

Vörösmarty Mihály Katolikus Általános Iskola és Óvoda

helyi tanterv

VIZUÁLIS KULTÚRA 1-4. ÉVFOLYAM

Évfolyam	1.	2.	3.	4.
Heti óraszám	2	2	2	1
Éves óraszám	72	72	72	36

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 valósul 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 büszkék 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, 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 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 fejleszthető és gyakorolható. A tanulók kreativitása az örömteli, kísérletező, az élményekben gazdag, alkotó tevékenység közben bontakozik és teljeseedik ki, 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, amely az önálló és a társakkal együttműködő gyakorlati feladatmegoldásokban jelenik meg és működik 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 minőségérzékletet, valamint önmagukkal szembeni igényességet kialakító hatása működik.

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

A tanulás kompetenciái: 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, 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 ösztönözi, segítséget nyújt a különböző tanulási stílusok és stratégiák megtalálásában. Miközben a vizuális kultúra tantárgy változatos tevékenységei és fejlesztési technikái más műveltségi területeket is támogat, olyan tanulási motivációt jelentenek, melyek érdekesebbé, izgalmasabbá és sikeresebbé teszik 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 megerősítésével 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 kultúrákövetítésben 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 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 tervezett óraszám figyelembevételével. Egy-egy témakörnél megjelenő fogalmak iskolai feldolgozása az adott témakör fejlesztési feladataival összekapcsolva kell értelmezni. Minden fejlesztési szakaszban és minden témakör esetében 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 ismételhetők.

VIZUÁLIS KULTÚRA 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 tárgykultúrából 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, szabadon felhasználható 8 óra

A témakörök áttekintő táblázata:

Témakör	Óraszám		
	1-2. évf.	1. évf.	2. évf.
Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat	horizontálisan beépül a többi témakörbe		
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	64	32	32
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	12	6	6
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	12	6	6
Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	12	6	6
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	20	10	10
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	24	12	12
Összes óraszám:	144	72	72

VIZUÁLIS KULTÚRA 1. ÉVFOLYAM

Témakör	Óraszám
Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat	horizontálisan beépül a többi témakörbe
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	32
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
Összes óraszám:	72

Témakör: Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat
horizontálisan beépül a többi témakörbe

Az első két évfolyam fejlesztési folyamatát végig kísérő, ismétlődő fejlesztési feladatokhoz óraszám nem rendelhető, mert azokat a tanulói tevékenységformákat és típusokat tartalmazza, melyek, egyrészt az óvoda-iskola átmenetét szolgálják a kezdő szakaszban, és az esetleg fennálló hátrányok leküzdésére szolgálnak, másrészt a fejlesztés érdekében rendre meg kell, hogy jelenjenek a legtöbb feladattípusban.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Különböző érzékszervi tapasztalatok élményszerű feldolgozása alapján, egyszerű következtetések szóbeli megfogalmazása és az élmények, kialakult érzések vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben. – A tanulás során felmerülő helyzetekben valós környezeti jellemzők, képek és ábrák célirányos megfigyelése, és a tapasztalatok szöveges megfogalmazása a látott információk pontos leírása és feldolgozása érdekében. – Közvetlen megfigyelések útján szerzett konkrét vizuális tapasztalatok alapján vizuális jellemzők kiválasztása, csoportosítása, megnevezése, és az érzékszervi tapasztalatok következetes felhasználása az alkotómunka során. – Megadott szempontok alapján természeti és mesterséges tárgyak gyűjtése, megfigyelése, és a megfigyelések alapján a tárgyak pontos leírása és változatos	– sík, – tér, – méret, – irány, – szín, – felület, – képelem	– Ének–zene, – Technika és - s tervezés, – Hittan, – Környezetismeret, – Matematika, – Magyar nyelv és irodalom
vizuális megjelenítése játékos feladatokban.		

Témakör: Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények Óraszám: 32 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít;
- rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi;
- egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelést szövegesen is bemutatja, magyarázza;
- elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;
- élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, formáz, épít;
- korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élmény szerűen megjelenít: rajzol, fest, formáz, épít.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Elképzelt vagy hallott történetek, rövid szövegek, irodalmi vagy zenei élmények különböző részleteinek vizuális bemutatása a saját ötletek megjelenítése érdekében, különböző eszközökkel síkban és térben (pl. színes rajz, festmény, nyomat, és a kitalált vizuális ötletek szöveges magyarázatával. – Saját kitalált történet elmesélése, és a történet néhány fontosabb jelenetének többalakos vizuális megjelenítése tetszőleges eszközökkel. – Korábban átélt események, különböző személyes élmények felidézése és tetszőleges megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben. Képek, vizuális műalkotások átértelmezése. – Személyes érzelmek, hangulatok kifejezése képalkotásban. – Adott érzelmi állapot kifejezése arcjátékkal és gesztusokkal, az érzelmek kifejezési lehetőségeinek tudatosítása érdekében. A tapasztalatok felhasználása egyszerű vizuális megjelenítés során.	– történet, – szereplő, – helyszín, – vizuális jellemzők/karakter, – illusztráció, – vizuális technikák, – népművészeti technikák, – faragás	– Ének–zene, – Néptánc, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Dráma és színház, – Digitális kultúra, – Testnevelés -Hittan
– Olvasmány- vagy zenei élményhez a jelentést vagy hangulatot erősítő vizuális illusztráció készítése választott technikával, és az elkészült alkotás szöveges magyarázatával. – Magyar népmesékhez, népi mondókákhoz, népdalokhoz vizuális illusztráció készítése hagyományos, ember- vagy állatábrázolást is megjelenítő népművészeti alkotások stíluselemeinek felhasználásával. – Tanult irodalmi, zenei élmények, és médiaélmények fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése síkban és térben egyszerű eszközök felhasználásával csoportmunkában is. – Irodalmi, zenei és médiaélmények fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése egyszerű eszközök felhasználásával. – Mozgásélmények vizuális átírása. -Hitélettel és ünnepekkel kapcsolatos alkotások készítése: Assisi Szent Ferenc ünnepe		

Szent Márton napja Árpád-házi Szent Erzsébet ünnepe Szent Miklós napja Advent/ karácsony ünnepe Hamvazószerda/ farsang ünnepe Szent Gergely napja Húsvét ünnepe Március 15. A víz világnapja A Föld napja Madarak és fák napja Anyák napja		
---	--	--

Szemléltetésre ajánlott művek:

A műalkotásokat a tanár választhatja ki a művészettörténeti korszaknak vagy az elemzendő vizuális problémának megfelelően; az adott helyi szemléltetési lehetőségek mindig kapjanak elsőbbséget!

