



---

# VIZUÁLIS KULTÚRA

---

## 1-4.évfolyam



**Érvényes 2020. szeptember 1-től felmenő rendszerben**

### **Vizuális kultúra**

A vizuális nevelés legfontosabb célja, hogy segítse a tanulókat az őket körülvevő világ vizuálisan értelmezhető jelenségeinek megértésében, ezen belül a vizuális művészeti alkotások átélésében és értelmezésében, illetve ennek segítségével környezetünk tudatos alakításában. Ez a cél a tanórai kereteken belül az alkotva befogadás elvét követve valósulhat

meg a leghatékonyabban, azaz a tantárgy jellemző tulajdonsága, hogy aktív tanulói tevékenységen alapul.

A tantárgy fontos célja, hogy a tanulók az iskolában megismerjék a magyarság által létrehozott legfontosabb képzőművészeti és építészeti műalkotásokat, nemzetünk hagyományos tárgykultúráját és díszítőművészetét. A tantárgy kulcsszerepet játszik a tanulók érzelmi fejlesztésében, mely az őket körülvevő világhoz való pozitív érzelmi viszonyulásuk kialakításának fontos eszköze. Ennek eredményeként elérendő cél, hogy a tanulók a magyar kultúrára büszkéek legyenek, és kötődjenek szülőföldünk értékeihez.

További fontos cél, hogy a tanulók ismerjék meg az európai és egyetemes vizuális kultúra legjelentősebb képzőművészeti és építészeti alkotásait, alakuljon ki bennük érdeklődés a vizuális jellegű művészetek iránt. Váljanak nyitottá a régmúlt korok, illetve az őket körülvevő XXI. század művészeti jelenségek befogadására.

A vizuális kultúra tantárgy tartalmát három részterület, a képzőművészet, a vizuális kommunikáció és a tárgy- és környezetkultúra képezi. A vizuális nevelés szempontjából a képzőművészet részterület az ábrázoló és kifejező szándékú, esetleg művészi élményt nyújtó képalkotással, illetve befogadással foglalkozik, a tárgy- és környezetkultúra részterület az ember tervezett tárgyi és épített környezetét jelenti, a vizuális kommunikáció pedig képekben, gyakran kép és szöveg egységében megjelenő, eleve kommunikációs célú képalkotással foglalkozik. E részterületek tartalmi elemei különböző hangsúllyal, de minden iskolaszakaszban jelen vannak a tantervi követelményekben. A Nat alapelvei alapján a vizuális kultúra tantárgy gyakorlatközpontúsága a vizuális megismerés, a közvetlen tapasztalatszerzés, az elemző-szintetizáló gondolkodás egységében értelmezendő, és a tanulók ténylegesen megvalósuló alkotó munkáját szolgálja.

A vizuális fejlesztés legfontosabb célja adott iskolaszakaszokban az életkornak megfelelő szinteken játékos, kreatív szemlélet kialakítása és alkalmazása.

Fontos cél továbbá a minél szélesebb körű anyaghasználat, az alkotó tevékenységen keresztül a kéz finommotorikájának fejlesztése, a változatos médiumok és megközelítési módok alkalmazása, a vizuális médiumok közötti átjárhatóság és a művészi gondolkodás szabadságának a kialakítása. Mindez segíti a tanulók tájékozódását az őket érő nagy mennyiségű vizuális információ feldolgozásában, szelektálásában, s végül majd az önálló, mérlegelni képes szemlélet kialakításában. Jelen korunk jellemző képkészítési lehetőségeit is figyelembe véve további cél a vizuális kommunikáció digitális kultúrához is köthető mindennapi formáinak, illetve az épített környezet és a tárgyi világnak a vizsgálata, valamint a környezetalakítás tudatosságának fejlesztése.

A vizuális nevelés kiemelt feladatának tekinti a kreativitás fejlesztését, mely a vizuális problémamegoldás folyamatában fejleszhető és gyakorolható. A tanulók kreativitása az örömteli, kísérletező, az élményekben gazdag, alkotó tevékenység közben bontakozhat és teljesebbé válhat, mely mind az egyén, mind pedig a közösség alkotó energiáinak a motorja lehet. Lényeges elem mindezekben a motiváció kialakítása az önmagát folytonosan építő, alkotói magatartás megteremtésére és a folyamatos önművelésre. Ezzel összefüggésben fontos a tanulók önértékelésének és önismeretének fejlesztése, a mérlegelő szemlélet kialakítása, amelynek az önálló és a társakkal együttműködő gyakorlati feladatmegoldásokban kell megjelennie és működnie a tanulók fejlesztése során. A vizuális nevelés a tanulók személyiségfejlesztésének rendkívül fontos eleme, hiszen az itt alkalmazott tevékenységekre jellemző alkotva tanulás érzelmeket gazdagító, empátiát, intuíciót és minőségérzetet, valamint önmagukkal szembeni igényességet kialakító hatása működik.

A vizuális kultúra tantárgy a következő módon fejleszti a Nemzeti alaptantervben megfogalmazott kulcskompetenciákat:

**A tanulás kompetenciái:** Ahogyan a kisgyermekkorban a megismerés alapvető eszköze a vizualitás, úgy a későbbi tanulási folyamatban is meghatározó szerepe van a vizuálisan nyerhető információk feldolgozásának. A vizuális megfigyelés, a belső képalkotás, a vizuális elemzés, összehasonlítás, esetleg a tapasztalatok, a következtetések vizuális megjelenítése – kiváltképp a digitális kor vizuális dominanciája miatt – az információszerzés, a tanulás feltétele. A vizuális információszerzés rutinja különösen fontos az önálló tanulás szempontjából. A vizuális gondolkodás ugyanakkor nemcsak az információszerzést, hanem az információk feldolgozását és a gondolkodási folyamatokat is ösztönözheti, segítséget nyújtva különböző tanulási stílusok és stratégiák megtalálásában. Miközben a vizuális kultúra tantárgy változatos tevékenységei és fejlesztési technikái más műveltségi területeket is támogathatnak, olyan tanulási motivációt jelentenek, melyek érdekesebbé, izgalmasabbá és sikeresebbé tehetik a tanulók számára a tanulást.

**A kommunikációs kompetenciák:** A vizuális kultúra tantárgy célja, hogy a tanulók megismerjék és használják a vizuális kommunikáció lehetőségeinek minél szélesebb skáláját. A digitális eszköz-használat – a kommunikációs csatornák átalakításával – folyamatosan hatást gyakorol a kommunikáció domináns formáira és minőségére. A vizuális kommunikációs formák értelmezése, értő és felelős használata – ami a vizuális kultúra tantárgy keretében fejleszthető leginkább – a mindennapi életben is elengedhetetlen. A vizuális kultúra a művészeti nevelés olyan átfogó megközelítésére törekszik, melynek keretében sokféle önkifejezési forma (vizuális megjelenítés, beszéd, mozgás) gyakorlására van mód, ami a kommunikációs lehetőségek körét is tágítja.

**A digitális kompetenciák:** A digitális kor, amelyben élünk, nagyrészt vizuális kommunikációs formákat használ, ezért a vizuális kultúra tantárgynak is alapvető feladata, hogy segítse a digitális médiumok használatát, mind a közlés, mind a befogadás képességeinek fejlesztésével. A kreatív feladatmegoldás érdekében a tanulók digitálisan hozzáférhető információkat gyűjtenek, és életkori sajátosságaiknak megfelelően lehetőséget kapnak arra, hogy az egy-egy tananyagrészt produktumként digitális formában készítsék el. Ezáltal megtanulják, hogy hogyan érdemes alkotó folyamatba építeni az elérhető és összegyűjthető információkat, és hogyan lehet felhasználni a technikai lehetőségeket. A digitális technika lehetőségeinek előre nem látható fejlődési iránya miatt legfontosabb éppen a változásokra reagálni tudó tanulói személyiség fejlesztése.

**A matematikai, gondolkodási kompetenciák:** A megismerési folyamatok fontos eleme a vizuális megfigyelés. A vizualitás a belső képalkotásnak, majd az ismeretszerzésnek és a magasabb szintű gondolkodási folyamatoknak is sajátos eszköze. A vizuális kultúra tanulása során mind a szabad alkotásban, mind az egyszerű tervezési feladatokban a problémamegoldó gondolkodást gyakorolhatja a tanuló. Minden problémamegoldás esetében nagy jelentősége van a szabad asszociáción alapuló, divergens gondolkodási szakaszoknak, amelyet a vizuális kultúra tantárgy tanulása a nyitottság, az egyéni ötletek és a sajátos kifejezési megoldások bemutatásával és elfogadásával jelentős mértékben képes fejleszteni.

**A személyes és társas kompetenciák:** A művészettel nevelés elvének megfelelően a vizuális kultúra tantárgy kiemelt feladata a személyiség fejlesztése, különös tekintettel a személyes és társas kompetenciákra. A tantárgy egyik jellemzője a gazdag önkifejezési formák támogatása, ami segíti az önismeretet és a reális önértékelés kialakítását, miközben a változatos tevékenységi formák nagyobb esélyt adnak a sikerélmény elérésére. Az érzelmek kifejezéséhez, felismeréséhez és szabályozásához kapcsolódó készségek gyakorlása ugyanakkor szerepet játszik a társas viselkedésben is. A vizuális kultúra tantárgy – és ezen belül a kreatív problémamegoldás fejlesztésének – lehetősége, hogy csoportos együttműködésben valósuljon meg, azaz a feladatmegoldások sokféle nézőpont és sokféle tudás megjelenítésével, mindenki közreműködésével és megelégedésével jöjjön létre. A csoportos együttműködésen alapuló alkotó vagy befogadó feladatmegoldásokban lehetőség van a különböző szerepek megtapasztalására, a közös döntések megvitatására és a konfliktushelyzetek megoldására, végül a legjobb megoldás érdekében a produktív tevékenység gyakorlására.

**A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái:** A vizuális kultúra tantárgy, a Művészetek műveltségi terület részeként, hagyományosan magába foglalja a műalkotások elemző vizsgálatát, így alapvető feladata a művészet kultúráközvetítésben elfoglalt helyének hangsúlyozása. A tantárgy fontos célja, hogy a tanulók az iskolában megismerjék a magyarság által létrehozott legfontosabb képzőművészeti és építészeti alkotásokat, nemzetünk hagyományos tárgykultúráját és díszítőművészetét, ezáltal büszkékké legyenek a magyar kultúrára, és kötődjenek szülőföldünk értékeihez. A befogadó tevékenység aktív alkotótevékenységgel támogatva a kreativitásfejlesztés egyedülálló lehetőségeként működik.

A köznevelésben a vizuális kultúra tantárgy a művészettel nevelés eszköze, s mint ilyen, általánosan alapozó, vizuális szemlélet kialakítását és fejlesztését tartja elsőrendű feladatának.

A kerettanterv segíti e célok megvalósítását, adott iskolaszakaszokra és ciklusokra kijelölve a legfontosabb fejlesztési feladatokat, a tanterv témaköreire reflektáló tanári szabadság figyelembevételével. A kerettanterv fő tematikai egységei, témakörei a – vizuális kultúra részterületein alapuló – Nat-ban foglalt fő témakörök további részletezéseként alakultak ki. Minden témakör tartalmazza a megvalósításhoz szükséges óraszámajánlást, támaszkodik a Nat megadott tanulási eredményekre, és minden témakör fejlesztési feladatok és ismeretek, minimális fogalomkészlet megadásával konkretizálja az adott tanítási egység elvárható követelményeit. A tematikai egységek és meghatározott fejlesztési feladatok és ismeretek nem jelölnek időrendi sort, és nem azonosak egy-egy tanóra tananyagával, feladataival. Az egységek rugalmasan kezelhetők, a tanulásszervezés felépítésének logikája mentén történő saját igényű alkalmazás és az adott évfolyamra ajánlott óraszámjavaslatok figyelembevételével. A kerettantervi fejlesztési feladatok értelmezését ugyanakkor példák segítik, amelyek az adott követelmény pontosabb értelmezéséhez adnak ötleteket, illetve inspirálják a helyi tanterv vagy tanmenet tervezését. Egy-egy témakörnél megjelenő fogalmak iskolai feldolgozása természetesen az adott témakör fejlesztési feladataival összekapcsolva értelmezendő. Minden fejlesztési szakaszban és minden témakör esetében csak a belépő új fogalmak jelennek meg, de a már bevezetett fogalmakhoz kapcsolódó tudás elmélyítése és további felhasználása érdekében a fogalmak magasabb évfolyamokon az aktuális fejlesztési feladatoknak megfelelően, az iskola saját igényeinek, és a tanulók aktuális fejlettségi szintjének megfelelően ismételtethők.



