

MÚZEUMPEDAGÓGIAI FOGLALKOZÁSOK

KÖZÉPISKOLÁS DIÁKOKNAK

Cifrapalota

Folyamatosan igényelhető



cifrapalota

IKJM
Kecskeméti
Katona József Múzeum

INFORMÁCIÓ ÉS BEJELENTKEZÉS

DIÁK BELÉPŐJEGY: **900 Ft/fő**
(Kecskeméti diákcsoporthoz a belépés ingyenes)

TÁRLATVEZETÉS, MÚZEUMI ÓRA: **2.000 Ft/csoport**
(Kecskeméti csoportokhoz ingyenes)

**MÚZEUMPEDAGÓGIAI FOGLALKOZÁS, KÉZMŰVES
FOGLALKOZÁS, MÓDSZERTANI ÓRA:** **600 Ft/fő**

**MÚZEUMPEDAGÓGIAI FOGLALKOZÁS
SNI-S ÉS FOGYATÉKOSSÁGGAL ÉLŐKNEK:** **500 Ft/fő**

Bejelentkezés a foglalkozás tervezett időpontja előtt 1 héttel!

Jelentkezés és bővebb információ:

Merinu Éva múzeumpedagógus
+36 20 2575019
cifrapalota.muzped@gmail.com

TARTALOMJEGYZÉK

A szecesszió – a modern élet lendülete a XX. század elején <i>Képzőművészet</i>	4
A lövészárkok tudósítója – Mednyánszky és a Vadak <i>Képzőművészet</i>	6
Alkotók és stílusok – A Kecskeméti Művésztelep <i>Képzőművészet, Helytörténet</i>	8
A naturális valóságábrázolástól az absztrahálásig – Tóth Menyhért munkássága <i>Képzőművészet</i>	10
Ötvösművészet az avar korban <i>Régészet, Képzőművészet</i>	12
A Cifrapalota fantomja – csapatépítő játék <i>Régészet, Képzőművészet, Néprajz, Helytörténet</i>	14
Interaktív tárlatvezetés – Épület, állandó kiállítások, időszaki kiállítások <i>Régészet, Képzőművészet, Néprajz, Helytörténet</i>	16

A SZECCESSZIÓ – A MODERN ÉLET LENDÜLETE A XX. SZÁZAD ELEJÉN



Képzőművészet

MÚZEUMI FOGLALKOZTATÁSI FORMA: Múzeumi óra, Kreatív alkotó tevékenység

TARTALOM: Mi lehet a közös egy plakátban, egy vázában és egy épület homlokzatában? Mi lehet az a dolog, ami nem is annyira kor és stílus, mint inkább hangulat? Miért emlegetik annyian, különböző dolgokkal kapcsolatban? A kérdések megválaszolására során feldolgozásra kerül: A szecesszió fénykora. Egyes elnevezései. A szó, jelentése. Főbb jellemzői. Magyar képviselői. Kecskeméti épületei. Képzőművészeti és iparművészeti példái a múzeum gyűjteményében. A modern design-szemlélet. A legkorszerűbb technológiai megoldások és anyagok felhasználása. A foglalkozás második felében a diákok fekete-fehér szimpla, szögletes épületekből, bútorokból, tárgyakból stb. szecessziós palotát, vagy palotabelsőt esetleg ifjúsági közösségi teret terveznek saját korosztályuk számára csoportmunkában.