- Réber László, Reich Károly, Henzelmann Emma, Sajdik Ferenc és Füzesi Zsuzsa illusztrációi.
- Vankóné Dudás Juli: Jeles napok, népelet.
- Szentkorona zománképei, Szent László legendák, XI-XII. századi freskók,
- Csontváry Kosztka Tivadar tájképei.
- Munkácsy Mihály: Ásító inas, E. Delacroix: Vihartól megrémült ló.
- Leonardo da Vinci: Mona Lisa, Modigliani portréképei.
- Id.Markó Károly tájképei
- Foky Ottó bábfilmjei

Témakör: Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben Óraszám: 6 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;
- a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik;
- az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítségével értelmez;
- egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– A tanulás során felmerülő helyzetekben tanítási egységekhez, és egyéb tantárgyi tartalmakhoz a tanulást vagy megértést segítő egyszerű ábra és eszköz készítése, személyes célok érvényesítésével. – Iskolai életében megjelenő szabályok kapcsán piktogramokat, rajzi jeleket alkot. Véleményt formál társai piktogramterveinek érthetőségével kapcsolatban. – Magyar nemzeti szimbólumok gyűjtése és a szimbolikus elemek felhasználása – Magyar népi díszítőművészet jelkészletének gyűjtése, kísérletezés a szimbólumok értelmezésével, tanítói segítséggel, egyénileg, vagy csoportban.	– jel, – jelzés, – vizuális üzenet, – hirdetés, – leegyszerűsítés, – változat, – díszítőmotívum, – szimbólum	– Ének-zene, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Digitális kultúra, – Matematika

Témakör: Médiahasználat – Valós és virtuális információk Óraszám: 6 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemez, összehasonlít;
- az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Régi magyar reklámok (pl. “Hurka Gyurka”, “Ezt nem lehet megunni”, “Bontott csirke”, “Forgó morgó” stb.) megnézéséhez kapcsolódó tapasztalatok, érzések megbeszélése és megjelenítése változatos eszközökkel. A megbeszélés eredményeként a valóság és a képzelet megkülönböztetése. – Kisgyerekeknek szóló célzottan kommunikációs szándékú mozgóképi megjelenések üzenetének elemzése tanári segítséggel, a kommunikációs célt szolgáló legfontosabb eszközök és az elért hatás megfigyelésével, és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban. – Különböző médiumok egyszerű példáinak elemzése tanári segítséggel, a valóságos és az elképzelt helyzetek azonosítása céljából.	– információ, – mozgókép, – könyv, – televízió, – film, – internet	– Ének-zene, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Dráma és színház, – Digitális kultúra

**Témakör: Álló- és mozgókép – Kép, hang,
történet Óraszám: 6 óra**

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;
- az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez;
- időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjelenít;
- saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;
- adott állóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Egyszerű mozgóképi részletek cselekményének elemzése, és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban. – Egyszerű mozgóképi részletekben (pl. mesefilm, animációs film) hangok és a képek által közvetített érzelmek azonosítása a hatások közös megbeszélésével. – Rajzsorozat készítése a mindennapok során tapasztalható időbeli változások szemléltetése érdekében (pl. napirend, naplemente, Luca-búza fejlődése). – Mozgásillúziót keltő régi papírajátékok megismerése a tapasztalatok felhasználása önálló alkotó munkában (pl. “pörgetős mozi”).	– animációs film, – képkocka, – képregény, – hanghatás, – képsorozat	– Ének–zene, – Magyarnyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Dráma és színház, – Digitális kultúra

Szemléltetésre ajánlott művek:

A műalkotásokat a tanár választhatja ki a művészettörténeti korszaknak vagy az elemzendő vizuális problémának megfelelően; az adott helyi szemléltetési lehetőségek mindig kapjanak elsőbbséget!

- Magyar népmesék,
- Rófusz Ferenc: A légy

Témakör: Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak
Óraszám: 10 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:– elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábot, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;

- alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, fűz, mintáz;
- gyűjtött természeti vagy mesterséges formák egyszerűsítésével, vagy a magyar díszítőművészet általa megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez;
- adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;
- különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Egyszerű természeti- és mesterséges formák elemző-értelmező rajzolása. – A készült rajzok leegyszerűsítésével sor- és terüldísz alkotása. – Egyszerű tárgy készítése hagyományos kézműves technikák alkalmazásával. – Képi inspiráció alapján egyszerű mintaelem tervezése. A tervezés érdekében egyszerű rajzok készítése és szöveges magyarázata. – Elképzelt, mesebeli tárgyak tervezése és létrehozása választott egyszerű anyagokból. – Dramatikus játék céljára újjábáb, síkbáb, kellék, díszlet tervezése és elkészítése természetes vagy mesterséges/újrahasznosítható anyagokból csoportmunkában is. – Gyerekcsoport által ismert mese alapján vár, kastély konstruálása.	– funkció, – hagyomány, – kézműves technika, – díszítés, – minta, – öltözék	– Ének-zene, – Néptánc, – magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Matematika, – Digitális kultúra,

Szemléltetésre ajánlott művek:

A műalkotásokat a tanár választhatja ki a művészettörténeti korszaknak vagy az elemzendő vizuális problémának megfelelően; az adott helyi szemléltetési lehetőségek mindig kapjanak elsőbbséget!

- Márkus Géza: Cifra palota, Kecskemét,

- magyar várak képei.

Témakör: Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk Óraszám: 12 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelést szövegesen is bemutatja, magyarázza;
- saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;
- képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;
- adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;
- különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– A közvetlen környezet elemeinek és épülettípusainak összegyűjtése és életszerű megfigyelése, adott helyszínen vagy emlékezetből, megfigyelési szempontok szerinti megörökítése különböző technikákkal. – A közvetlen környezet épített/tervezett elemeinek és épülettípusainak összegyűjtése és vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben. A gyűjtés segítségével a szűkebb lakóhely választott részletének makettezése vagy megépítése egyszerű anyagokból, a tér játékos bemutatása érdekében, csoportmunkában is. – Helyi múzeum, kiállítás, helytörténeti gyűjtemény, tájház látogatása, azzal kapcsolatos ismeretszerzés alapján élményszerű vizuális megjelenítés.	– építészet, – műemlék, – műemlékvédelem	– Ének-zene, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Matematika, – Digitális kultúra

VIZUÁLIS KULTÚRA 2. ÉVFOLYAM

Témakör	Óraszám
Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat	horizontálisan beépül a többi témakörbe
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	32
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
Összes óraszám:	72

Témakör: Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat
horizontálisan beépül a többi témakörbe