## 1–2. évfolyam

Az iskolába lépő első osztályos gyerekek vizuális nevelésének legfontosabb feladata az, hogy az alkotás örömét, motiváltságát megőrizze, fenntartsa. Ehhez életkori sajátosságait, érdeklődésüket, személyes tapasztalataikat figyelembe vevő feladatrendszerre van szükség, mely sok játékos elemet tartalmaz és épít a gyerekek sajátos humorérzékére is. Az első két évfolyam vizuális nevelés gyakorlata ugyanakkor képességfejlesztő célú feladatrendszerben jelenik meg. Alkotói és befogadói képességeik fejlesztése közben meg kell tanítani a gyerekeket a hagyományos ceruzarajz, tollrajz, víz- és temperafestés, agyaggal végzett mintázás és más, változatos anyagok és eszközök szakszerű használatára. Az eszközhasználati készségfejlesztés folyamatában törekedni kell arra, hogy a második osztály végére legalább jártasság szintre eljussanak a tanulók. Továbbá arra, hogy az életkoruknak megfelelő kommunikációs és médiakörnyezet sajátosságait megismerjék és használják.

Az első két iskolai évfolyam fontos feladata a kisiskolások vizuális műveltségének megalapozása, mely nem önálló befogadást célzó órák megtartását jelenti, hanem játékos, motiváló, nagyrészt kifejező célú képalkotásuk szemléleti segítésére használt jól válogatott képanyag formájában rejlik.

Fontos, hogy a gyerekek elé kerülő képanyag, az alkotó munka motivációjára használt mesék, zenék, táncmozgások mind-mind hozzájáruljanak magyar kultúrájuk és magyar műveltségük kialakulásához, mely fontos alapja a más kultúrák elfogadásának.

A magyar népi ünnepek kellékei, nemzeti jelképeink ismerete és a magyar népi tárgy-kultúrából építkező tárgy- és környezetkultúra témakörök közösen járulnak hozzá, hogy a gyerekek természetesnek éljék meg nemzeti sajátosságaink ismeretét.

**Az 1–2. évfolyamon a vizuális kultúra tantárgy alapóraszám: 136 óra**

### A témakörök áttekintő táblázata:

#### 1. évfolyam

Témakör neve	Javasolt óraszám
Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat	horizontálisan beépül a többi témakörbe
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	28
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	6
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	6
Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	6
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	10
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	12
<b>Összes óraszám:</b>	68

<p><b>Témakör:</b></p> <p>Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat</p>	<p><b>Óraszám:</b></p> <p>horizontálisan beépül a többi témakörbe</p>	
<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Különböző érzékszervi tapasztalatok (pl. szaglás, hallás, tapintás, látás) élményszerű feldolgozása alapján, egyszerű következtetések szóbeli megfogalmazása és az élmények, kialakult érzések vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, mintázás, építés/konstruálás, tárgyalkotás).</li> <li>– A tanulás során felmerülő helyzetekben valós környezeti jellemzők (pl. téli táj, növény részei, osztályterem színei), képek és ábrák (pl. tankönyvi ábra, saját vagy társak rajza) célirányos megfigyelése, és a tapasztalatok szöveges megfogalmazása a látott információk</li> </ul>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;</li> <li>-rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi;</li> <li>-egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelt szövegesen is bemutatja, magyarázza;</li> <li>-elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábot, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít</li> </ul>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <p>Magyar nyelv és irodalom</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>pontos leírása és feldolgozása érdekében.</p> <p>– Közvetlen megfigyelések útján szerzett konkrét vizuális tapasztalatok (pl. nagyság, felület, méret, irány, mennyiség, anyagszerűség, elhelyezkedés) alapján vizuális jellemzők kiválasztása, csoportosítása, megnevezése (pl. legsötétebb szín, legnagyobb forma, a kép jobb oldalán elhelyezkedő figura), és az érzékszervi tapasztalatok következetes felhasználása az alkotómunka során.</p> <p>– Megadott szempontok alapján természeti és mesterséges tárgyak gyűjtése, megfigyelése, és a megfigyelések alapján a tárgyak pontos leírása és változatos vizuális megjelenítése játékos feladatokban.</p>	<p>csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;</p> <p>-saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;</p> <p>-saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;</p> <p>- különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál</p> <p>-élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;</p> <p>-a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;</p> <p>-saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikussal eszközökkel</p>	
---	---	--



	<p>eljátssza, vizuális eszközökkel megjeleníti;</p> <p>-korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít, fotóz és magyarázza azt;</p> <p>-azonosítja a nonverbális kommunikáció eszközeit: mimika, gesztus, ezzel kapcsolatos tapasztalatait közlési és kifejezési helyzetekben használja;</p> <p>-valós vagy digitális játékélményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél;</p> <p>adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez</p>	
<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> sík, tér, méret, irány, szín, felület, képelem</p>		

<p><b>Témakör:</b> Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények</p>	<p><b>Óraszám:</b></p> <p><b>Javasolt óraszám: 28 óra</b></p>
--	---

<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elképzelt vagy hallott történetek, rövid szövegek, irodalmi (pl. mese, vers) vagy zenei élmények (gyermekdal, gyermekjáték, mondóka) különböző részleteinek vizuális bemutatása a saját ötletek megjelenítése érdekében, különböző eszközökkel síkban és térben (pl. színes rajz, festmény, nyomtat, kollázs, plasztika, makett, tabló), és a kitalált vizuális ötletek szöveges magyarázatával (Illusztráció síkban, vagy térben) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Réber László, Reich Károly, Henzelmann Emma, Sajdik Ferenc illusztrációi.</li> <li>– Saját kitalált történet elmesélése, és a történet néhány fontosabb jelenetének többalakos vizuális megjelenítése tetszőleges eszközökkel.</li> </ul>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;</li> <li>-rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi;</li> <li>-egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelt szövegesen is bemutatja, magyarázza;</li> <li>-elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót,</li> </ul>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>– Korábban átélt események, különböző személyes élmények felidézése és tetszőleges megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (térábrázolási képesség, emberábrázolás, kifejezőképesség fejlesztése) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Turner tájképei, Brueghel: Gyerekjátékok, Parasztlakodalom, Vankóné Dudás Juli: Jeles napok, népelet.</p> <p>– Képek, vizuális műalkotások átértelmezése (emberábrázolás, differenciált arcábrázolás, térábrázolási képesség fejlesztése Szemléltetésre ajánlott képanyag: Szentkorona zománcképei, Szent László legendák, XI-XII. századi freskók, Csontváry Kosztká Tivadar tájképei.</p> <p>– Személyes érzelmek, hangulatok kifejezése képalkotásban (kifejező képalkotás, kifejező jellegű plasztikus alkotás)</p>	<p>teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;</p> <p>-saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;</p> <p>-saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;</p> <p>-különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál</p> <p>-élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;</p> <p>-a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;</p>	
---	---	--

<p>Munkácsy Mihály:  Ásító inas,  Mednyánszky  László: Verekedés  után, E. Delacroix:  Vihartól megrémült  lő.</p> <p>– Adott érzelmi állapot  (pl. boldogság,  rémület,  tanácstalanság)  kifejezése arcjátékkal  és gesztusokkal, az  érzelmeik kifejezési  lehetőségeinek  tudatosítása  érdekében. A  tapasztalatok  felhasználása  egyszerű vizuális  megjelenítés során  (emberábrázolás,  differenciált arc  ábrázolás,  kézábrázolás)  Szemléltetésre  ajánlott képanyag:  Anna Margit:  Rémület, Rembrandt  és Saskia, Paul Klee:  Önarckép, Leonardo  da Vinci: Mona Lisa,  Modigliani  portréképei.</p> <p>– Olvasmány- vagy  zenei élményhez a  jelentést vagy  hangulatot erősítő  vizuális illusztráció  készítése választott  technikával, és az  elkészült alkotás  szöveges  magyarázatával.</p> <p>– Magyar</p>	<p>-saját és mások érzelmeit,  hangulatait segítséggel  megfogalmazza és egyszerű  dramatikus eszközökkel  eljátssza, vizuális  eszközökkel megjeleníti;</p> <p>-korábban átélt  eseményeket,  tapasztalatokat, élményeket  különböző vizuális  eszközökkel, élményszerűen  megjelenít: rajzol, fest,  nyomtat, formáz, épít, fotóz  és magyarázza azt;</p> <p>-azonosítja a nonverbális  kommunikáció eszközeit:  mimika, gesztus, ezzel  kapcsolatos tapasztalatait  közlési és kifejezési  helyzetekben használja;</p> <p>-valós vagy digitális  játékélményeit vizuálisan és  dramatikusan feldolgozza:  rajzol, fest, formáz, nyomtat,  eljátsszik, elmesél;</p> <p>-adott álló- vagy mozgóképi  megjelenéseket egyéni  elképzelés szerint  átértelmez.</p>	
---	--	--

<p>népmesékhez, népi mondókákhoz, népdalokhoz vizuális illusztráció készítése hagyományos, ember- vagy állatábrázolást is megjelenítő népművészeti alkotások (karcolozott, faragott pásztorművészeti tárgyak) stíluselemeinek felhasználásával.</p> <p>– Tanult irodalmi, zenei élmények, és médiaélmények (pl. mese, vers, gyermekdal, zenemű, animációs film) fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése síkban (pl. rajz, festés, vegyes technika) és térben egyszerű eszközök felhasználásával (pl. drapéria, kartondoboz, paraván, osztályterem átrendezése) csoportmunkában is.</p> <p>– Irodalmi, zenei és médiaélmények (pl. mese, vers, gyermekdal, zenemű, animációs film) fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése egyszerű eszközök felhasználásával</p>		
--	--	--

<p>(tárgyakkal való bábozás, tárgyak megszemélyesítése) Szemléltetésre ajánlott: Foky Ottó: Ellopták a vitaminomat, 1966, Babfilm, 1975.</p> <p>– Mozgásélmények (pl. tánc, csoportos játék, körjáték, körtánc) vizuális átírása (pl. vonalakkal, foltokkal, színekkel).</p>		
<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> történet, szereplő, helyszín, vizuális jellemzők/karakter, illusztráció, vizuális technikák, népművészeti technikák, faragás</p>		

<p><b>Témakör:</b> Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben</p>	<p><b>Óraszám:</b> Javasolt óraszám: 6 óra</p>
---	--

<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– A tanulás során felmerülő helyzetekben tanítási egységekhez, és egyéb tantárgyi tartalmakhoz a tanulást vagy megértést segítő egyszerű ábra (pl. számegyenes, betűsablon, szókértya) és eszköz (pl. tabló, makett, társasjáték) készítése, személyes célok érvényesítésével.</li> <li>– Kisgyerekeknek szóló könyvborítók, füzetek, hirdetések üzenetének elemzése tanári segítséggel, és a tapasztalatok felhasználása egyszerű tervezési feladatokban (pl. plakát, névtábla, utcatábla, házszámábla készítése, füzetborító, csomagolópapír, meghívó tervezése).</li> <li>– Közvetlen környezetében található jelek, jelzések (pl. útjelzés, közlekedési jelzés, piktogram, zenei kotta) gyűjtése, értelmezése tanítói</li> </ul>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;</li> <li>-a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik;</li> <li>-az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez;</li> <li>-egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer;</li> <li>-adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel,</li> </ul>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>segítséggel és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. rajzolt közlekedési terepasztal és annak kiegészítése térbeli közlekedési táblákkal).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Iskolai életében megjelenő szabályok kapcsán piktogramokat, rajzi jeleket alkot. Véleményt formál társai piktogramterveinek érthetőségével kapcsolatban.</li> <li>– Magyar nemzeti szimbólumok gyűjtése (pl. államcímer, nemzeti zászló, Szent Korona, Kossuth-címer, '56-os lyukas zászló) és a szimbolikus elemek felhasználása az alkotó munka során (pl. tárgyalótás díszítményeként: huszárcsákó, párta).</li> <li>– Magyar népi díszítőművészet jelkészletének gyűjtése, kísérletezés a szimbólumok értelmezésével (tulipán, nap, madármotívum, kígyó stb.), tanítói segítséggel, egyénileg, vagy csoportban.</li> </ul>	<p>meghívó, plakát – készít egyénileg vagy csoportmunkában;</p> <p>-pontosan ismeri államcímerünk és nemzeti zászlónk felépítését, összetevőit, színeit</p>	
---	---	--