4-6

AJÁNLOTT KOROSZTÁLY: 14-18 év



AJÁNLOTT LÉTSZÁM: 20 fő



IDŐTARTAM: 45+45 perc



KULCSSZAVAK: #Cifrapalota #szecesszió
#Kecskeméti szecesszió #kreatív alkotás



FEJLESZTENDŐ KOMPETENCIÁK: hatékony és önálló tanulás; anyanyelvi kommunikáció; matematikai, gondolkodási kompetenciák; szociális és állampolgári kompetencia; személyes és társas kompetencia; vállalkozói kompetencia, esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező készség; a kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái

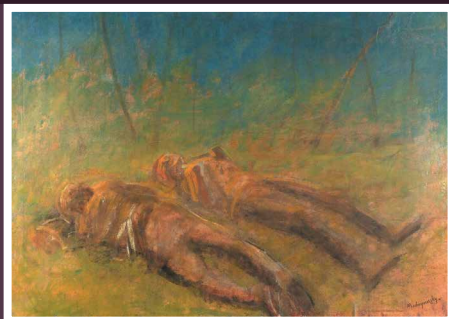


KAPCSOLÓDÓ TANTÁRGYAK: Vizuális kultúra, művészettörténet, történelem, magyar nyelv és irodalom



KREATÍV: Szecessziós palota tervezése

A LÖVÉSÁROK TUDÓSÍTÓJA – MEDNYÁNSZKY ÉS A VADAK



Kézművészet

MÚZEUMI FOGLALKOZTATÁSI FORMA: Múzeumi óra, Kreatív alkotó tevékenység

TARTALOM: Rövid hangulatkeltő drámajáték után: a diákok néhány vonalas vázlatot (sziluettet) „Akciórajzot” készítenek a látottak alapján egy-egy jellegzetes mozzanatról, élményről. Ismeretanyag: A dualizmus fénykora. A Monarchia élén Ferenc József osztrák császár és magyar király. A millenniumi ünnepek. Az I. világháború. A lendületes fejlődés kora. A francia fauvizmus (vadak mozgalma). Két dimenziós ábrázolásmód. Keveretlen, intenzív színek használata. A személyes mondanivalók ábrázolása. Kontra: realisták. Az emberi nyomorúság dokumentációja. Mednyánszky László munkássága. Az emberi magány, a szenvedés, a kiszolgáltatottság ábrázolása. Haditudósító tevékenysége. A megbeszéltek alapján minden diák megrajzolja, vagy festi realista stílusban készült művének hátterét a vadak stílusát követve. Ebből a háttérből több változatot is készítve, kipróbálhatják azt, hogy mennyiben változtatja meg a kép hangulatát a színek választása.

4-6 AJÁNLOTT KOROSZTÁLY: 14-18 év

AJÁNLOTT LÉTSZÁM: 20 fő

IDŐTARTAM: 45+45 perc

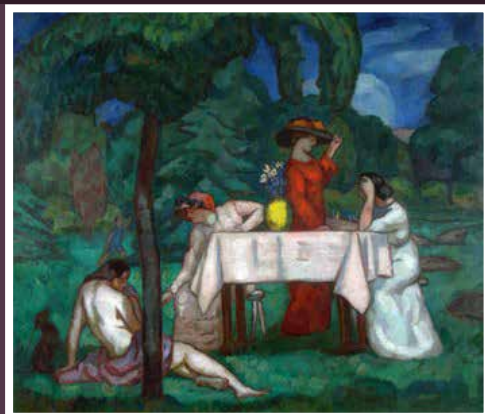
KULCSSZAVAK: #Mednyánszky #fauvizmus #vadak
#I.világháború #akciórajz

FEJLESZTENDŐ KOMPETENCIÁK: szociális és állampolgári kompetencia; személyes és társas kompetencia; vállalkozói kompetencia, esztétikai- művészeti tudatosság és kifejező készség; a kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái

KAPCSOLÓDÓ TANTÁRGYAK: Vizuális kultúra, művészettörténet, történelem

KREATÍV: „Akciórajz”készítése sziluettrajz technikával, majd „Vad háttér”festése.

ALKOTÓK ÉS STÍLUSOK – A KECSKEMÉTI MŰVÉSZTELEP



Képzőművészet, Művészettörténet

MÚZEUMI FOGLALKOZTATÁSI FORMA: Múzeumi óra, Kreatív alkotó tevékenység, Drámapedagógiai foglalkozás

TARTALOM: A Kecskeméti Művésztelep megalakulása. Kezdeményezők. Korabeli követendő példák, minták. Alkotóművészek. Stílusok. Alkalmazott technikák. Kedvelt témák. Alkotások összehasonlítása.