- Az első két évfolyam fejlesztési folyamatát végig kísérő, rendre ismétlődő fejlesztési feladatokhoz óraszám nem rendelhető, mert azokat a tanulói tevékenységformákat és típusokat tartalmazza, melyek, egyrészt az óvoda-iskola átmenetét szolgálják a kezdő szakaszban, és az esetleg fennálló hátrányok leküzdésére szolgálnak, másrészt a fejlesztés érdekében rendre meg kell, hogy jelenjenek a legtöbb ajánlott feladattípusban, noha legtöbb esetben nem képeznek önálló produktumot.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Különböző érzékszervi tapasztalatok élményszerű feldolgozása alapján, egyszerű következtetések szóbeli megfogalmazása és az élmények, kialakult érzések vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben. – A tanulás során felmerülő helyzetekben valós környezeti jellemzők, képek és ábrák célirányos megfigyelése, és a tapasztalatok szöveges megfogalmazása a látott információk pontos leírása és feldolgozása érdekében. – Közvetlen megfigyelések útján szerzett konkrét vizuális tapasztalatok alapján vizuális jellemzők kiválasztása, csoportosítása, megnevezése, és az érzékszervi tapasztalatok következetes felhasználása az alkotómunka során. – Megadott szempontok alapján természeti és mesterséges tárgyak gyűjtése, megfigyelése, és a megfigyelések alapján a tárgyak pontos leírása és változatos vizuális megjelenítése játékos feladatokban.	– sík, – tér, – méret, – irány, – szín, – felület, – képelem	– Ének-zene, – Technika és tervezés, – Hittan, – Környezetismeret, – Matematika, – Magyar nyelv és irodalom

Témakör: Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények Óraszám: 32 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít;
- rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi;
- egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelést szövegesen is bemutatja, magyarázza;
- elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;
- saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;
- saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;
- különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál

- élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít;
- a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;
- saját és mások érzelmeit, hangulatait segítségével megfogalmazza és egyszerű dramatikus eszközökkel eljátsza, vizuális eszközökkel megjeleníti;
- korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít és magyarázza azt;
- azonosítja a nonverbális kommunikáció eszközeit: mimika, gesztus, ezzel kapcsolatos tapasztalatait közlési és kifejezési helyzetekben használja;
- valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél;
- adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Elképzelt vagy hallott történetek, rövid szövegek, irodalmi vagy zenei élmények különböző részleteinek vizuális bemutatása a saját ötletek megjelenítése érdekében, különböző eszközökkel síkban és térben, és a kitalált vizuális ötletek szöveges magyarázatával. – Saját kitalált történet elmesélése, és a történet néhány fontosabb jelenetének többalakos vizuális megjelenítése tetszőleges eszközökkel. – Korábban átélt események, különböző személyes élmények felidézése és tetszőleges megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben. – Képek, vizuális műalkotások átértelmezése. – Személyes érzelmek, hangulatok kifejezése képalkotásban. – Adott érzelmi állapot kifejezése arcjátékkal és gesztusokkal, az érzelmek kifejezési lehetőségeinek tudatosítása érdekében. A tapasztalatok felhasználása egyszerű vizuális megjelenítés során.	– történet, – szereplő, – helyszín, – vizuális jellemzők/karakter, – illusztráció, – vizuális technikák, népművészeti technikák, – faragás	– Ének-zene, – Néptánc, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Dráma és színház, – Digitális kultúra, – Testnevelés

– Olvasmány- vagy zenei élményhez a jelentést vagy hangulatot erősítő vizuális illusztráció készítése választott technikával, és az elkészült alkotás szöveges magyarázatával. – Magyar népmesékhez, népi mondókákhoz, népdalokhoz vizuális illusztráció készítése hagyományos, ember- vagy állatábrázolást is megjelenítő népművészeti alkotások stíluselemeinek felhasználásával. – Tanult irodalmi, zenei élmények, és médiaélmények fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése síkban és térben egyszerű eszközök felhasználásával csoportmunkában is. – Irodalmi, zenei és médiaélmények fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése egyszerű eszközök felhasználásával. – Mozgásélmények vizuális átírása (pl. vonalakkal, foltokkal, színekkel). -Hitélettel és ünnepekkel kapcsolatos alkotások készítése: Assisi Szent Ferenc ünnepe Szent Márton napja Árpád-házi Szent Erzsébet ünnepe Szent Miklós napja Advent/ karácsony ünnepe Hamvazószerda/ farsang ünnepe Szent Gergely napja Húsvét ünnepe Március 15. A víz világnapja A Föld napja Madarak és fák napja Anyák napja		
---	--	--

Szemléltetésre ajánlott művek:

A műalkotásokat a tanár választhatja ki a művészettörténeti korszaknak vagy az elemzendő vizuális problémának megfelelően; az adott helyi szemléltetési lehetőségek mindig kapjanak elsőbbséget!

- Réber László, Reich Károly, Henzelmann Emma, Sajdik Ferenc és Füzesi Zsuzsa illusztrációi.
- Vankóné Dudás Juli: Jeles napok, népelet.

- Szentkorona zománcképei, Szent László legendák, XI-XII. századi freskók,
- Csontváry Kosztka Tivadar tájképei.
- Munkácsy Mihály: Ásító inas,
- E. Delacroix: Vihartól megrémült ló.
- Anna Margit: Rémület,
- Leonardo da Vinci: Mona Lisa, Modigliani portréképei.
- Id.Markó Károly festményei
- Foky Ottó bábfilmjei

Témakör: Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben Óraszám: 6 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;
- a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik;
- az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítségével értelmez;
- egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer;
- adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel, meghívó, plakát – készít egyénileg vagy csoportmunkában;
- pontosan ismeri államcímerünk és nemzeti zászlónk felépítését, összetevőit, színeit

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– A tanulás során felmerülő helyzetekben tanítási egységekhez, és egyéb tantárgyi tartalmakhoz a tanulást vagy megértést segítő egyszerű ábra és eszköz készítése, személyes célok érvényesítésével. – Kisgyerekeknek szóló könyvborítók, füzetek, hirdetések üzenetének elemzése tanári segítséggel, és a tapasztalatok felhasználása egyszerű tervezési feladatokban (pl. plakát, névtábla, utcatábla, házszámtábla készítése, füzetborító, csomagolópapír, meghívó tervezése). – Közvetlen környezetében található jelek, jelzések gyűjtése, értelmezése tanítói segítséggel és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban. – Iskolai életében megjelenő szabályok kapcsán piktogramokat, rajzi jeleket alkot. Véleményt formál társai piktogramterveinek érthetőségével kapcsolatban. – 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. – Magyar népi díszítőművészet jelkészletének gyűjtése, kísérletezés a szimbólumok értelmezésével (tulipán, nap, madármotívum, kígyó stb.), tanítói segítséggel, egyénileg, vagy csoportban.	– jel, – jelzés, – vizuális üzenet, – hirdetés, – leegyszerűsítés, – változat, – díszítőmotívum, – szimbólum	– Ének-zene, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Digitális kultúra, – Matematika