<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> jel, jelzés, vizuális üzenet, hirdetés, leegyszerűsítés, változat, díszítőmotívum, szimbólum</p>		

<p><b>Témakör:</b> Médiahasználat – Valós és virtuális információk</p>		<p><b>Óraszám:</b> Javasolt óraszám: 6 óra</p>
<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Régi magyar reklámok (pl. “Hurka Gyurka”, “Ezt nem lehet megunni”, “Bontott csirke”, “Forgó morgó” stb.) megnézéséhez.</li> <li>– kapcsolódó tapasztalatok, érzések (pl. tetszés, kíváncsiság, félelem) megbeszélése és megjelenítése változatos eszközökkel (pl. rajzolás, festés, bábkészítés, szerepjáték). A megbeszélés eredményeként a valóság és a képzelet megkülönböztetése.</li> <li>– Kisgyerekeknek szóló célzottan kommunikációs szándékú mozgóképi megjelenések (pl. tv reklám, gyermekműsor)</li> </ul>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítségével értelmez;</li> <li>-adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;</li> <li>-valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél.</li> </ul>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>üzenetének elemzése tanári segítséggel, a kommunikációs célt szolgáló legfontosabb eszközök és az elért hatás megfigyelésével (pl. szín, képkivágás, hanghatás, szöveg), és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. félelmetes-megnyugtató hangok gyűjtése, adott mozgóképi részlet hangulatának érzékeltetése színes kompozícióban).</p> <p>– Különböző médiumok (pl. könyv, televízió, film, internet, videojáték) egyszerű példáinak elemzése tanári segítséggel, a valóságos és az elképzelt helyzetek azonosítása céljából.</p>		
<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> információ, mozgókép, könyv, televízió, film, internet</p>		

<p><b>Témakör:</b> Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet</p>	<p><b>Óraszám:</b></p> <p>Javasolt óraszám: 6 óra</p>
--	---

<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Egyszerű mozgóképi részletek (pl. animációs film, reklámfilm) cselekményének elemzése, és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. időbeli történés képkockáinak rendezése, hang nélkül bemutatott mozgóképi részletek “szinkronizálása”).</li> <li>– Egyszerű mozgóképi részletekben (pl. mesefilm, animációs film : Magyar népmesék, Rófusz Ferenc: A légy) hangok és a képek által közvetített érzelmek (pl. öröm, düh, félelem) azonosítása a hatások közös megbeszélésével.</li> <li>– Fotó- vagy rajzsorozat készítése a mindennapok során tapasztalható időbeli változások szemléltetése érdekében (pl. napirend, naplemente, Luca-búza fejlődése).</li> </ul>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítségével elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;</li> <li>-adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;</li> <li>-az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítségével értelmez;</li> <li>-időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítségével megjelenít;</li> <li>-saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is</li> </ul>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Mozcásillúziót keltő régi papírjátékok megismerése a tapasztalatok felhasználása önálló alkotó munkában (pl. “pörgetős mozi”).</li> </ul>	<p>tetszőlegesen megjeleníti;</p> <p>-adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.</p>	
<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> animációs film, képkocka, képregény, hanghatás, képsorozat</p>		

<p><b>Témakör:</b> Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak</p> <p><b>Javasolt óraszám: 20 óra</b></p>	<p><b>Óraszám:</b></p> <p><b>Javasolt óraszám: 10 óra</b></p>	
<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Egyszerű természeti- és mesterséges formák elemző-értelmező rajzolása.</li> <li>– A készült rajzok leegyszerűsítésével sor- és terüldísz alkotása (megfigyelés utáni értelmező rajz készítése, részletkiemelés, nagyítás, átíró, redukáló motívumtervezés, sablonalakítás kivágással ismétlés sordísz alkotással, terüldísz alakzatba rendezéssel</li> </ul>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;</li> </ul>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>technika: stencilezés, átrajzolás, színezés, nyomat).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Egyszerű tárgy készítése hagyományos kézműves technikák alkalmazásával (pl. fonás, szövés, nemezelés, gyöngyfűzés, agyagozás).</li> <li>– Képi inspiráció alapján (pl. természeti jelenségek, állatok, népművészeti motívumok) egyszerű mintaelem tervezése (pl. átrajzolás, rácsháló, indigó alkalmazása) A tervezés érdekében egyszerű rajzok készítése és szöveges magyarázata.</li> <li>– Elképzelt, mesebeli tárgyak (pl. mindenkit megtáncoltató hangszer, láthatatlanná tevő ékszer, háromlótű jármű) tervezése és létrehozása választott egyszerű anyagokból (pl. papírpép, karton, hurkapálca, textil, gumi).</li> <li>– Dramatikus játék céljára újjáb, síkbáb, kellék (pl. varázspálca, “rámás csizma”, “kőleves”) jelmezelem (pl. kalap, maszk, kötény), díszlet tervezése és elkészítése természetes vagy mesterséges/újrahasznosítható anyagokból (pl. textil, fonal, papír vagy műanyag hulladék, természetben talált anyagok) csoportmunkában is.</li> <li>– Gyerekcsoport által ismert</li> </ul>	<p>-alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;</p> <p>-gyűjtött természeti vagy mesterséges formák egyszerűsítésével, vagy a magyar díszítőművészet általa megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez;</p> <p>-adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;</p> <p>-különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.</p>	
--	--	--

<p>mese alapján vár, kastély konstruálása (pl. egyszerű konstruálás papírhengerek összeépítésével, festésével, ajtók, ablakok, ajtók kivágásával, rajzolt szereplőkkel való kiegészítéssel) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Márkus Géza: Cifra palota, Kecskemét, magyar várak képei.</p>		
<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> funkció, hagyomány, kézműves technika, díszítés, minta, öltözék</p>		

<p><b>Témakör:</b> Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk</p>	<p><b>Óraszám:</b> Javasolt óraszám: 12 óra</p>	
<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– A közvetlen környezet elemeinek és épülettípusainak (utca, tér, műemlék, nevezetes épület) összegyűjtése és életszerű megfigyelése, adott helyszínen vagy emlékezetből, megfigyelési szempontok szerinti megörökítése</li> </ul>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzeltet szövegesen is bemutatja, magyarázza;</li> </ul>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> </ul>

<p>különböző technikákkal (pl. rajzolás, festés, mintázás, montázs).</p> <p>– A közvetlen környezet különböző méretű tereinek (pl. utca, játszótér, buszmegálló, saját szoba, éléskamra, fiók) megfigyelése és leírása különböző szempontok szerint (pl. zajok, szagok, színek, funkciók, rendezettség) és a tapasztalatok felhasználásával a tér áttervezése a tér jellemzőinek, stílusának vagy hangulatának megváltoztatása érdekében, csoportmunkában is. A tervezés érdekében egyszerű rajzok készítése és szöveges magyarázata.</p> <p>– A közvetlen környezet épített/tervezett elemeinek és épülettípusainak összegyűjtése (pl. park, iskola, vegyesbolt, templom, bisztró, víztorony, szemétyűjtő sziget) és vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, montázs, talált</p>	<p>-saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;</p> <p>-képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;</p> <p>-adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;</p> <p>-saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít;</p> <p>-különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.</p>	<p>- Életrevaló Program</p>
--	--	-----------------------------

<p>tárgy átalakítás, makett). A gyűjtés segítségével a szűkebb lakóhely választott részletének makettezése vagy megépítése egyszerű anyagokból, a tér játékos bemutatása érdekében, csoportmunkában is.</p> <p>– Helyi múzeum, kiállítás, helytörténeti gyűjtemény, tájház látogatása, azzal kapcsolatos ismeretszerzés alapján élményszerű vizuális megjelenítés.</p>		
<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> építészet, műemlék, műemlékvédelem</p>		

**A témakörök áttekintő táblázata:**

**2. évfolyam**

Témakör neve	Javasolt óraszám
Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat	horizontálisan beépül a többi témakörbe
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	28
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	6
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	6



Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	6
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	10
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	12
<b>Összes óraszám:</b>	68

<b>Témakör:</b>		<b>Óraszám:</b>
Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat		horizontálisan beépül a többi témakörbe
<b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b>	<b>Tanulási eredmények:</b>	<b>Kapcsolódási pontok:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Különböző érzékszervi tapasztalatok (pl. szaglás, hallás, tapintás, látás) élményszerű feldolgozása alapján, egyszerű következtetések szóbeli megfogalmazása és az élmények, kialakult érzések vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, mintázás, építés/konstruálás, tárgyalkotás).</li> <li>– A tanulás során felmerülő helyzetekben valós környezeti jellemzők (pl. téli táj, növény részei, osztályterem színei), képek és ábrák (pl. tankönyvi ábra, saját vagy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;</li> <li>-rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi;</li> <li>-egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzélést szövegesen is bemutatja, magyarázza;</li> </ul>	<p>Magyar nyelv és irodalom</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>társak rajza) célirányos megfigyelése, és a tapasztalatok szöveges megfogalmazása a látott információk pontos leírása és feldolgozása érdekében.</p> <p>– Közvetlen megfigyelések útján szerzett konkrét vizuális tapasztalatok (pl. nagyság, felület, méret, irány, mennyiség, anyagszerűség, elhelyezkedés) alapján vizuális jellemzők kiválasztása, csoportosítása, megnevezése (pl. legsötétebb szín, legnagyobb forma, a kép jobb oldalán elhelyezkedő figura), és az érzékszervi tapasztalatok következetes felhasználása az alkotómunka során.</p> <p>– Megadott szempontok alapján természeti és mesterséges tárgyak gyűjtése, megfigyelése, és a megfigyelések alapján a tárgyak pontos leírása és változatos vizuális megjelenítése játékos feladatokban.</p>	<p>-elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;</p> <p>-saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;</p> <p>-saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;</p> <p>- különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál</p> <p>-élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;</p> <p>-a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja</p>	
--	---	--

	<p>egyénileg és csoportmunkában;</p> <p>-saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikus eszközökkel eljátssza, vizuális eszközökkel megjeleníti;</p> <p>-korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít, fotóz és magyarázza azt;</p> <p>-azonosítja a nonverbális kommunikáció eszközeit: mimika, gesztus, ezzel kapcsolatos tapasztalatait közlési és kifejezési helyzetekben használja;</p> <p>-valós vagy digitális játékélményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátsszik, elmesél;</p> <p>adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez</p>	
<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> sík, tér, méret, irány, szín, felület, képelem</p>		

