22. Felügyeli a mesenézést?**

- a) igen
- b) nem
- c) néha

**23. Kedvenc meséit be szokta kapcsolni gyermekének/-einek?**

- a) igen
- b) nem
- c) próbáltam, de nem kötötte le őt/őket

**24. Mit tart szem előtt meseválasztás esetén (több válasz bekarikázása is lehetséges)**

- a) tartalmazzon új ismereteket
- b) legyen vicces
- c) gyerek óhaja dönt
- d) amit feldob az internet
- e) amit a szakirodalomból ajánl
- f) saját kedvenceimet nézzük
- g) ami a legújabb, legmodernebb
- h) népmesét nézzünk
- i) ami éppen a TV-ben megy

**25. Ön milyen gyakran nézett gyermekkorában meséket?**

- a) Nagyon gyakran
- b) Gyakran
- c) Néha
- d) Ritkán

**26. Melyik, vagy melyek voltak a kedvenc mesefilmjei:**

.....  
.....  
.....

**27. Kérem sorolja fel melyek gyermeke kedvelt meséi:**

.....  
.....  
.....

**28. Melyik mesét nézi leggyakrabban a gyermeke:.....**

**Kitöltés ideje** (év, nap, hónap):

**Kitöltés helye** (ország, város):

Még egyszer köszönöm, hogy időt szánt kérdőívemre kitöltésére, válaszaival segítette a szakdolgozatom létrejöttét.

“A MESE örök, mindegy, hogy mi a technikai körítés. Mindegy, hogy a gyerek számítógépezik, mert a kíváncsiság, ami gyerekké teszi, az megmarad”

**Csukás István**



## NYILATKOZAT

Alulírott, Kampó Andrea óvodapedagógia szakos hallgató, kijelentem, hogy a Szakdolgozatomat a II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskolán a Pedagógia és Pszichológia Tanszéken készítettem, óvodapedagógia diploma megszerzése végett.

Kijelentem, hogy dolgozatom más szakon korábban nem védtem meg, saját munkám eredménye és csak hivatkozott forrásokat (szakirodalom, eszközök, stb.) használtam fel.

Tudomásul veszem, hogy a dolgozatom II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola könyvtárában a kölcsönözhető könyvek között helyezkedik el.

## KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Ezúton szeretném megköszönni mindenkinek, aki a szakdolgozatom elkészítéséhez hozzájárult.

Köszönöm témavezetőmnek Kulin Ágnesnek a sok türelmet és tanácsokat, hasznos ötleteket, amelyek segítettek szakdolgozatom megírásában.

Köszönöm a KOSZISZ Királyfalvi Miklós Katolikus Általános Iskola és Óvoda munkatársainak és óvodásainak a segítséget.

Köszönöm szüleimnek és csoporttársaimnak a sok türelmet, megértést, segítséget és támogatást.