Témakör: Médiahasználat – Valós és virtuális információk Óraszám: 6 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen eleméz, összehasonlít;
- az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítségével értelmez;
- valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Régi magyar reklámok (pl. “Hurka Gyurka”, “Ezt nem lehet megunni”, “Bontott csirke”, “Forgó morgó” stb.) megnézéséhez kapcsolódó tapasztalatok, érzések megbeszélése és megjelenítése változatos eszközökkel. 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 szolgáló legfontosabb eszközök és az elért hatás megfigyelésével, és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban. – Különböző médiumok (pl. könyv, televízió, film, internet, videojáték) egyszerű példáinak elemzése tanári segítséggel, a valóságos és az elképzelt helyzetek azonosítása céljából.	– információ, – mozgókép, – könyv, – televízió, – film, – internet	– Ének-zene, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Dráma és színház, – Digitális kultúra

Témakör: Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet Óraszám: 6 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel eleméz, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;
- adott cél érdekében rövid mozgóképet készít;
- az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez;
- időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjeleníti;
- saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;

- adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– 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”). – Egyszerű mozgóképi részletekben hangok és a képek által közvetített érzelmek azonosítása a hatások közös megbeszélésével. – Rajzsorozat készítése a mindennapok során tapasztalható időbeli változások szemléltetése érdekében. – Mozgásillúziót keltő régi papírajátékok megismerése a tapasztalatok felhasználása önálló alkotó munkában (pl. “pörgetős mozi”).	– animációs film, – képkocka, – képregény, – hanghatás, – képsorozat	– Ének-zene, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Dráma és színház, – Digitális kultúra

Szemléltetésre ajánlott művek:

A műalkotásokat a tanár választhatja ki a művészettörténeti korszaknak vagy az elemzendő vizuális problémának megfelelően; az adott helyi szemléltetési lehetőségek mindig kapjanak elsőbbséget!

- Magyar népmesék,
- Rófusz Ferenc: A légy

Témakör: Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak Óraszám: 10 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;
- alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;
- gyűjtött természeti vagy mesterséges formák egyszerűsítésével, vagy a magyar díszítőművészet általa megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez;

- adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;
- különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Egyszerű természeti- és mesterséges formák elemző-értelmező rajzolása. – A készült rajzok leegyszerűsítésével sor- és terüldísz alkotása – Egyszerű tárgy készítése hagyományos kézműves technikák alkalmazásával. – Képi inspiráció alapján egyszerű mintaelem tervezése (pl. átrajzolás, rácsháló, indigó alkalmazása) A tervezés érdekében egyszerű rajzok készítése és szöveges magyarázata. – Elképzelt, mesebeli tárgyak tervezése és létrehozása választott egyszerű anyagokból (pl. papírpép, karton, hurkapálca, textil, gumi). – Dramatikus játék céljára újbáb, síkbáb, kellék jelmezelem, díszlet tervezése és elkészítése természetes vagy mesterséges/újrahasznosítható anyagokból (pl. textil, fonal, papír vagy műanyag hulladék, természetben talált anyagok) csoportmunkában is. – Gyerekcsoport által ismert mese alapján vár, kastély konstruálása.	– funkció, – hagyomány, – kézműves technika, – díszítés, – minta, – öltözk	– Ének-zene, – Néptánc, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Matematika, – Digitális kultúra,

Szemléltetésre ajánlott művek:

A műalkotásokat a tanár választhatja ki a művészettörténeti korszaknak vagy az elemzendő vizuális problémának megfelelően; az adott helyi szemléltetési lehetőségek mindig kapjanak elsőbbséget!

- Márkus Géza: Cifra palota, Kecskemét,
- magyar várak képei.

Témakör: Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk Óraszám: 12 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelést szövegesen is bemutatja, magyarázza;
- saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;
- képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;
- adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és

- csoportmunkában;
- saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít; – különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– A közvetlen környezet elemeinek és épülettípusainak összegyűjtése és életszerű megfigyelése, adott helyszínen vagy emlékezetből, megfigyelési szempontok szerinti megörökítése különböző technikákkal. – A közvetlen környezet különböző méretű tereinek megfigyelése és leírása különböző szempontok szerint és a tapasztalatok felhasználásával a tér áttekintése a tér jellemzőinek, stílusának vagy hangulatának megváltoztatása érdekében, csoportmunkában is. A tervezés érdekében egyszerű rajzok készítése és szöveges magyarázata. – A közvetlen környezet épített/tervezett elemeinek és épülettípusainak összegyűjtése (pl. park, iskola, templom, víztorony) és vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, montázs, talált tárgy átalakítás, makett). A gyűjtés segítségével a szűkebb lakóhely választott részletének makettezése vagy megépítése egyszerű anyagokból, a tér játékos bemutatása érdekében, csoportmunkában is. – Helyi múzeum, kiállítás, helytörténeti gyűjtemény, tájház látogatása, azzal kapcsolatos ismeretszerzés alapján élményszerű vizuális megjelenítés.	– építészet, – műemlék, – műemlékvédelem	– Ének-zene, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Matematika, – Digitális kultúra

VIZUÁLIS KULTÚRA 3–4. ÉVFOLYAM

Ebben az életszakaszban 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, tervezünk a tanulócsoporthoz alapos ismeretének birtokában. Az emberábrázolás, arcábrázolás a gyerekek között kialakult baráti körökben, egymás rajzi szokásainak eltanulásával is változik. A tér megjelenítésére alkalmazott ábrázolási 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 tanulótársaik 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, szabadon felhasználható 6 óra

A témakörök áttekintő táblázata:

Témakör	Óraszám		
	3-4. évf.	3. évf.	4. évf.
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	42	28	14
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	12	8	4
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	12	9	3
Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	10	7	3
Természeti és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	16	10	6
Természeti és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	16	10	6
Összes óraszám:	108	72	36

VIZUÁLIS KULTÚRA 3. ÉVFOLYAM

Témakör	Óraszám
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	28
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	8
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	9
Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	7
Természeti és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	10
Természeti és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	10
Összes óraszám:	72