--

<p><b>Témakör:</b> Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények</p>	<p><b>Óraszám:</b></p> <p><b>Javasolt óraszám: 28 óra</b></p>	
<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elképzelt vagy hallott történetek, rövid szövegek, irodalmi (pl. mese, vers) vagy zenei élmények (gyermekdal, gyermekjáték, mondóka) különböző részleteinek vizuális bemutatása a saját ötletek megjelenítése érdekében, különböző eszközökkel síkban és térben (pl. színes rajz, festmény, nyomat, kollázs, plasztika, makett, tabló), és a kitalált vizuális ötletek szöveges magyarázatával (Illusztráció síkban, vagy térben)</li> </ul> <p>Szemléltetésre ajánlott képanyag: Réber László, Reich Károly, Henzelmann Emma, Sajdik Ferenc illusztrációi.</p>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;</li> <li>-rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi;</li> <li>-egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és</li> </ul>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>– Saját kitalált történet elmesélése, és a történet néhány fontosabb jelenetének többalakos vizuális megjelenítése tetszőleges eszközökkel.</p> <p>– Korábban átélt események, különböző személyes élmények felidézése és tetszőleges megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (térábrázolási képesség, emberábrázolás, kifejezőképesség fejlesztése)</p> <p>Szemléltetésre ajánlott képanyag: Turner tájképei, Brueghel: Gyerekjátékok, Parasztlakodalom, Vankóné Dudás Juli: Jeles napok, népélet.</p> <p>– Képek, vizuális műalkotások átértelmezése (emberábrázolás, differenciált arcábrázolás, térábrázolási képesség fejlesztése)</p> <p>Szemléltetésre ajánlott képanyag: Szentkorona zománcképei, Szent László legendák, XI-XII. századi freskók,</p>	<p>az elképzelést szövegesen is bemutatja, magyarázza;</p> <p>-elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábot, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;</p> <p>-saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;</p> <p>-saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;</p> <p>-különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál</p> <p>-élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;</p> <p>-a tanulás során szerzett</p>	
---	--	--

<p>Csontváry Kosztká Tivadar tájképei.</p> <p>– Személyes érzelmek, hangulatok kifejezése képalkotásban (kifejező képalkotás, kifejező jellegű plasztikus alkotás) Munkácsy Mihály: Ásító inas, Mednyánszky László: Verekedés után, E. Delacroix: Vihartól megrémült ló.</p> <p>– Adott érzelmi állapot (pl. boldogság, rémület, tanácstalanság) kifejezése arcjátékkal és gesztusokkal, az érzelmek kifejezési lehetőségeinek tudatosítása érdekében. A tapasztalatok felhasználása egyszerű vizuális megjelenítés során (emberábrázolás, differenciált arc ábrázolás, kézábrázolás) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Anna Margit: Rémület, Rembrandt és Saskia, Paul Klee: Önarckép, Leonardo da Vinci: Mona Lisa, Modigliani portréképei.</p> <p>– Olvasmány- vagy zenei élményhez a</p>	<p>tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;</p> <p>-saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikussal eszközökkel eljátsza, vizuális eszközökkel megjeleníti;</p> <p>-korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít, fotóz és magyarázza azt;</p> <p>-azonosítja a nonverbális kommunikáció eszközeit: mimika, gesztus, ezzel kapcsolatos tapasztalatait közlési és kifejezési helyzetekben használja;</p> <p>-valós vagy digitális játékélményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél;</p>	
--	---	--

<p>jelentést vagy hangulatot erősítő vizuális illusztráció készítése választott technikával, és az elkészült alkotás szöveges magyarázatával.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Magyar népmesékhez, népi mondókákhoz, népdalokhoz vizuális illusztráció készítése hagyományos, ember- vagy állatábrázolást is megjelenítő népművészeti alkotások (karcolozott, faragott pásztorművészeti tárgyak) stíluselemeinek felhasználásával.</li> <li>– Tanult irodalmi, zenei élmények, és médiaélmények (pl. mese, vers, gyermekdal, zenemű, animációs film) fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése síkban (pl. rajz, festés, vegyes technika) és térben egyszerű eszközök felhasználásával (pl. drapéria, kartondoboz, paraván, osztályterem átrendezése) csoportmunkában is.</li> <li>– Irodalmi, zenei és</li> </ul>	<p>-adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.</p>	
---	---	--

<p>médiaélmények (pl. mese, vers, gyermekdal, zenemű, animációs film) fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése egyszerű eszközök felhasználásával (tárgyakkal való bábozás, tárgyak megszemélyesítése) Szemléltetésre ajánlott: Foky Ottó: Ellopták a vitaminomat, 1966, Babfilm, 1975.</p> <p>– Mozgásélmények (pl. tánc, csoportos játék, körjáték, körtánc) vizuális átírása (pl. vonalakkal, foltokkal, színekkel).</p>		
<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> történet, szereplő, helyszín, vizuális jellemzők/karakter, illusztráció, vizuális technikák, népművészeti technikák, faragás</p>		

<p><b>Témakör:</b> Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben</p>	<p><b>Óraszám:</b> Javasolt óraszám: 6 óra</p>	
<p><b>Fejlesztési feladatok</b></p>	<p><b>Tanulási</b></p>	<p><b>Kapcsolódási</b></p>



és ismeretek:	eredmények:	pontok:
<ul style="list-style-type: none"> <li>– A tanulás során felmerülő helyzetekben tanítási egységekhez, és egyéb tantárgyi tartalmakhoz a tanulást vagy megértést segítő egyszerű ábra (pl. számegegyenes, betűsablon, szókérdőjel) és eszköz (pl. táblázat, makett, társasjáték) készítése, személyes célok érvényesítésével.</li> <li>– Kisgyerekeknek szóló könyvborítók, füzetek, hirdetések üzenetének elemzése tanári segítséggel, és a tapasztalatok felhasználása egyszerű tervezési feladatokban (pl. plakát, névtábla, utcátábla, házaszámtábla készítése, füzetborító, csomagolópapír, meghívó tervezése).</li> <li>– Közvetlen környezetében található jelek, jelzések (pl. útjelzés, közlekedési jelzés, piktogram, zenei kotta) gyűjtése, értelmezése tanítói segítséggel és a tapasztalatok felhasználása játékos</li> </ul>	<p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;</li> <li>-a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik;</li> <li>-az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez;</li> <li>-egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer;</li> <li>-adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel, meghívó, plakát – készít egyénileg vagy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>feladatokban (pl. rajzolt közlekedési terepasztal és annak kiegészítése térbeli közlekedési táblákkal).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Iskolai életében megjelenő szabályok kapcsán piktogramokat, rajzi jeleket alkot. Véleményt formál társai piktogramterveinek érthetőségével kapcsolatban.</li> <li>– Magyar nemzeti szimbólumok gyűjtése (pl. államcímer, nemzeti zászló, Szent Korona, Kossuth-címer, '56-os lyukas zászló) és a szimbolikus elemek felhasználása az alkotó munka során (pl. tárgyalkotás díszítményeként: huszárcsákó, pártá).</li> <li>– Magyar népi díszítőművészet jelkészletének gyűjtése, kísérletezés a szimbólumok értelmezésével (tulipán, nap, madármotívum, kígyó stb.), tanítói segítséggel, egyénileg, vagy csoportban.</li> </ul>	<p>csoportmunkában;</p> <p>-pontosan ismeri államcímerünk és nemzeti zászlónk felépítését, összetevőit, színeit</p>	
<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> jel, jelzés, vizuális üzenet, hirdetés, leegyszerűsítés,</p>		

változat, díszítőmotívum, szimbólum

**Témakör:** Médiahasználat – Valós és virtuális információk

**Óraszám:** Javasolt óraszám: 6 óra

**Fejlesztési feladatok és ismeretek:**

- Régi magyar reklámok (pl. “Hurka Gyurka”, “Ezt nem lehet megenni”, “Bontott csirke”, “Forgó morgó” stb.) megnézéséhez.
- kapcsolódó tapasztalatok, érzések (pl. tetszés, kíváncsiság, félelem) megbeszélése és megjelenítése változatos eszközökkel (pl. rajzolás, festés, bábkészítés, szerepjáték). A megbeszélés eredményeként a valóság és a képzelet megkülönböztetése.
- Kisgyerekeknek szóló célzottan kommunikációs szándékú mozgóképi megjelenések (pl. tv reklám, gyermekműsor) üzenetének elemzése tanári segítséggel, a kommunikációs célt

**Tanulási eredmények:**

**A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**

- az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez;
- adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;
- valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél.

**Kapcsolódási pontok:**

- Magyar nyelv és irodalom
- Matematika
- Hittan
- Környezetismeret
- Ének-zene
- Technika és tervezés
- Digitális kultúra
- Képességfejlesztő sakk
- Életrevaló Program

<p>szolgáló legfontosabb eszközök és az elért hatás megfigyelésével (pl. szín, képkivágás, hanghatás, szöveg), és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. félelmetes-megnyugtató hangok gyűjtése, adott mozgóképi részlet hangulatának érzékeltetése színes kompozícióban).</p> <p>– Különböző médiumok (pl. könyv, televízió, film, internet, videojáték) egyszerű példáinak elemzése tanári segítséggel, a valóságos és az elképzelt helyzetek azonosítása céljából.</p>		
<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> információ, mozgókép, könyv, televízió, film, internet</p>		

<p><b>Témakör:</b> Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet</p>	<p><b>Óraszám:</b></p> <p>Javasolt óraszám: 6 óra</p>
--	---

<b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b>	<b>Tanulási eredmények:</b>	<b>Kapcsolódási pontok:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Egyszerű mozgóképi részletek (pl. animációs film, reklámfilm) cselekményének elemzése, és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. időbeli történés képkockáinak rendezése, hang nélkül bemutatott mozgóképi részletek “szinkronizálása“).</li> <li>– Egyszerű mozgóképi részletekben (pl. mesefilm, animációs film : Magyar népmesék, Rófusz Ferenc: A légy) hangok és a képek által közvetített érzelmek (pl. öröm, düh, félelem) azonosítása a hatások közös megbeszélésével.</li> <li>– Fotó- vagy rajzsorozat készítése a mindennapok során tapasztalható időbeli változások szemléltetése érdekében (pl. napirend, naplemente, Luca-búza fejlődése).</li> <li>– Mozgásillúziót keltő régi papírajátékok megismerése a tapasztalatok</li> </ul>	<p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatói szakasz végére:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítségével elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;</li> <li>-adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;</li> <li>-az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítségével értelmez;</li> <li>-időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítségével megjeleníti;</li> <li>-saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

felhasználása önálló alkotó munkában (pl. "pörgetős mozi").	-adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.	
<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> animációs film, képkocka, képregény, hanghatás, képsorozat		

<b>Témakör:</b> Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak		<b>Óraszám:</b>
<b>Javasolt óraszám: 20 óra</b>		<b>Javasolt óraszám: 10 óra</b>
<b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b>	<b>Tanulási eredmények:</b>	<b>Kapcsolódási pontok:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Egyszerű természeti- és mesterséges formák elemző-értelmező rajzolása.</li> <li>– A készült rajzok leegyszerűsítésével sor- és terüldísz alkotása (megfigyelés utáni értelmező rajz készítése, részletkiemelés, nagyítás, átíró, redukáló motívumtervezés, sablonalakítás kivágással ismétlés sordísz alkotással, terüldísz alakzatba rendezéssel technika: stencilezés, átrajzolás, színezés, nyomat).</li> <li>– Egyszerű tárgy készítése</li> </ul>	<p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szóvegesen megfogalmazza;</li> <li>-alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>hagyományos kézműves technikák alkalmazásával (pl. fonás, szövés, nemezelés, gyöngyfűzés, agyagozás).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Képi inspiráció alapján (pl. természeti jelenségek, állatok, népművészeti motívumok) egyszerű mintaelem tervezése (pl. átrajzolás, rácsháló, indigó alkalmazása) A tervezés érdekében egyszerű rajzok készítése és szöveges magyarázata.</li> <li>– Elképzelt, mesebeli tárgyak (pl. mindenkit megtáncoltató hangszer, láthatatlanná tevő ékszer, háromlétű jármű) tervezése és létrehozása választott egyszerű anyagokból (pl. papírpép, karton, hurkapálca, textil, gumi).</li> <li>– Dramatikus játék céljára újjáb, síkbáb, kellék (pl. varázspálca, “rámás csizma”, “kőleves”) jelmezelem (pl. kalap, maszk, kötény), díszlet tervezése és elkészítése természetes vagy mesterséges/újrahasznosítható anyagokból (pl. textil, fonal, papír vagy műanyag hulladék, természetben talált anyagok) csoportmunkában is.</li> <li>– Gyerekcsoport által ismert mese alapján vár, kastély konstruálása (pl. egyszerű konstruálás papírhengerek összeépítésével,</li> </ul>	<p>tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;</p> <p>-gyűjtött természeti vagy mesterséges formák egyszerűsítésével, vagy a magyar díszítőművészet általa megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez;</p> <p>-adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;</p> <p>-különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.</p>	
--	---	--