Kreatív feladat – A művésztelep egy-egy választott alkotásának átgondolása, újratervezése, sajátos átdolgozása, átírása, parafázis készítése. Kiegészítése sajátos elemekkel vagy részletekkel kinyomtatott képek képrészletek felhasználásával, színes ceruza, filctoll, kréta, tempera vagy akrilfesték alkalmazásával.

4-6

AJÁNLOTT KOROSZTÁLY: 14-18 év



AJÁNLOTT LÉTSZÁM: 20 fő



IDŐTARTAM: 45+45 perc



KULCSSZAVAK: #Kecskeméti művésztelep #Kada Elek #Nemes Marcell #Perlrott Csaba Vilmos #Bornemisza Géza #Iványi Grünwald Béla



FEJLESZTENDŐ KOMPETENCIÁK: hatékony és önálló tanulás; anyanyelvi kommunikáció; matematikai, gondolkodási kompetenciák; szociális és állampolgári kompetencia; személyes és társas kompetencia; vállalkozói kompetencia, esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező készség; a kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái

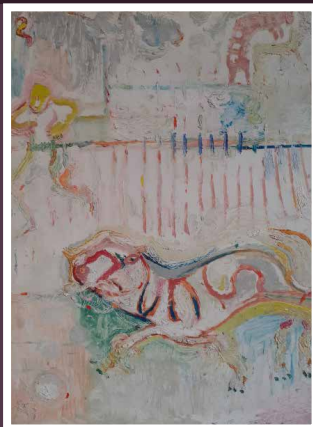


KAPCSOLÓDÓ TANTÁRGYAK: Vizuális kultúra, művészettörténet, történelem



KREATÍV: A művésztelep egy-egy választott alkotásának átgondolása, újratervezése, sajátos átdolgozása, átírása, parafázis készítése

A NATURÁLIS VALÓSÁGÁBRÁZOLÁSTÓL AZ ABSZTRAHÁLÁSIG – TÓTH MENYHÉRT MUNKÁSSÁGA



Képzőművészet

MÚZEUMI FOGLALKOZTATÁSI FORMA: Múzeumi óra, Kreatív alkotó tevékenység, Drámapedagógiai foglalkozás

TARTALOM: Hangulatteremtés élő szobor alkotások létrehozásával. A tudásanyag átadása: Tóth Menyhért élete. Tanulmányai. Művészeti tevékenysége. Korai munkássága. Az expresszív-realista korszak. A fehér korszak. A falusi témavilág. Portréfestészete. Fátyolszerű ábrázolások. Mitológiai témák. Kreatív feladat: a kortárs emberi élet stilizált ábrázolása Tóth Menyhért (*Kecskenyáj, Halászfű, Káposztaszedők, Szemnézők, Vályogvetők, Cséplésnél*) mintájára: pl. középiskolai tanuló, tanár, számítógépes programozó, ingatlanközvetítő....

4-6

AJÁNLOTT KOROSZTÁLY: 14-18 év



AJÁNLOTT LÉTSZÁM: 20 fő



IDŐTARTAM: 45+45 perc



KULCSSZAVAK: #Tóth Menyhért #falusi-paraszti környezet #naiv mesevilág #groteszk #stilizált ábrázolás #naturális ábrázolás



FEJLESZTENDŐ KOMPETENCIÁK: hatékony és önálló tanulás; anyanyelvi kommunikáció; matematikai, gondolkodási kompetenciák; szociális és állampolgári kompetencia; személyes és társas kompetencia; vállalkozói kompetencia, esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező készség; a kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái.