Témakör: Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények Óraszám: 28 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;
- korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít, fotóz és magyarázza azt;
- 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;
- saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemez, összehasonlít;
- képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja tetszésítéletét;
- valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusán 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 elképzelést szövegesen is bemutatja, magyarázza;
- elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;
- saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikus eszközökkel eljátszsa, vizuális eszközökkel megjeleníti;
- azonosítja a nonverbális kommunikáció eszközeit: mimika, gesztus, ezzel kapcsolatos tapasztalatait közlési és kifejezési helyzetekben használja;
- időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjeleníti;
- adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Változatos mesés térben játszódó magyar népmese különleges helyszínének személyes vizuális megjelenítése különböző nézőpontok használatával, jellemző szereplők papírból kivágott figuráinak elhelyezése saját alkotott térben (térábrázolási-, emberábrázolási-, kifejező-, komponáló képesség fejlesztése). – Saját kitalált történet elmesélése, a történet inspirálta elképzelt terekről, egyszerű anyagok felhasználásával installáció készítése, díszletszerű tér berendezése a személyes élmények bemutatása, kifejezése céljából, csoportmunkában is. Tanult mesék, mondák vagy zeneművek valós vagy kitalált szereplőinek megformálása síkban vagy térben, a szereplők illusztratív bemutatása vagy dramatikus feldolgozása érdekében csoportmunkában is.	– figurális alkotás, – portré, – képzőművészet, – kompozíció, – karakter, – hangulat, – kollázs, – montázs, – képregény, – fikció, – lényegkiemelés, – karakter, – gesztus, – személyiségjegy, – színhangulat, – népviselet, – parasztház, – tornác, – székelykapu,	– Ének-zene, – Néptánc, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Dráma és színház, – Digitális kultúra, – Testnevelés, – Matematika, – Hittan

– Mesék, gyermekirodalmi alkotások, azok filmes vagy színházi adaptációinak összehasonlítása, feldolgozása. Az olvasott szöveghez, a vetített adaptációhoz kapcsolódó élmények megjelenítése, vizuális feldolgozása különböző eszközökkel. – Korábban megismert és feldolgozott szövegekhez, zeneművekhez illusztráció készítése különböző vizuális eszközökkel síkban és térben a munkák szöveges értelmezésével. – Saját irodalmi és filmes élményekből származó szereplők jellemzőinek, érzelmeinek, karakterének megfigyelése és feldolgozása különböző játékos feladatokban a karakter és a jellemzők tudatosítása érdekében, és a tapasztalatok közös megbeszélésével. – Magyar népmesék, népballadák illusztratív megjelenítése jellegzetes magyar népviseleti elemek megfigyeléseinek felhasználásával – Adott álló- vagy mozgóképi megjelenések egyéni elképzelés szerinti átértelmezése. – Élmények, elképzelt vagy hallott történetek, részleteinek megjelenítése különböző vizuális eszközökkel, és kreatív történetalkotás az elkészült vizuális munkák segítségével. – Karakteres fekete fehér művészfotók megfigyelése alapján a látott személyre vonatkozó információk, jellemzők megfogalmazása játékos, találgatásra alapuló formában. Az élmények vizuális megjelenítése a legfontosabb jellemzők minél pontosabb bemutatása érdekében. – Saját és mások munkáinak, képeknek, vizuális alkotások szereplőinek szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szerinti szöveges elemzése, összehasonlítása, a következtetések szöveges megfogalmazásával és megvitatásával. – Játékelmények játékos vizuális és dramatikus feldolgozása (pl. digitális játék síkbeli vagy térbeli társasjátékká alakítása, szabályrendszerek kidolgozása és átdolgozása).		
--	--	--

– Saját személyes történetek bemutatása érdekében valós hely, helyszín megjelenítése különböző vizuális eszközökkel síkban és térben. – Grafikai felületet gazdagon tartalmazó grafika mintakincsének megfigyelése, a tapasztalatok alapján rajzolt gyűjtemény készítése egyénileg, vagy csoportban. A gyűjtött minták felhasználása saját célú képalkotásban egyénileg vagy csoportmunkában. -Hitélettel és ünnepekkel kapcsolatos alkotások készítése: Assisi Szent Ferenc ünnepe Szent Márton napja Árpád-házi Szent Erzsébet ünnepe Szent Miklós napja Advent/ karácsony ünnepe Hamvazószerda/ farsang ünnepe Szent Gergely napja Húsvét ünnepe Március 15. A víz világnapja A Föld napja Madarak és fák napja Anyák napja		
---	--	--

Szemléltetésre ajánlott művek:

A műalkotásokat a tanár választhatja ki a művészettörténeti korszaknak vagy az elemzendő vizuális problémának megfelelően; az adott helyi szemléltetési lehetőségek mindig kapjanak elsőbbséget!

- Hieronymus Bosch: Zenészek pokla,
- Szinyei Merse Pál: Majális,
- Csontváry K. T.: Nagy Taormina,
- magyar népi építészet jellemző példáinak (parasztház, fa harangláb, székelykapu stb.) fotói.
- Kemény Henrik: Vitéz László.
- Magyar népmesék, Vuk, Pinokkió filmes vagy színházi adaptációi
- Csukás István rajzfilmjei
- Csók István: Szénagyűjtők,
- Marc Chagall festményei,
- Vankóné Dudás Juli hagyományos népi életmódot bemutató festményei.
- Kunkovác László: Pásztoremberek,
- Robert Capa fotói.
- Van Gogh tollrajzai,
- Gyulai Líviusz grafikái.

Témakör: Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben Óraszám: 8 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;
- az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítségével értelmez;
- egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer;
- pontosan ismeri államcímerünk és nemzeti zászlónk felépítését, összetevőit, színeit;
- adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel, meghívó, plakát – készít egyénileg vagy csoportmunkában;
- saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Egyszerű, mindennapok során használt jelek, kommunikációs szándékú vizuális közlések felismerése, megfigyelése, azonosítása és elemzése tanári segítséggel – A tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban. – Egy valós vagy képzeletbeli tárgy vagy jelenség számára plakát, szórólap tervezése, kivitelezése a kép és szöveg együttes alkalmazásával, a figyelem és érdeklődés felkeltése céljából. – Valós, mindennapi iskolai kommunikációs helyzetek érdekében a legfontosabb kommunikációs célt érvényesítő síkbeli vagy térbeli vizuális megjelenés tervezése egyénileg és csoportmunkában is. – A környezetünkben észlelhető változások, folyamatok, mozgások vizuális megfigyelése, értelmezése és a tapasztalatok és információk vizuális megjelenítése a változás vagy folyamat időbeliségének hangsúlyozásával, csoportmunkában is. – Valós vagy képzeletbeli utazás folyamatának, útvonalának, történéseinek képes és szöveges bemutatása, különböző cél hangsúlyozásával. – Magyar mesékben, mondákban szereplő uralkodók címereinek, zászlóinak gyűjtése és a gyűjtemény bemutatása tábló formájában. A gyűjtemény rajzos adatainak felhasználása kifejező jellegű képalakításban.	– vizuális kommunikáció, – befolyásolás, – meggyőzés, – figyelemfelkeltés, – piktogram, – térkép, – plakát, – idő, – címer	– Ének-zene, – Néptánc, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Dráma és színház, – Digitális kultúra, – Hittan

Szemléltetésre ajánlott művek:

A műalkotásokat a tanár választhatja ki a művészettörténeti korszaknak vagy az elemzendő vizuális problémának megfelelően; az adott helyi szemléltetési lehetőségek mindig kapjanak elsőbbséget!