<p>festésével, ajtók, ablakok, ajtók kivágásával, rajzolt szereplőkkel való kiegészítéssel) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Márkus Géza: Cifra palota, Kecskemét, magyar várak képei.</p>		
<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> funkció, hagyomány, kézműves technika, díszítés, minta, öltözék</p>		

<p><b>Témakör:</b> Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk</p>	<p><b>Óraszám:</b> Javasolt óraszám: 12 óra</p>	
<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– A közvetlen környezet elemeinek és épülettípusainak (utca, tér, műemlék, nevezetes épület) összegyűjtése és életszerű megfigyelése, adott helyszínen vagy emlékezetből, megfigyelési szempontok szerinti megörökítése különböző technikákkal (pl.</li> </ul>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzélést szövegesen is bemutatja, magyarázza;</li> <li>-saját és társai vizuális</li> </ul>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>



<p>rajzolás, festés, mintázás, montázs).</p> <p>– A közvetlen környezet különböző méretű tereinek (pl. utca, játszótér, buszmegálló, saját szoba, éléskamra, fiók) megfigyelése és leírása különböző szempontok szerint (pl. zajok, szagok, színek, funkciók, rendezettség) és a tapasztalatok felhasználásával a tér áttervezése a tér jellemzőinek, stílusának vagy hangulatának megváltoztatása érdekében, csoportmunkában is. A tervezés érdekében egyszerű rajzok készítése és szöveges magyarázata.</p> <p>– A közvetlen környezet épített/tervezett elemeinek és épülettípusainak összegyűjtése (pl. park, iskola, vegyesbolt, templom, bisztró, víztorony, szeméthyűjtő sziget) és vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, montázs, talált tárgy átalakítás, makett). A gyűjtés</p>	<p>munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;</p> <p>-képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;</p> <p>-adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;</p> <p>-saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít;</p> <p>-különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.</p>	
--	--	--

<p>segítségével a szűkebb lakóhely választott részletének makettezése vagy megépítése egyszerű anyagokból, a tér játékos bemutatása érdekében, csoportmunkában is.</p> <p>– Helyi múzeum, kiállítás, helytörténeti gyűjtemény, tájház látogatása, azzal kapcsolatos ismeretszerzés alapján élményszerű vizuális megjelenítés.</p>		
<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> építészet, műemlék, műemlékvédelem</p>		

## Vizuális kultúra

### 3–4. évfolyam

Ebben az iskolaszakaszban is kiemelt fontosságú az örömteli, motivált alkotói energiák

fenntartása, melyet a változatos, élményalapú feladatok rendszerében, a gyerekek személyes érdeklődését figyelemmel kísérő és azt elfogadó, differenciált feladatkiadással, személyre szabott, formáló- segítő értékeléssel és figyelemmel érhetünk el. A gyerekek rajzoló, ábrázoló képességeinek fejlődése saját rajzi sémáik változásában követhető nyomon. A fejlesztés érdekében a sématorést elősegítő, változatos, jól szemléltetett feladatokat kell a tanulócsoporthoz alapos ismeretnek birtokában terveznünk. Az emberábrázolás, arcábrázolás a gyerekek között kialakult baráti körökben, egymás rajzi szokásainak eltanulásával is változik. A tér megjelenítésére alkalmazott ábrázoló sémák változására ugyanígy hatással van a gyerek környezetében élő idősebb testvér, a rajzolni tudó szülő is.–A vizuális műveltség megalapozásának jelentős állomása ez az időszak, amikor az érzékszerveik segítségével a környezet jelenségeinek a lehető legpontosabb megfigyelése zajlik. Ekkor fejleszthető leginkább a hétköznapi és a művészi vizuális közlések közötti azonosságok és különbségek felismerése és rendszerezése az életkornak megfelelő szinten.

Az adott korosztály mindennapi digitális eszközfelhasználó. Ezért fontos a digitális képzés lehetőségeivel, a gyerek környezetében egyre hangsúlyosabbá váló médiajelenségekkel iskolai keretek között zajló foglalkozás is. A valós anyagokhoz és eszközökhöz kötött alkotás motiválása, segítése, kiemelt tanítói feladat. A 3-4. évfolyam tanulói egyre inkább képesek tanulópartnereik alkotásait értékelni. Fontos, hogy ez a képesség saját munkájuk értékelésében is megmutatkozzon, értéknek tekintsék a befejezett, kész alkotás létrehozását.

**A 3–4. évfolyamon a vizuális kultúra tantárgy alapóraszám: 102 óra**

### 3. évfolyam

**A témakörök áttekintő táblázata 3. évfolyamon**

Témakör neve	Óraszám
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	24
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	8
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	8
Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	7
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	11
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	10
<b>Összes óraszám:</b>	68

<b>Témakör:</b> Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények		<b>Óraszám:</b> 24 óra	
<b>Fejlesztési feladatok</b>	<b>Tanulási</b>	<b>Kapcsolódási</b>	

### és ismeretek:

- Változatos mesés térben játszódó magyar népmese (pl. Zöld Péter) különleges helyszínének személyes vizuális megjelenítése különböző nézőpontok használatával, jellemző szereplők papírból kivágott figuráinak elhelyezése saját alkotott térben (térábrázolási-, emberábrázolási-, kifejező-, komponáló képesség fejlesztése Szemléltetésre ajánlott képanyag: Hyeronimus Bosch: Zenészek pokla, Szinyei Merse Pál: Majális, Csontváry K. T.: Nagy Taormina, magyar népi építészet jellemző példáinak (parasztház, fa harangláb, székelykapu stb.) fotói.
- Saját kitalált történet elmesélése, a történet inspirálta elképzelt terekről, egyszerű anyagok (pl. használt csomagolóanyag, természetben talált termények és termések, talált tárgyak)

### eredmények:

- élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;
- rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi;
- saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;
- valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél;
- saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti.
- egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzélést szövegesen is bemutatja, magyarázza;

### pontok:

- Magyar nyelv és irodalom
- Matematika
- Hittan
- Környezetismeret
- Ének-zene
- Technika és tervezés
- Digitális kultúra
- Képességfejlesztő sakk
- Életrevaló Program

<p>felhasználásával  installáció készítése,  díszletszerű tér  berendezése a  személyes élmények  bemutatása,  kifejezése céljából,  csoportmunkában is  (térábrázolás- és tér  rendezés  képességeinek  fejlesztése, kifejező  képesség fejlesztése)  Szemléltetésre  ajánlott filmanyag:  Kemény Henrik:  Vitéz László.</p> <p>– Tanult mesék,  mondák vagy  zeneművek valós  vagy kitalált  szereplőinek (pl.  lovag, Mátyás király,  molnárlegény,  komámasszony,  "árgyélus kismadár",  Hüvelyk Matyi)  megformálása síkban  vagy térben (pl.  festmény, kollázs,  papírmasé maszk,  újrahasznosítható  anyagokból báb), a  szereplők illusztratív  bemutatása vagy  dramatikus  feldolgozása  érdekében  csoportmunkában is  (Emberábrázolás,  differenciált arc- és  kézábrázolás  fejlesztése) .</p> <p>– Mesék,  gyermekirodalmi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– elképzelt  történeteket, irodalmi  alkotásokat bemutat,  dramatizál, ehhez  egyszerű eszközöket:  báb, teret/díszletet,  kelléket, egyszerű  jelmezt készít  csoportmunkában, és  élményeit szövegesen  megfogalmazza;</li> <li>– saját és mások  érzelmeit, hangulatait  segítséggel  megfogalmazza és  egyszerű dramatikus  eszközökkel  eljátssza, vizuális  eszközökkel  megjeleníti;</li> <li>– azonosítja a  nonverbális  kommunikáció  eszközeit: mimika,  gesztus, ezzel  kapcsolatos  tapasztalatait közlési  és kifejezési  helyzetekben  használja;</li> <li>– adott álló- vagy  mozgóképi  megjelenéseket  egyéni elképzelés  szerint átértelmez.</li> </ul>	
---	---	--

<p>alkotások (pl. Magyar népmesék, Vuk, Pinokkió) és azok filmes vagy színházi adaptációinak összehasonlítása, feldolgoása. Az olvasott szöveghez és a vetített adaptációhoz kapcsolódó élmények megjelenítése és vizuális feldolgoása különböző eszközökkel (pl. rajz, festés, montázs).</p> <p>– Korábban megismert és feldolgozott szövegekhez, zeneművekhez (pl. gyermekregény, tananyagrészlet, népdal, mondóka) illusztráció készítése különböző vizuális eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, fotó, plasztika) a munkák szöveges értelmezésével.</p> <p>– Saját irodalmi és filmes élményekből származó szereplők jellemzőinek, érzelmeinek, karakterének (pl. gesztusok, viselkedés, öltözék, személyes tárgyak) megfigyelése és feldolgoása</p>		
---	--	--

<p>különböző játékos (pl. dramatikus, vizuális) feladatokban a karakter és a jellemzők tudatosítása érdekében, és a tapasztalatok közös megbeszélésével.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Magyar népmesék, népballadák illusztratív megjelenítése jellegzetes magyar népviseleti elemek megfigyeléseinek felhasználásával</li> <li>– Adott álló- vagy mozgóképi megjelenések (pl. festmény: Csók István : Szénagyűjtők, grafika: M. C. Escher Mozaik, emberábrázolást nem tartalmazó részlete, fotó, képregény, társak munkái) egyéni elképzelés szerinti átértelmezése (pl. más napszakban, más évszakban, más helyszínen, más szereplőkkel, más hangulati elemekkel, színátírással).</li> <li>– Élmények, elképzelt vagy hallott történetek, (pl. álmok, családi események, osztálykirándulás, szüret) részleteinek</li> </ul>		
--	--	--

<p>megjelenítése különböző vizuális eszközökkel (pl. grafika, festmény, nyomat, fotó), és kreatív történetalkotás az elkészült vizuális munkák segítségével (pl. nyitva hagyott történet befejezése, átírása) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Marc Chagall festményei, Vankóné Dudás Juli hagyományos népi életmódot bemutató festményei.</p> <p>– Karakteres fekete fehér művészfotók megfigyelése alapján a látott személyre vonatkozó információk, jellemzők megfogalmazása játékos, találgatásra alapuló formában (pl. életkor, foglalkozás, kedvenc étel, fontos tárgy) Az élmények vizuális megjelenítése (pl. portrérájsz, fotómanipuláció, kollázs) a legfontosabb jellemzők (pl. külső- belső tulajdonság, öltözet, attribútum) minél pontosabb bemutatása érdekében</p>		
---	--	--



<p>Szemléltetésre ajánlott képanyag: Kunkovács László: Pásztoemberek, Robert Capa fotói.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Saját és mások munkáinak, képeknek, vizuális alkotások szereplőinek szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szerinti szöveges elemzése, összehasonlítása, a következtetések szöveges megfogalmazásával és megvitatásával (befogadói és szövegalkotási képességek fejlesztése).</li> <li>– Játékelmények játékos vizuális és dramatikus feldolgozása (pl. digitális játék síkbeli vagy térbeli társasjátékká alakítása, szabályrendszerek kidolgozása és átdolgozása)</li> <li>– Saját személyes történetek bemutatása érdekében valós hely, helyszín (pl. nagyszülők nyaralója, a település parkja, tópart, erdő, vegyesbolt, uszoda) megjelenítése különböző vizuális</li> </ul>		
---	--	--

<p>eszközökkel síkban és térben (pl. kollázs, vegyes technika, kréta, nyomtatás, mintázás, makett).</p> <p>– Grafikai felületet gazdagon tartalmazó grafika mintakincsének megfigyelése (pl. Van Gogh tollrajzai, Gyulai Líviusz grafikái), a tapasztalatok alapján rajzolt gyűjtemény készítése egyénileg, vagy csoportban. A gyűjtött minták felhasználása saját célú képalkotásban egyénileg vagy csoportmunkában.</p>		
---	--	--

