

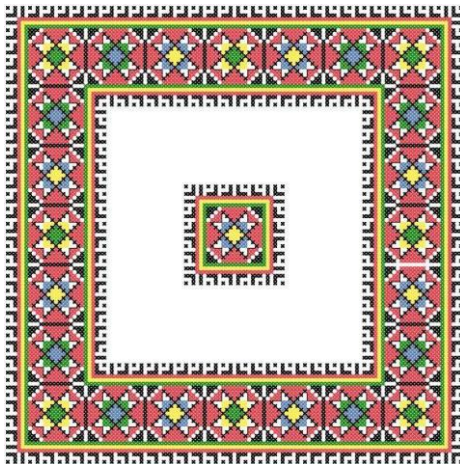
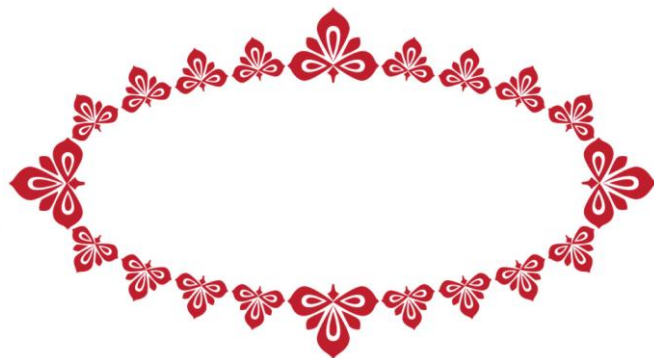
## Jó gyakorlatok ARTS\_305ABC\_H

A szerző neve és intézménye:

**János Szász Saxon**, Széchenyi Academy / Poly-University Ltd, Szokolya, Hungary

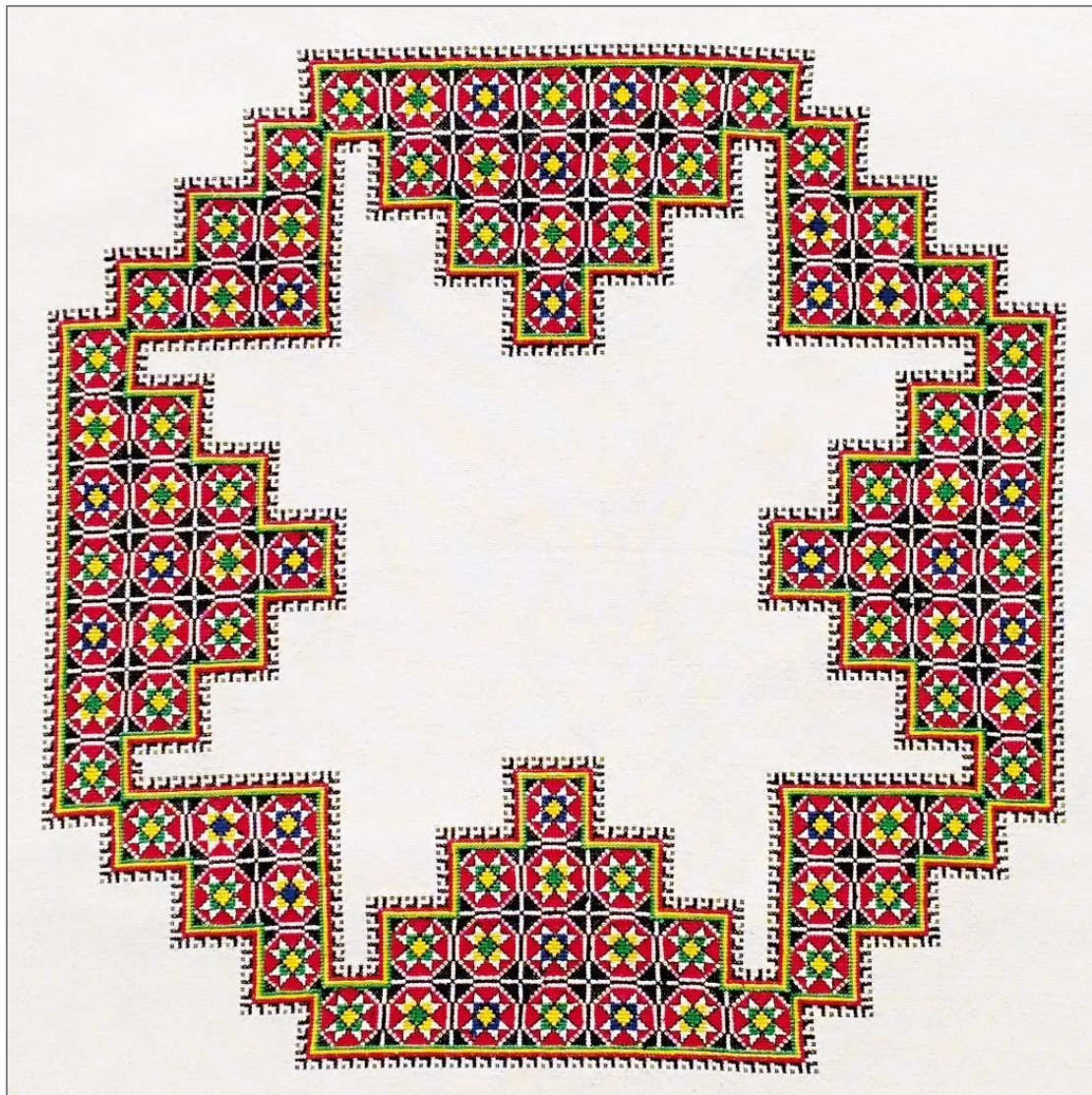
A probléma / gyakorlat leírása: **Léptékváltás a népi hímzések mintáiban**

Keressünk a saját tájegység szerinti népi mintákban, hímzésekben a Poliuniverzum játék szerinti léptékváltásos elrendezéseket. Ha találunk ilyeneket jegyezzük fel, fotózzuk le, rajzoljuk le, gyűjtsük egybe.



Keressünk olyanokat is amelyek alkalmasak a léptékváltásos minták kialakítására, és alakítsuk át, alkossuk meg a saját elképzelésünket. Rajzoljuk le, vagy számítógépes grafikai program segítségével jelenítsük meg ezeket. Példaként mutatunk egy beregi keresztszemes mintát:





**Ábra:** Beregi keresztsemes, csillag minta és az ebből képzett polidimenzionális terítő, középső elrendezése.  
Alkotó: Szécsi Ilona, Tarpa, Magyarország 1980-as évek

- *Miért jó ez a gyakorlat:* A feladatot néprajzi kutatás előzi meg, és a nemzeti hovatartozás mellett – mint a zenében Bartók és Kodály öröksége szerint –, a nagyobb közösséghez tartozás érzését is erősíti. Motiváció a gyerekek számára a nemzeti, népi, akár tájegység szerinti minták felkutatása, amivel saját elrendezéseket, mintákat hozhatnak létre, miközben a kreativitás mellett geometriai, informatikai tapasztalatokat is szereznek.
- *Milyen szinten alkalmazható:* Általános iskola (felső tagozat), középiskola
- *Iskolai tantárgy(ak):* Hon- és népismeret, matematika, művészet, informatika, design
- *Megjegyzések:* A léptékváltásos szimmetria előzetes ismerete szükséges. A feladat megoldható csoportmunkában vagy egyénileg, analóg módon vagy grafikus program segítségével.