- Rumini térképe, Ph. Fogg úr 80 napos útinaplója

Témakör: Médiahasználat – Valós és virtuális információk Óraszám: 9 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;
- valós vagy digitális játékélményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél;
- a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik;
- az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;
- az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez;
- azonosítja a gyerekeknek szóló, vagy fogyasztásra ösztönző, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket;
- adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;
- adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Kisgyerekeknek szóló mozgóképi közlések üzenetének elemzése tanári segítséggel és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban. – Fogyasztásra ösztönző különböző reklámanyagok (pl., reklámújság, tv reklám) elemzése tanári segítséggel és a vizuális megjelenés áttervezése játékos feladatokban. – A saját médiahasználati szokások (pl. internet, televízió, videojáték) tanulmányozása különböző szempontok (pl. időtartam, tartalom, gyakoriság, résztvevők) alapján, és azok vizuális szemléltetése. A tapasztalatok közös, reflektív megbeszélése, különös tekintettel a biztonságos médiahasználat szabályaira.	– média, – reklám, – televíziós műsortípus, – televíziós sorozat, – ismeretterjesztő műsor	– Ének-zene, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Dráma és színház, – Digitális kultúra

**Témakör: Álló- és mozgókép – Kép, hang,
történet Óraszám: 7 óra**

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemez, összehasonlítja;
- képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja tetszését;
- képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;

- az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;
- időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjelenít;
- saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;
- adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Régi magyar gyerekfilmek karakteres szereplőinek képi megjelenítése, történetiség, részlet ábrázolása, dramatikus előadása. – Egyszerű mozgóképi részletekben hangok és a képek által közvetített érzelmek azonosítása a hatások közös megbeszélésével. – Optikai különlegességek, lehetetlenségek létrehozása egyszerű digitális technikával, és a tapasztalatok szóbeli megbeszélésével, csoportmunkában. – Személyes vagy közösségi témához kapcsolódó történetek vizuális megjelenítése egyszerű digitális eszközökkel az üzenet egyértelmű közvetítése érdekében csoportmunkában. – Történet egyetlen vizuális vagy egyéb eleméből kiindulva saját történet kitalálása és vizuális megjelenítése a történet időbeliségének érzékeltetése érdekében. – Történetek, mesék, népmesék képregényszerű ábrázolása, időrendiség, cselekmény megjelenítésével, különböző nézőpontokból való ábrázolással.	– nézőpont, – cselekmény, – főszereplő, – mellékszereplő, – fényhatás, – megvilágítás	– Ének-zene, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Dráma és színház, – Digitális kultúra, – Matematika

Szemléltetésre ajánlott művek:

A műalkotásokat a tanár választhatja ki a művészettörténeti korszaknak vagy az elemzendő vizuális problémának megfelelően; az adott helyi szemléltetési lehetőségek mindig kapjanak elsőbbséget!

- Lázár Ervin: A hazudós egér; A fába szorult hernyó, Az igazságtevő nyúl

Témakör: Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak Óraszám: 10 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;
- saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;
- alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;
- adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;
- különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál;
- különböző alakzatokat, motívumokat, egyszerű vizuális megjelenéseket látvány alapján, különböző vizuális eszközökkel, viszonylagos pontossággal megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít;
- gyűjtött természeti vagy mesterséges formák egyszerűsítésével, vagy a magyar díszítőművészet általa megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Eszközként használható egyszerű természeti formák és tárgyak jellemző-értelmező rajza megfigyelés alapján, kiemelés nagyítással. Rajzos használati utasítás készítése a természeti vagy mesterséges forma esetleg humorosnak ható, kitalált használati módjához. – Magyar népi cserépedények megfigyelése, következtetések megfogalmazása a formai jegyek alapján a használati módra. A megfigyelések rögzítése rajzban. A rajzok kreatív továbbalakítása szabad képalkotásban. – Korong nélkül készülő, adott funkcióra alkalmas egyszerű agyagedény készítése az alkalmazott technikából adódó önálló tervezés alapján – Tárgytervezés, tárgyalakítás, vagy meglévő tárgy átalakítása hagyományos kézműves technikákkal. – Lakóhelyük jellemző, hagyományos díszítőművészetének mintakincsét megismerve saját készítésű agyagtárgy díszítő motívumának tervezése. A kivitelezés technikai lehetőségeinek megismerése után a formához, funkcióhoz	– tárgytervezés, – csomagolás, – használati tárgy-dísz tárgy, – vizuális ritmus, – formai egyszerűsítés, – népi cserépedény, – hímzés minta	– Ének-zene, – Néptánc, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Dráma és színház, – Digitális kultúra, – Hittan

leginkább alkalmas díszítmény kiválasztása és kivitelezése. – Csomagolás tervezése, kivitelezése valós vagy képzeletbeli tárgy, dolog számára a tárgy legfontosabb sajátosságainak megtartásával és vizuális érzékeltetésével. – Hulladékanyagokból új funkcióval bíró tárgyak tervezése, kivitelezése valós vagy elképzelt funkció teljesítése érdekében. – Dramatikus játékhoz jelmezek és kellékek készítése önállóan vagy csoportmunkában. Különböző anyagok szakszerű összeépítése. – Magyar népi ünnepkör iskolai bemutatásához (pl. Betlehemezés, Csillagjárás, Kiskegyezés stb.) átéléséhez néprajzi dokumentáció (fotó, film) megismerésével hitelességre törekvő kellékek, jelmezek készítése csoportmunkában.		
--	--	--