**Kulcsfogalmak/ fogalmak:** figurális alkotás, portré, képmező, kompozíció, karakter, hangulat, kollázs, montázs, képregény, fikció, lényegkiemelés, karakter, gesztus, személyiségjegyek, színhangulat, népviselet, parasztház, tornác, székelykapu

<p><b>Témakör:</b> Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben</p>		<p><b>Óraszám:</b> 8 óra</p>
<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <p>– Egyszerű, mindennapok során használt jelek (pl. közlekedési jelek, útjelzés, piktogram, zenei kotta), kommunikációs szándékú vizuális közlések (pl. szórólap, óriásplakát, reklámanyag)</p>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <p>– a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;</p> <p>– az adott életkornak megfelelő</p>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>felismerése, megfigyelése, azonosítása és elemzése tanári segítségével A tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Egy valós vagy képzeletbeli tárgy vagy jelenség (pl. bűvös kocka, Gábor Áron rézágyúja, János vitéz kardja, ünnepkörök, napfogyatkozás, Kis Hableány emberré válása) számára plakát, szórólap tervezése, kivitelezése a kép és szöveg együttes alkalmazásával, a figyelem és érdeklődés felkeltése céljából.</li> <li>– Valós, mindennapi iskolai kommunikációs helyzetek érdekében a legfontosabb kommunikációs célt (pl. figyelem felkeltése, tájékoztatás, felhívás) érvényesítő síkbeli vagy térbeli vizuális megjelenés (pl. plakát, cégér, installáció) tervezése egyénileg és csoportmunkában is.</li> <li>– A környezetünkben észlelhető változások (pl. nyári zápor,</li> </ul>	<p>tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítségével értelmez;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer;</li> <li>– pontosan ismeri államcímernk és nemzeti zászlónk felépítését, összetevőit, színeit;</li> <li>– adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel, meghívó, plakát – készít egyénileg vagy csoportmunkában;</li> </ul>	
---	---	--

<p>olvadás, penészedés),  folyamatok (pl.  palacsintasütés,  építkezés), mozgások  (pl. kerékpár, óra)  vizuális  megfigyelése,  értelmezése és a  tapasztalatok és  információk vizuális  megjelenítése (pl.  fotósorozat, film,  rajzsorozat,  folyamatábra) a  változás vagy  folyamat  időbeliségének  hangsúlyozásával,  csoportmunkában is.</p> <p>– Valós vagy  képzeletbeli utazás  folyamatának,  útvonalának,  történéseinek képes  és szöveges  bemutatása (pl.  Rumini térképe, Ph.  Fogg úr 80 napos  útinaplója, egy  sarkkutató  forgatókönyve,  útifilm az  osztálykirándulásról),  különböző cél (pl.  tájékoztatás,  dokumentálás,  szórakoztatás)  hangsúlyozásával.</p> <p>– Magyar mesékben,  mondákban szereplő  uralkodók  címereinek,  zászlóinak gyűjtése  és a gyűjtemény  bemutatása tábló,</p>		
--	--	--

<p>vagy prezentáció formájában. A gyűjtemény rajzos adatainak felhasználása kifejező jellegű képalkotásban.</p>		
<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> vizuális kommunikáció, befolyásolás, meggyőzés, figyelemfelkeltés, piktogram, térkép, plakát, idő, címer</p>		

<p><b>Témakör:</b> Médiahasználat – Valós és virtuális információk</p>		<p><b>Óraszám:</b> 8 óra</p>
<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kisgyerekeknek szóló mozgóképi közlések (pl. tv reklám, gyermekműsor) üzenetének elemzése (pl. a kommunikációs célt szolgáló legfontosabb eszközök és az elért hatás) tanári segítséggel és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. félelmetes-megnyugtató hangok gyűjtése, változatok újrajátszása).</li> <li>– Fogyasztásra ösztönző különböző reklámanyagok (pl. szórólap, óriásplakát, reklámújság, tv reklám) elemzése tanári segítséggel és a vizuális megjelenés</li> </ul>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél;</li> <li>– az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;</li> <li>– az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez;</li> <li>– adott cél érdekében fotót vagy rövid</li> </ul>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>áttervezése játékos feladatokban (pl. kommunikációs hatást erősítő vagy módosító céllal).</p> <p>– A saját médiahasználati szokások (pl. internet, televízió, rádió, mobiltelefon, könyv, videojáték) tanulmányozása különböző szempontok (pl. időtartam, tartalom, gyakoriság, résztvevők) alapján, és azok vizuális szemléltetése (pl. képes napirend, napló, fotósorozat). A tapasztalatok közös, reflektív megbeszélése, különös tekintettel a biztonságos médiahasználat szabályaira.</p>	<p>mozgóképet készít;</p>	
---	---------------------------	--

**Kulcsfogalmak/ fogalmak:** média, reklám, televíziós műsortípus, televíziós sorozat, ismeretterjesztő műsor

<p><b>Témakör:</b> Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet</p>		<p><b>Óraszám:</b> 7 óra</p>
<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <p>– Régi magyar gyerekefilmek (pl: Kemény kalap és krumpliorr) karakteres szereplőinek képi megjelenítése, történetiség, részlet</p>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <p>– képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is</p>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> </ul>

<p>ábrázolása, dramatikus előadása.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Egyszerű mozgóképi részletekben (pl. mesefilm, reklámfilm) hangok és a képek által közvetített érzelmek (pl. öröm, düh, félelem) azonosítása a hatások közös megbeszélésével.</li> <li>– Optikai különlegességek, lehetetlenségek (pl. „Nagyobb vagyok, mint egy fa”, „Elvesztettem a fejemet”) létrehozása egyszerű digitális technikával (pl. fotó, film), és a tapasztalatok szóbeli megbeszélésével, csoportmunkában</li> <li>– Személyes vagy közösségi témához kapcsolódó történetek (pl. problémák az osztályban, legjobb emlékeink) vizuális megjelenítése egyszerű digitális eszközökkel (pl. fotósorozat, slideshow) az üzenet egyértelmű közvetítése érdekében csoportmunkában.</li> <li>– Történet egyetlen vizuális vagy egyéb eleméből kiindulva (pl. képkocka,</li> </ul>	<p>megvitatja;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítségével elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;</li> <li>– időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítségével megjeleníti;</li> <li>– saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;</li> <li>– adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>
---	---	--

<p>főszereplő karakterének leírása, regény rövid részlete) saját történet kitalálása és vizuális megjelenítése (pl. képregény, fotósorozat, rövidfilm) a történet időbeliségének érezkeltetése érdekében.</p> <p>– Történetek, mesék, népmesék (pl: Lázár Ervin A hazudós egér; A fába szorult hernyó, Az igazságtevő nyúl) képregényszerű ábrázolása, időrendiség, cselekmény megjelenítésével, különböző nézőpontokból való ábrázolással, kiemeléssel.</p>		
<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> nézőpont, cselekmény, főszereplő, mellékszereplő, fényhatás, megvilágítás</p>		

<p><b>Témakör:</b> Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak</p>		<p><b>Óraszám:</b> 11 óra</p>
<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <p>– Eszközként használható egyszerű természeti formák és tárgyak (pl. régi konyhai eszközök, ritka szerszámok) elemző-értelmező rajza megfigyelés alapján,</p>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <p>– elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet,</p>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> </ul>



<p>kiemelés nagyítással. Rajzos használati utasítás készítése a természeti vagy mesterséges forma esetleg humorosnak ható, kitalált használati módjához.</p> <p>– Magyar népi cserépedények megfigyelése, következtetések megfogalmazása a formai jegyek alapján a használati módra (pl. vizes korsó, lábas, fazék, miskakancsó, butella). A megfigyelések rögzítése rajzban. A rajzok kreatív továbbalakítása szabad képalkotásban (Pl. miskakancsó megfigyelés utáni rajza alapján “miskakancsó családjának” megjelenítése).</p> <p>– Korong nélkül készülő, adott funkcióra alkalmas egyszerű agyagedény készítése az alkalmazott technikából adódó önálló tervezés alapján (pl. homokedény, könyökedény, papírhenger oldalához csigákból épített, kész edény üregébe préselve).</p> <p>– Tárgytervezés, tárgyalkotás, vagy meglévő tárgy átalakítása (pl. öltözet kiegészítő, játék)</p>	<p>kelléket, egyszerű jelmez készítés csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;</p> <p>– alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;</p> <p>– adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;</p> <p>– különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál;</p> <p>– gyűjtött természeti vagy mesterséges formák egyszerűsítésével, vagy a magyar díszítőművészet általa megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>
--	--	---

<p>         hagyományos kézműves technikákkal (pl. nemezelés, fonás, hímzés, batikolás, agyagozás).       </p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <p>– Lakóhelyük (vagy egy meghatározott magyar tájegység) jellemző, hagyományos díszítőművészetének mintakincsét megismerve saját készítésű agyagtárgy díszítő motívumának tervezése. A kivitelezés technikai lehetőségeinek megismerése után a formához, funkcióhoz leginkább alkalmas díszítmény kiválasztása és kivitelezése.</p> </li> <li> <p>– Csomagolás tervezése, kivitelezése valós vagy képzeletbeli tárgy, dolog (pl. mobiltelefon, szemüveg, sütemény, hétmérföldes csizma, élet vize) számára a tárgy legfontosabb sajátosságainak (pl. forma, anyag) megtartásával és vizuális érzékeltetésével.</p> </li> <li> <p>– Hulladékanyagokból új funkcióval bíró tárgyak tervezése, kivitelezése valós vagy elképzelt funkció teljesítése érdekében (pl: flakonokból és egyéb kiegészítő elemekből fantasztikus járművek tervezése, modellezése).</p> </li> </ul>		
---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Dramatikus játékhoz jelmezek és kellékek készítése önállóan vagy csoportmunkában. Különböző anyagok szakszerű összeépítése (pl. ragasztás, kötözés, varrás, dróttal).</li> <li>– Magyar népi ünnepkör iskolai bemutatásához (pl. Betlehemezés, Csillagjárás, Kisze hajtás stb.) átéléséhez néprajzi dokumentáció (fotó, film) megismerésével hitelességre törekvő kellékek, jelmezek készítése csoportmunkában.</li> </ul>		
---	--	--

**Kulcsfogalmak/ fogalmak:** tárgytervezés, csomagolás, használati tárgy-dísz tárgy, vizuális ritmus, formai egyszerűsítés, népi cserépedény, hímzsminta

<p><b>Témakör:</b> Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk</p>		<p><b>Óraszám:</b> 10 óra</p>
<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Évszakoknak megfelelően természeti formákból való kép- és tárgyalakotás (pl. őszi: őszi terméslények, termésbábok levelekből, tárgyalakotás őszi termésekből (koszorú, füzér); tél: tobozokból karácsonyfa,</li> </ul>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelt szövegesen is bemutatja, magyarázza;</li> <li>– képek, műalkotások, mozgóképi közlések</li> </ul>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>betlehemi figurák készítése, hóvár, hószobor építése; tavasz: virágtündérek, virágbábok, koszorúk, virágszőnyeg).</p> <p>– Valós vagy képzeletbeli természetes terek (pl. barlang, tisztás, víz alatti világ) különböző épületek (pl. hagyományos parasztház, színház, uszoda, templom, fészter) csoportosítása különböző szempontok szerint (pl. rendeltetés, anyag, méret, elhelyezkedés, kor, díszítmény), a különböző épülettípusok legfontosabb jellemzőinek összehasonlítása és rendezése érdekében.</p> <p>– Példák gyűjtése és elemzése tanári segítséggel eltérő érzelmi hatást kiváltó (pl. hétköznapi, ünnepélyes, titokzatos, rideg, félelmetes, vidám) épített terekről (pl. templom, iroda, park, szoba, lift, zuhanyfülke, labirintus). A tapasztalatok beépítése a</p>	<p>megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;</p> <p>– különböző alakzatokat, motívumokat, egyszerű vizuális megjelenéseket látvány alapján, különböző vizuális eszközökkel, viszonylagos pontossággal megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít;</p> <p>– alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;</p> <p>– adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;</p> <p>– saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít;</p> <p>– különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.</p>	
---	--	--