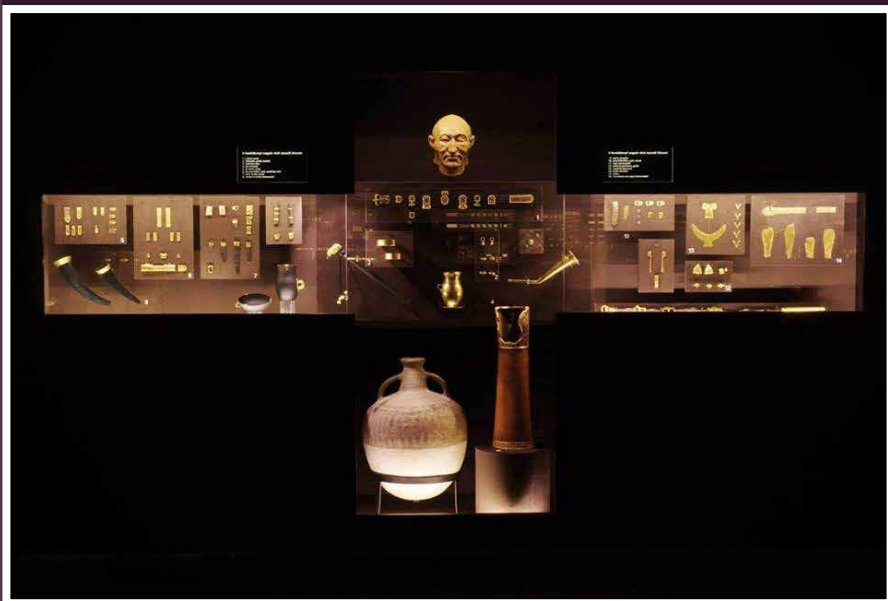


KAPCSOLÓDÓ TANTÁRGYAK: Vizuális kultúra, művészettörténet, történelem.



KREATÍV: A kortárs emberi élet stilizált ábrázolása

ÖTVÖSMŰVÉSZET AZ AVAR KORBAN



Régészet, Kézművészet

MÚZEUMI FOGLALKOZTATÁSI FORMA: Múzeumi óra, Kreatív alkotó tevékenység

TARTALOM: A régészeti leletek előkerülésének módja. Az avar népcsoport és Bizánc kapcsolata. Az avarok letelepedése a Kárpát-medencében. Az avar nagyurak temetkezési szertartása, hiedelemvilága, életmódja a sírokból előkerült tárgyak tükrében. Az avarság három korszakának érdekességei. A három korszak különféle díszítőmódszerei, ötvös termékei. Az avarság elszegényedésének okai. A kora avar kori ötvösmunkák összehasonlítása, a középső korszak griffes indás mintáival, valamint a késői kor áttörtebb, silányabb minőségű, aranyozott bronz példányaival.

Kreatív feladat: A diákok a korabeli újsághírek, beszámolók alapján képregényt, vagy életképet rajzolnak. A tudásanyag

ismertetését figyelve, a háttér információkat elolvasva jutnak a rajz készítéséhez szükséges ismeretekhez. A feladatot négy csoportra bontva végzik, a négy csapat négy feldolgozandó témából választhat: A kunbábonyi aranykincs előkerülése, A kunbábonyi nagyúr temetési szertartása, Sírrablás az avar korban, Az avarok győzelme Bizánc felett. A diákok a témák feldolgozása után, egymásnak elmesélve a történeteket jutnak a teljes ismeretanyag birtokába.

4-6 AJÁNLOTT KOROSZTÁLY: 14-18 év

AJÁNLOTT LÉTSZÁM: 20 fő

IDŐTARTAM: 45+45 perc

KULCSSZAVAK: #avar #Kunbábonyi nagyúr
#aranylelet #story board

FEJLESZTENDŐ KOMPETENCIÁK: hatékony és önálló tanulás; anyanyelvi kommunikáció; matematikai, gondolkodási kompetenciák; szociális és állampolgári kompetencia; személyes és társas kompetencia; vállalkozói kompetencia, esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező készség; a kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái

KAPCSOLÓDÓ TANTÁRGYAK: Vizuális kultúra, művészettörténet, történelem

KREATÍV: Képregény rajzolás, story-board készítése

A CIFRAPALOTA FANTOMJA – CSAPATÉPÍTŐ JÁTÉK



Régészet, Képzőművészet, Néprajz, Hevlyörténet

MÚZEUMI FOGLALKOZTATÁSI FORMA: Csapatépítő tréning

TARTALOM: Rövid bevezető történet készíti elő a nyomozás folyamatát. Ezt követően a diákok az egyes állomásokon különböző játékos feladatokat, rejtvényeket oldanak meg. Válaszokat, tárgyakat keresnek meg az épületben, a kiállítóterekben. Kreatív alkotásokat készítenek. A háttér információkat elolvassa, a feladatokat megoldva jutnak új ismeretekhez (A XX. század eleji Kecskemét. A Cifrapalota és története. Építészet, szecesszió. Avar kor, régészet.), miközben felfedik a Cifrapalota fantomjának kilétét.

4-6 **AJÁNLOTT KOROSZTÁLY:** 14-18 év

AJÁNLOTT LÉTSZÁM: 20 fő

IDŐTARTAM: 60 perc

**KULCSSZAVAK:** #Cifrapalota #Kecskemét #szecesszió
#régészet #avar #csapatépítő

FEJLESZTENDŐ KOMPETENCIÁK: hatékony és önálló tanulás; anyanyelvi kommunikáció; matematikai, gondolkodási kompetenciák; szociális és állampolgári kompetencia; személyes és társas kompetencia; vállalkozói kompetencia, esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező készség; a kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái.

KAPCSOLÓDÓ TANTÁRGYAK: Vizuális kultúra, művészettörténet, történelem, magyar nyelv és irodalom

KREATÍV: csapatépítő játék

INTERAKTÍV TÁRLATVEZETÉS – ÉPÜLET, ÁLLANDÓ KIÁLLÍTÁSOK, IDŐSZAKI KIÁLLÍTÁSOK



Régészet, Képzőművészet, Néprajz, Helytörténet

MÚZEUMI FOGLALKOZTATÁSI FORMA: Interaktív tárlatvezetés, Kreatív alkotó tevékenység

TARTALOM: A Cifrapalota épülete, állandó és időszakos kiállításai. A szecessziós Kecskeméti mai képének kialakulása. A Cifrapalota építészeti sajátosságai, motívumkincse. Az épület funkcióinak, hasznosításának története. Nagyurak és vezérek kiállítás: A kiállítás műtárgyainak előkerülése. Az avar nép eredete, temetkezési szokásai, életmódja és utóélete. Képzőművészeti állandó kiállítás: Kecskeméti művésztelep létrejötte, művészei, kedvelt művészeti témái, alkalmazott technikák. Kreatív feladat (igény esetén) – Plakát tervezés csoportmunká-

ban: a Cifrapalota és kiállításainak népszerűsítésére a saját korosztály körében. Kollázs, montázs készítése az épületről és a kiállítások anyagából nyomtatott reprodukciók, színes papírok, textilek és különböző eszközök felhasználásával.

- 4-6 AJÁNLOTT KOROSZTÁLY:** 14-18 év
- AJÁNLOTT LÉTSZÁM:** 20 fő
- IDŐTARTAM:** 45 perc + kreatív feladat (igény esetén) 45 perc
- # KULCSSZAVAK:** #Cifrapalota #Kecskemét #szecesszió #régészet #avar #plakát tervezés
- FEJLESZTENDŐ KOMPETENCIÁK:** hatékony és önálló tanulás; anyanyelvi kommunikáció; matematikai, gondolkodási kompetenciák; szociális és állampolgári kompetencia; személyes és társas kompetencia; vállalkozói kompetencia, esztétikai-művészeti tudatosság és kifejező készség; a kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái.
- KAPCSOLÓDÓ TANTÁRGYAK:** Vizuális kultúra, művészettörténet, történelem, magyar nyelv és irodalom.
- KREATÍV:** plakát tervezés