Témakör: Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk Óraszám: 10 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelést szövegesen is bemutatja, magyarázza;
- elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;
- képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;
- különböző alakzatokat, motívumokat, egyszerű vizuális megjelenéseket látvány alapján, különböző vizuális eszközökkel, viszonylagos pontossággal megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít;
- alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;
- adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;
- saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít;
- különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Évszakoknak megfelelően természeti formákból való kép- és tárgyalakítás. – Valós vagy képzeletbeli természetes terek különböző épületek csoportosítása különböző szempontok szerint, a különböző épületípusok legfontosabb jellemzőinek összehasonlítása és rendezése érdekében. – Példák gyűjtése és elemzése tanári segítséggel eltérő érzelmi hatást kiváltó épített terekről (pl. templom, , park, szoba, labirintus). A tapasztalatok beépítése a személyes élményeket és történeteket bemutató alkotó feladatokba. – Adott, környezet átalakítására, új funkcióval való megtöltésére terv, makett készítése berendezéssel egyéni vagy csoportmunkában. – Magyar népi építészet legjellemzőbb sajátosságainak megismerése, makettépítés változatos anyagokból egyéni- és csoportmunkában. – Ismert funkció (pl. lakás, iskola) saját ötlet alapján elképzelt változatának megtervezése, elkészítése makettben, az elkészült makettekől közösen településszerkezet (pl. falu, városrész) kialakítása, egyszerű „terepasztal” megépítése, csoportmunkában. – Kiállítás, múzeum, helytörténeti gyűjtemény, tájház felkeresése során vázlatrajzok készítése a hagyományos magyar népi élet belső tereiről, berendezési tárgyairól. A konkrét kiállítás élményéhez köthető tárgyalakítás. – Magyarország építészetének megismerése érdekében adott funkciójú épületek (hidak, tornyok, kastélyok stb.) képeinek gyűjtése, a képi információk felhasználása sík- vagy térbeli alkotásban, egyénileg vagy csoportmunkában.	– építmény, – épület, – település, – nézet: felül-, alul-, oldalnézet, – alaprajz, – parasztház	– Ének-zene, – Néptánc, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Dráma és színház, – Digitális kultúra, – Matematika, – Hittan

– Magyar nemzeti jelképpé vált épületek és műalkotások (pl. Országház, debreceni Nagytemplom, Szabadságszobor, Budai vár épületegyüttese stb.) megismerése.		
--	--	--

VIZUÁLIS KULTÚRA 4. ÉVFOLYAM

Témakör	Óraszám
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	14
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	4
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	3
Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	3
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	6
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	6
Összes óraszám:	36

Témakör: Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények Óraszám: 14 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;
- korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít, fotóz és magyarázza azt;
- 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;
- saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemez, összehasonlít;
- képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja tetszését;
- 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 elképzelést szövegesen is bemutatja, magyarázza;
- elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;
- saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikus eszközökkel eljátssza, vizuális eszközökkel megjeleníti;
- azonosítja a nonverbális kommunikáció eszközeit: mimika, gesztus, ezzel kapcsolatos tapasztalatait közlési és kifejezési helyzetekben használja;
- időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjelenít;
- adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Változatos mesés térben játszódó magyar népmese (pl. Zöld Péter) különleges	– figurális alkotás,	– Ének-zene,

elyszíneének személyes vizuális megjelenítése különböző nézőpontok használatával, jellemző szereplők papírból kivágott figuráinak elhelyezése saját alkotott térben (térábrázolási-, emberábrázolási-, kifejező-, komponáló képesség fejlesztése). – 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 térrendezés képességeinek fejlesztése, kifejező képesség fejlesztése). – 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, papírmásé maszk, újrahasznosítható anyagokból báb), a szereplők illusztratív bemutatása vagy dramatikus feldolgozása érdekében csoportmunkában is (Emberábrázolás, differenciált arc- és kézábrázolás fejlesztése). – Mesék, gyermekirodalmi alkotások és azok filmes vagy színházi adaptációinak összehasonlítása, feldolgozása. Az olvasott szöveghez és a vetített adaptációhoz kapcsolódó élmények megjelenítése és vizuális feldolgozása különböző eszközökkel. – 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.	– portré, képmező, – kompozíció, – karakter, hangulat, – kollázs, montázs, – képregény, – fikció, – lényegkiemelés, – karakter, gesztus, – személyiségjegy, – színhangulat, – népviselet, – parasztház, – tornác, – székelykapu,	– Néptánc, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Dráma és színház, – Digitális kultúra, – Testnevelés, – Matematika, – Hittan
--	--	---

– Saját irodalmi és filmes élményekből származó szereplők jellemzőinek, érzelmeinek, karakterének (pl. gesztusok, viselkedés, öltözk, személyes tárgyak) megfigyelése és feldolgozása különböző játékos (pl. dramatikus, vizuális) feladatokban a karakter és a jellemzők tudatosítása érdekében, és a tapasztalatok közös megbeszélésével. – Magyar népmesék, népballadák illusztratív megjelenítése jellegzetes magyar népviseleti elemek megfigyeléseinek felhasználásával – Adott álló- vagy mozgóképi megjelenések egyéni elképzelés szerinti átértelmezése (pl. más napszakban, más évszakban, más helyszínen, más szereplővel, más hangulati elemekkel, színátírással). – 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) – 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 a legfontosabb jellemzők (pl. külső-belső tulajdonság, öltözet) minél pontosabb bemutatása érdekében. – 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). – Játékelmények játékos vizuális és dramatikus feldolgozása (pl. digitális játék síkbeli vagy térbeli társasjátékká alakítása, szabályrendszerek kidolgozása és átdolgozása). – 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). – Grafikai felületet gazdagon tartalmazó grafika mintakincsének megfigyelése, a tapasztalatok alapján rajzolt gyűjtemény készítése egyénileg, vagy csoportban. A gyűjtött minták felhasználása saját célú képalkotásban egyénileg vagy csoportmunkában. -Hitélettel és ünnepekkel kapcsolatos alkotások készítése: Assisi Szent Ferenc ünnepe Szent Márton napja Árpád-házi Szent Erzsébet ünnepe Szent Miklós napja Advent/ karácsony ünnepe Hamvazószerda/ farsang ünnepe Szent Gergely napja Húsvét ünnepe Március 15. A víz világnapja A Föld napja Madarak és fák napja Anyák napja		
---	--	--

Szemléltetésre ajánlott művek:

A műalkotásokat a tanár választhatja ki a művészettörténeti korszaknak vagy az elemzendő vizuális problémának megfelelően; az adott helyi szemléltetési lehetőségek mindig kapjanak elsőbbséget!

- Hieronymus Bosch: Zenészek pokla,
- Szinyei Merse Pál: Majális,
- Csontváry K. T.: Nagy Taormina,
- magyar népi építészet jellemző példáinak (parasztház, fa harangláb, székelykapu stb.) fotói.
- Kemény Henrik: Vitéz László.
- Magyar népmesék, Vuk, Pinokkió filmes vagy színházi adaptációi
- Csók István: Szénagyűjtők,
- Marc Chagall festményei,
- Vankóné Dudás Juli hagyományos népi életmódot bemutató festményei.
- Kunkovác László: Pásztoremberek,
- Robert Capa fotói.
- Van Gogh tollrajzai,
- Gyulai Líviusz grafikái.