<p>személyes élményeket és történeteket bemutató alkotó feladatokba.</p> <p>– Adott, környezet (erdő, vízpart, park) átalakítására, új funkcióval való megtöltésére (pl. fantasztikus kalandpark) terv, makett készítése berendezéssel egyéni vagy csoportmunkában.</p> <p>– Magyar népi építészet legjellemzőbb sajátosságainak megismerése, makettépítés változatos anyagokból (pl. karton, agyag, természetben talált anyagok) egyéni- és csoportmunkában.</p> <p>– Ismert funkció (pl. lakás, iskola, orvosi rendelő, mozi) saját ötlet alapján elképzelt változatának megtervezése, elkészítése makettben, az elkészült makettekből közösen településszerkezet (pl. falu, városrész) kialakítása, egyszerű „terepasztal” megépítése, csoportmunkában.</p>		
--	--	--

<p>– Kiállítás, múzeum, helytörténeti gyűjtemény, tájház felkeresése során vázlatrajzok készítése a hagyományos magyar népi élet belső tereiről, berendezési tárgyairól. A konkrét kiállítás élményéhez köthető tárgyalás.</p> <p>– Magyarország építészetének megismerése érdekében adott funkciójú épületek (hidak, tornyok, kastélyok stb.) képeinek gyűjtése, a képi információk felhasználása sík- vagy térbeli alkotásban, egyénileg vagy csoportmunkában (pl. legtöbb terhet elbíró híd építése csoportban, adott távolságú “szakadék” fölé két a/3-as műszaki rajzlapból, a legmagasabb torony felépítése egy rajzlapból, kifejező képalkotás valós magyar építmény témájában).</p> <p>– Magyar nemzeti jelképpé vált épületek és műalkotások (pl. Országház, debreceni Nagytemplom,</p>		
--	--	--

Szabadságszobor, Budai vár épületegyüttese stb.) megismerése.		
<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> építmény, épület, település, nézet: felül-, alul-, oldalnézet, alaprajz, parasztház		

## 4. évfolyam

A 4. évfolyamon a vizuális kultúra tantárgy alapóraszám: 34 óra

A témakörök áttekintő táblázata 4. évfolyamon

Témakör neve	Óraszám
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	12
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	4
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	4
Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	3
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	5
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	6
<b>Összes óraszám:</b>	34

<b>Témakör:</b> Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények		<b>Óraszám:</b> 12 óra
<b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b>	<b>Tanulási eredmények:</b>	<b>Kapcsolódási pontok:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Változatos mesés térben játszódó magyar népmese (pl. Zöld Péter) különleges helyszínének személyes vizuális megjelenítése különböző nézőpontok használatával, jellemző szereplők</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;</li> <li>– korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>papírból kivágott figuráinak elhelyezése saját alkotott térben (térábrázolási-, emberábrázolási-, kifejező-, komponáló képesség fejlesztése Szemléltetésre ajánlott képanyag: Hyeronimus Bosch: Zenészek pokla, Szinyei Merse Pál: Majális, Csontváry K. T.: Nagy Taormina, magyar népi építészet jellemző példáinak (parasztház, fa harangláb, székelykapu stb.) fotói.</p> <p>– Saját kitalált történet elmesélése, a történet inspirálta elképzelt terekről, egyszerű anyagok (pl. használt csomagolóanyag, természetben talált termények és termések, talált tárgyak) felhasználásával installáció készítése, díszletszerű tér berendezése a személyes élmények bemutatása, kifejezése céljából, csoportmunkában is (térábrázolás- és tér rendezés képességeinek fejlesztése, kifejező képesség fejlesztése)</p>	<p>különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít, fotóz és magyarázza azt;</p> <p>– rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi;</p> <p>– saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;</p> <p>– saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemez, összehasonlít;</p> <p>– képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja tetszésítéletét;</p> <p>– valós vagy digitális játékélményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél;</p> <p>– saját történetet alkot,</p>	
---	---	--



<p>Szemléltetésre ajánlott filmanyag: Kemény Henrik: Vitéz László.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Tanult mesék, mondák vagy zeneművek valós vagy kitalált szereplőinek (pl. lovag, Mátyás király, molnárlegény, komámasszony, "árgyélus kismadár", Hüvelyk Matyi) megformálása síkban vagy térben (pl. festmény, kollázs, papírmasé maszk, újrahasznosítható anyagokból báb), a szereplők illusztratív bemutatása vagy dramatikus feldolgozása érdekében csoportmunkában is (Emberábrázolás, differenciált arc- és kézábrázolás fejlesztése).</li> <li>– Mesék, gyermekirodalmi alkotások (pl. Magyar népmesék, Vuk, Pinokkió) és azok filmes vagy színházi adaptációinak összehasonlítása, feldolgozása. Az olvasott szöveghez és a vetített adaptációhoz kapcsolódó élmények</li> </ul>	<p>és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelt szövegesen is bemutatja, magyarázza;</li> <li>– elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;</li> <li>– saját és mások érzelmeit, hangulatait segítségével megfogalmazza és egyszerű dramatikus eszközökkel eljátssza, vizuális eszközökkel megjeleníti;</li> <li>– azonosítja a nonverbális kommunikáció eszközeit: mimika, gesztus, ezzel kapcsolatos tapasztalatait közlési és kifejezési helyzetekben használja;</li> <li>– időbeli történéseket egyszerű vizuális</li> </ul>	
---	---	--

<p>megjelenítése és vizuális feldolgozása különböző eszközökkel (pl. rajz, festés, montázs).</p> <p>– Korábban megismert és feldolgozott szövegekhez, zeneművekhez (pl. gyermekregény, tananyagrészlet, népdal, mondóka) illusztráció készítése különböző vizuális eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, fotó, plasztika) a munkák szöveges értelmezésével.</p> <p>– Saját irodalmi és filmes élményekből származó szereplők jellemzőinek, érzelmeinek, karakterének (pl. gesztusok, viselkedés, öltözék, személyes tárgyak) megfigyelése és feldolgozása különböző játékos (pl. dramatikus, vizuális) feladatokban a karakter és a jellemzők tudatosítása érdekében, és a tapasztalatok közös megbeszélésével.</p> <p>– Magyar népmesék, népballadák illusztratív</p>	<p>eszközökkel, segítséggel megjelenít;</p> <p>– adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.</p>	
--	--	--

<p>megjelenítése jellegzetes magyar népviseleti elemek megfigyeléseinek felhasználásával</p> <p>– Adott álló- vagy mozgóképi megjelenések (pl. festmény: Csók István : Szénagyűjtők, grafika: M. C. Escher Mozaik, emberábrázolást nem tartalmazó részlete, fotó, képregény, társak munkái) egyéni elképzelés szerinti átértelmezése (pl. más napszakban, más évszakban, más helyszínen, más szereplőkkel, más hangulati elemekkel, színátírással).</p> <p>– Élmények, elképzelt vagy hallott történetek, (pl. álmok, családi események, osztálykirándulás, szüret) részleteinek megjelenítése különböző vizuális eszközökkel (pl. grafika, festmény, nyomat, fotó), és kreatív történetalkotás az elkészült vizuális munkák segítségével (pl. nyitva hagyott történet befejezése, átírása) Szemléltetésre</p>		
--	--	--

<p>ajánlott képanyag:  Marc Chagall  festményei, Vankóné  Dudás Juli  hagyományos népi  életmódot bemutató  festményei.</p> <p>– Karakteres fekete  fehér művészfotók  megfigyelése alapján  a látott személyre  vonatkozó  információk,  jellemzők  megfogalmazása  játékos, találgatásra  alapuló formában (pl.  életkor, foglalkozás,  kedvenc étel, fontos  tárgy) Az élmények  vizuális  megjelenítése (pl.  portrérajz,  fotómanipuláció,  kollázs) a  legfontosabb  jellemzők (pl. külső-  belső tulajdonság,  öltözet, attribútum)  minél pontosabb  bemutatása  érdekében  Szemléltetésre  ajánlott képanyag:  Kunkovác László:  Pásztoremberek,  Robert Capa fotói.</p> <p>– Saját és mások  munkáinak,  képeknek, vizuális  alkotások  szereplőinek szín-,  fényhatás,  kompozíció,  kifejezőerő szerinti</p>		
--	--	--

<p>szöveges elemzése, összehasonlítása, a következtetések szöveges megfogalmazásával és megvitatásával (befogadói és szövegalkotási képességek fejlesztése).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Játékelmények játékos vizuális és dramatikus feldolgozása (pl. digitális játék síkbeli vagy térbeli társasjátékká alakítása, szabályrendszerek kidolgozása és átdolgozása)</li> <li>– Saját személyes történetek bemutatása érdekében valós hely, helyszín (pl. nagyszülők nyaralója, a település parkja, tópart, erdő, vegyesbolt, uszoda) megjelenítése különböző vizuális eszközökkel síkban és térben (pl. kollázs, vegyes technika, kréta, nyomat, mintázás, makett).</li> <li>– Grafikai felületet gazdagon tartalmazó grafika mintakincsének megfigyelése (pl. Van Gogh tollrajzai, Gyulai Líviusz grafikái), a</li> </ul>		
---	--	--

<p>tapasztalatok alapján rajzolt gyűjtemény készítése egyénileg, vagy csoportban. A gyűjtött minták felhasználása saját célú képalkotásban egyénileg vagy csoportmunkában.</p>		
--	--	--

**Kulcsfogalmak/ fogalmak:** figurális alkotás, portré, képmező, kompozíció, karakter, hangulat, kollázs, montázs, képregény, fikció, lényegkiemelés, karakter, gesztus, személyiségjegy, színhangulat, népviselet, parasztház, tornác, székelykapu

<b>Témakör:</b> Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben		<b>Óraszám:</b> 4 óra
<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Egyszerű, mindennapok során használt jelek (pl. közlekedési jelek, útjelzés, piktogram, zenei kotta), kommunikációs szándékú vizuális közlések (pl. szórólap, óriásplakát, reklámanyag) felismerése, megfigyelése, azonosítása és elemzése tanári segítséggel A tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban.</li> <li>– Egy valós vagy képzeletbeli tárgy vagy jelenség (pl. bűvös kocka, Gábor Áron rézagyúja, János vitéz kardja,</li> </ul>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;</li> <li>– az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez;</li> <li>– egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer;</li> <li>– pontosan ismeri államcímernk és nemzeti zászlónk felépítését,</li> </ul>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>       ünnepkörök,        napfogyatkozás, Kis        Hableány emberré        válása) számára        plakát, szórólap        tervezése,        kivitelezése a kép és        szöveg együttes        alkalmazásával, a        figyelem és        érdeklődés felkeltése        céljából.     </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Valós, mindennapi iskolai kommunikációs helyzetek érdekében a legfontosabb kommunikációs célt (pl. figyelem felkeltése, tájékoztatás, felhívás) érvényesítő síkbeli vagy térbeli vizuális megjelenés (pl. plakát, cégér, installáció) tervezése egyéni és csoportmunkában is.</li> <li>– A környezetünkben észlelhető változások (pl. nyári zápor, olvadás, penészedés), folyamatok (pl. palacsintasütés, építkezés), mozgások (pl. kerékpár, óra) vizuális megfigyelése, értelmezése és a tapasztalatok és információk vizuális megjelenítése (pl. fotósorozat, film, rajzsorozat, folyamatábra) a</li> </ul>	<p>       összetevőit, színeit;     </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel, meghívó, plakát – készít egyéni vagy csoportmunkában;</li> <li>– saját kommunikációs célből egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít.</li> </ul>	
--	---	--

<p>változás vagy folyamat időbeliségének hangsúlyozásával, csoportmunkában is.</p> <p>– Valós vagy képzeletbeli utazás folyamatának, útvonalának, történéseinek képes és szöveges bemutatása (pl. Rumini térképe, Ph. Fogg úr 80 napos útinaplója, egy sarkkutató forgatókönyve, útifilm az osztálykirándulásról), különböző cél (pl. tájékoztatás, dokumentálás, szórakoztatás) hangsúlyozásával.</p> <p>– Magyar mesékben, mondákban szereplő uralkodók címereinek, zászlóinak gyűjtése és a gyűjtemény bemutatása tábló, vagy prezentáció formájában. A gyűjtemény rajzos adatainak felhasználása kifejező jellegű képalkotásban.</p>		
<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> vizuális kommunikáció, befolyásolás, meggyőzés, figyelemfelkeltés, piktogram, térkép, plakát, idő, címer</p>		

<p><b>Témakör:</b> Médiahasználat – Valós és virtuális információk</p>	<p><b>Óraszám:</b> 4 óra</p>
--	------------------------------



<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kisgyerekeknek szóló mozgóképi közlések (pl. tv reklám, gyermekműsor) üzenetének elemzése (pl. a kommunikációs célt szolgáló legfontosabb eszközök és az elért hatás) tanári segítséggel és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. félelmetes-megnyugtató hangok gyűjtése, változatok újrajátszása).</li> <li>– Fogyasztásra ösztönző különböző reklámanyagok (pl. szórólap, óriásplakát, reklámújság, tv reklám) elemzése tanári segítséggel és a vizuális megjelenés áttervezése játékos feladatokban (pl. kommunikációs hatást erősítő vagy módosító céllal).</li> <li>– A saját médiahasználati szokások (pl. internet, televízió, rádió, mobiltelefon, könyv, videojáték) tanulmányozása különböző</li> </ul>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;</li> <li>– valós vagy digitális játékélményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél;</li> <li>– a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik;</li> <li>– az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;</li> <li>– az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez;</li> <li>– azonosítja a gyerekeknek szóló, vagy fogyasztásra</li> </ul>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>szempontok (pl. időtartam, tartalom, gyakoriság, résztvevők) alapján, és azok vizuális szemléltetése (pl. képes napirend, napló, fotósorozat). A tapasztalatok közös, reflektív megbeszélése, különös tekintettel a biztonságos médiahasználat szabályaira.</p>	<p>ösztönző, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;</li> <li>– adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.</li> </ul>	
--	---	--

**Kulcsfogalmak/ fogalmak:** média, reklám, televíziós műsortípus, televíziós sorozat, ismeretterjesztő műsor

<p><b>Témakör:</b> Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet</p>		<p><b>Óraszám:</b> 3 óra</p>
<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Régi magyar gyerekfilmek (pl: Kemény kalap és krumpliorr) karakteres szereplőinek képi megjelenítése, történetiség, részlet ábrázolása, dramatikus előadása.</li> <li>– Egyszerű mozgóképi részletekben (pl. mesefilm, reklámfilm) hangok és a képek által közvetített érzelmek (pl. öröm, düh,</li> </ul>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemez, összehasonlítja;</li> <li>– képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja</li> </ul>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>félelem) azonosítása a hatások közös megbeszélésével.</p> <p>– Optikai különlegességek, lehetlenségek (pl. „Nagyobb vagyok, mint egy fa”, „Elvesztettem a fejemet”) létrehozása egyszerű digitális technikával (pl. fotó, film), és a tapasztalatok szóbeli megbeszélésével, csoportmunkában</p> <p>– Személyes vagy közösségi témához kapcsolódó történetek (pl. problémák az osztályban, legjobb emlékeink) vizuális megjelenítése egyszerű digitális eszközökkel (pl. fotósorozat, slideshow) az üzenet egyértelmű közvetítése érdekében csoportmunkában.</p> <p>– Történet egyetlen vizuális vagy egyéb eleméből kiindulva (pl. képkocka, főszereplő karakterének leírása, regény rövid részlete) saját történet kitalálása és vizuális megjelenítése (pl. képregény, fotósorozat,</p>	<p>tetszésítéletét;</p> <p>– képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;</p> <p>– az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;</p> <p>– időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjeleníti;</p> <p>– saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;</p> <p>– adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít.</p>	
---	--	--

<p>rövidfilm) a történet időbeliségének érzékeltetése érdekében.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Történetek, mesék, népmesék (pl: Lázár Ervin A hazudós egér; A fába szorult hernyó, Az igazságtevő nyúl) képregényszerű ábrázolása, időrendiség, cselekmény megjelenítésével, különböző nézőpontokból való ábrázolással, kiemeléssel.</li> </ul>		
<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> nézőpont, cselekmény, főszereplő, mellékszereplő, fényhatás, megvilágítás</p>		

<p><b>Témakör:</b> Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak</p>		<p><b>Óraszám:</b> 5 óra</p>
<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Eszközként használható egyszerű természeti formák és tárgyak (pl. régi konyhai eszközök, ritka szerszámok) elemző-értelmező rajza megfigyelés alapján, kiemelés nagyítással. Rajzos használati utasítás készítése a természeti vagy mesterséges forma esetleg humorosnak ható, kitalált használati módjához.</li> <li>– Magyar népi</li> </ul>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;</li> <li>– saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti,</li> </ul>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>cserépedények megfigyelése, következtetések megfogalmazása a formai jegyek alapján a használati módra (pl. vizes korsó, lábas, fazék, miskakancsó, butella). A megfigyelések rögzítése rajzban. A rajzok kreatív továbbalakítása szabad képalkotásban (Pl. miskakancsó megfigyelés utáni rajza alapján “miskakancsó családjának” megjelenítése).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Korong nélkül készülő, adott funkcióra alkalmas egyszerű agyagedény készítése az alkalmazott technikából adódó önálló tervezés alapján (pl. homokedény, könyökedény, papírhenger oldalához csigákból épített, kész edény üregébe préselve).</li> <li>– Tárgytervezés, tárgyalakítás, vagy meglévő tárgy átalakítása (pl. öltözet kiegészítő, játék) hagyományos kézműves technikákkal (pl. nemezelés, fonás, hímzés, batikolás, agyagozás).</li> <li>– Lakóhelyük (vagy egy meghatározott magyar tájegység) jellemző, hagyományos</li> </ul>	<p>magyarázza;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;</li> <li>– adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;</li> <li>– különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál;</li> <li>– különböző alakzatokat, motívumokat, egyszerű vizuális megjelenéseket látvány alapján, különböző vizuális eszközökkel, viszonylagos pontossággal megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít;</li> <li>– gyűjtött természeti vagy mesterséges formák egyszerűsítésével, vagy a magyar díszítőművészet általa megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez.</li> </ul>	
---	--	--

<p>díszítőművészetének mintakincsét megismerve saját készítésű agyagtárgy díszítő motívumának tervezése. A kivitelezés technikai lehetőségeinek megismerése után a formához, funkcióhoz leginkább alkalmas díszítmény kiválasztása és kivitelezése.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Csomagolás tervezése, kivitelezése valós vagy képzeletbeli tárgy, dolog (pl. mobiltelefon, szemüveg, sütemény, hétmérföldes csizma, élet vize) számára a tárgy legfontosabb sajátosságainak (pl. forma, anyag) megtartásával és vizuális érzékeltetésével.</li> <li>– Hulladékanyagokból új funkcióval bíró tárgyak tervezése, kivitelezése valós vagy elképzelt funkció teljesítése érdekében (pl: flakonokból és egyéb kiegészítő elemekből fantasztikus járművek tervezése, modellezése).</li> <li>– Dramatikus játékhoz jelmezek és kellékek készítése önállóan vagy csoportmunkában. Különböző anyagok szakszerű összeépítése (pl. ragasztás, kötözés, varrás, dróttal).</li> </ul>		
---	--	--

<p>– Magyar népi ünnepkör iskolai bemutatásához (pl. Betlehemezés, Csillagjárás, Kiszeajtás stb.) átéléséhez néprajzi dokumentáció (fotó, film) megismerésével hitelességre törekvő kellékek, jelmezek készítése csoportmunkában.</p>		
<p><b>Kulcsfogalmak/ fogalmak:</b> tárgytervezés, csomagolás, használati tárgy-dísz tárgy, vizuális ritmus, formai egyszerűsítés, népi cserépedény, hímzés minta</p>		

<p><b>Témakör:</b> Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk</p>		<p><b>Óraszám:</b> 6 óra</p>
<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Évszakoknak megfelelően természeti formákból való kép- és tárgyalítás (pl. őszi: őszi termésleányok, termésbábok levelekből, tárgyalítás őszi termésekből (koszorú, füzér); tél: tobozokból karácsonyfa, betlehemi figurák készítése, hóvár, hószobor építése; tavasz: virágtündérek, virágbábok, koszorúk, virágszőnyeg).</li> </ul>	<p><b>Tanulási eredmények:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelt szövegesen is bemutatja, magyarázza;</li> <li>– elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;</li> </ul>	<p><b>Kapcsolódási pontok:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Magyar nyelv és irodalom</li> <li>- Matematika</li> <li>- Hittan</li> <li>- Környezetismeret</li> <li>- Ének-zene</li> <li>- Technika és tervezés</li> <li>- Digitális kultúra</li> <li>- Képességfejlesztő sakk</li> <li>- Életrevaló Program</li> </ul>

<p>– Valós vagy képzeletbeli természetes terek (pl. barlang, tisztás, víz alatti világ) különböző épületek (pl. hagyományos parasztház, színház, uszoda, templom, fészter) csoportosítása különböző szempontok szerint (pl. rendeltetés, anyag, méret, elhelyezkedés, kor, díszítmény), a különböző épülettípusok legfontosabb jellemzőinek összehasonlítása és rendezése érdekében.</p> <p>– Példák gyűjtése és elemzése tanári segítséggel eltérő érzelmi hatást kiváltó (pl. hétköznapi, ünnepélyes, titokzatos, rideg, félelmetes, vidám) épített terekről (pl. templom, iroda, park, szoba, lift, zuhanyfülke, labirintus). A tapasztalatok beépítése a személyes élményeket és történeteket bemutató alkotó feladatokba.</p> <p>– Adott, környezet (erdő, vízpart, park) átalakítására, új</p>	<p>– képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;</p> <p>– különböző alakzatokat, motívumokat, egyszerű vizuális megjelenéseket látvány alapján, különböző vizuális eszközökkel, viszonylagos pontossággal megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít;</p> <p>– alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;</p> <p>– adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;</p> <p>– saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít;</p> <p>– különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.</p>	
--	---	--



<p>funkcióval való megtöltésére (pl. fantasztikus kalandpark) terv, makett készítése berendezéssel egyéni vagy csoportmunkában.</p> <p>– Magyar népi építészet legjellemzőbb sajátosságainak megismerése, makettépítés változatos anyagokból (pl. karton, agyag, természetben talált anyagok) egyéni- és csoportmunkában.</p> <p>– Ismert funkció (pl. lakás, iskola, orvosi rendelő, mozi) saját ötlet alapján elképzelt változatának megtervezése, elkészítése makettben, az elkészült makettekől közösen településszerkezet (pl. falu, városrész) kialakítása, egyszerű „terepasztal” megépítése, csoportmunkában.</p> <p>– Kiállítás, múzeum, helytörténeti gyűjtemény, tájház felkeresése során vázlatrajzok készítése a hagyományos magyar népi élet</p>		
--	--	--

<p>belső tereiről, berendezési tárgyairól. A konkrét kiállítás élményéhez köthető tárgyalás.</p> <p>– Magyarország építészetének megismerése érdekében adott funkciójú épületek (hidak, tornyok, kastélyok stb.) képeinek gyűjtése, a képi információk felhasználása sík- vagy térbeli alkotásban, egyénileg vagy csoportmunkában (pl. legtöbb terhet elbíró híd építése csoportban, adott távolságú “szakadék” fölé két a/3-as műszaki rajzlapból, a legmagasabb torony felépítése egy rajzlapból, kifejező képalkotás valós magyar építmény témájában).</p> <p>– Magyar nemzeti jelképpé vált épületek és műalkotások (pl. Országház, debreceni Nagytemplom, Szabadságszobor, Budai vár épületgyűjtése stb.) megismerése.</p>		
---	--	--

**Kulcsfogalmak/ fogalmak:** építmény, épület, település, nézet: felül-, alul-, oldalnézet, alaprajz, parasztház