Témakör: Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben Óraszám: 4 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;
- az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez;
- egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer;
- pontosan ismeri államcímernk és nemzeti zászlónk felépítését, összetevőit, színeit;
- adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel, meghívó, plakát – készít egyénileg vagy csoportmunkában;
- saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– 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. – Egy valós vagy képzeletbeli tárgy vagy jelenség (pl. bűvös kocka, Gábor Áron rézagyúja, 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. – 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. – 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 változás vagy	– vizuális kommunikáció, – befolyásolás, – meggyőzés, – figyelemfelkeltés, – piktogram, – térkép, – plakát, – idő, – címer	– Ének-zene, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Dráma és színház, – Digitális kultúra, – Matematika, – Hittan

folyamat időbeliségének hangsúlyozásával, csoportmunkában is. – Valós vagy képzeletbeli utazás folyamatának, útvonalának, történéseinek képes és szöveges bemutatása, különböző cél (pl. tájékoztatás, dokumentálás, szórakoztatás) hangsúlyozásával. – Magyar mesékben, mondákban szereplő uralkodók címereinek, zászlóinak gyűjtése és a gyűjtemény bemutatása tábló, vagy prezentáció formájában. A gyűjtemény rajzos adatainak felhasználása kifejező jellegű képalkotásban.		
--	--	--

Témakör: Médiahasználat – Valós és virtuális információk Óraszám: 3 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;
- valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél;
- a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik;
- az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;
- az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez;
- azonosítja a gyerekeknek szóló, vagy fogyasztásra ösztönző, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket;
- adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;
- adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– 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. – Fogyasztásra ösztönző különböző reklámanyagok (pl. szórólap, óriásplakát, reklámújság, tv reklám) elemzése tanári segítséggel és a vizuális megjelenés áttervezése játékos feladatokban (pl.	– média, reklám, – televíziós műsortípus, – televíziós sorozat, – ismeretterjesztő műsor	– ének-zene, – magyar nyelv és irodalom, – környezetismeret, – dráma és színház, – digitális kultúra, – matematika, – hittan

kommunikációs hatást erősítő vagy módosító céllal). – A saját médiahasználati szokások (pl. internet, televízió, rádió, mobiltelefon, könyv, videojáték) tanulmányozása különböző szempontok (pl. időtartam, tartalom, gyakoriság, résztvevők) alapján, és azok vizuális szemléltetése. A tapasztalatok közös, reflektív megbeszélése, különös tekintettel a biztonságos médiahasználat szabályaira.		
---	--	--

**Témakör: Álló- és mozgókép – Kép, hang,
történet Óraszám: 3 óra**

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen eleméz, összehasonlít;
- képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja tetszésítéletét;
- képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;
- az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel eleméz, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;
- időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjeleníti;
- saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;
- adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Régi magyar gyerekfilmek karakteres szereplőinek képi megjelenítése, történetiség, részlet ábrázolása, dramatikus előadása. – Egyszerű mozgóképi részletekben (pl. mesefilm, reklámfilm) hangok és a képek által közvetített érzelmek (pl. öröm, düh, félelem) azonosítása a hatások közös megbeszélésével. – 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. – 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. – Történet egyetlen vizuális vagy egyéb eleméből kiindulva (pl. képkocka, főszereplő karakterének leírása, regény rövid részlete) saját történet kitalálása és vizuális megjelenítése (pl. képregény, fotósorozat, rövidfilm) a történet időbeliségének érzékeltetése érdekében. – Történetek, mesék, népmesék képregényszerű ábrázolása, időrendiség, cselekmény megjelenítésével, különböző nézőpontokból való ábrázolással, kiemeléssel.	– nézőpont, – cselekmény, – főszereplő, – mellékszereplő, – fényhatás, – megvilágítás	– Ének-zene, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Dráma és színház, – Digitális kultúra, – Matematika, – Hittan

Szemléltetésre ajánlott művek:

A műalkotásokat a tanár választhatja ki a művészettörténeti korszaknak vagy az elemzendő vizuális problémának megfelelően; az adott helyi szemléltetési lehetőségek mindig kapjanak elsőbbséget!

- Lázár Ervin A hazudós egér; A fába szorult hernyó, Az igazságtevő nyúl
- Keménykalap és krumpliorr c.film

Témakör: Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált

tárgyak Óraszám: 6 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;
- saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;
- alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;
- adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;
- különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál;
- különböző alakzatokat, motívumokat, egyszerű vizuális megjelenéseket látvány alapján, különböző vizuális eszközökkel, viszonylagos pontossággal megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít;
- gyűjtött természeti vagy mesterséges formák egyszerűsítésével, vagy a magyar díszítőművészet általa megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– 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. – 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. – Korong nélkül készülő, adott funkcióra alkalmas egyszerű agyagedény készítése az alkalmazott technikából adódó önálló tervezés alapján. – Tárgytervezés, tárgyalakítás, vagy meglévő tárgy átalakítása (pl. öltözet kiegészítő, játék) hagyományos kézműves technikákkal (pl. nemezelés, fonás, hímzés, batikolás, agyagozás). – Lakóhelyük (vagy egy meghatározott	– tárgytervezés, – csomagolás, – használati tárgy-dísz tárgy, – vizuális ritmus, – formai egyszerűsítés, – népi cserépedény, – hímzés minta	– Ének-zene, – Néptánc, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Dráma és színház, – Digitális kultúra, – Testnevelés, – Matematika, – Hittan

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. – 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. – Hulladékanyagokból új funkcióval bíró tárgyak tervezése, kivitelezése valós vagy elképzelt funkció teljesítése érdekében (pl: flakonokból és egyéb kiegészítő elemekből fantasztikus járművek tervezése, modellezése). – Dramatikus játékhoz jelmezek és kellékek készítése önállóan vagy		
csoportmunkában. Különböző anyagok szakszerű összeépítése (pl. ragasztás, kötözés, varrás, dróttal). – Magyar népi ünnepkör iskolai bemutatásához (pl. Betlehemezés, Kiszehajtás stb.) átéléséhez néprajzi dokumentáció (fotó, film) megismerésével hitelességre törekvő kellékek, jelmezek készítése csoportmunkában.		

Témakör: Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk Óraszám: 6 óra

TANULÁSI EREDMÉNYEK

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

- egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelést szövegesen is bemutatja, magyarázza;
- elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;
- képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;
- különböző alakzatokat, motívumokat, egyszerű vizuális megjelenéseket látvány alapján,

- különböző vizuális eszközökkel, viszonylagos pontossággal megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít;
- alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;
 - adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;
 - saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít;
 - különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Fogalmak	Kapcsolódási pontok
– Évszakoknak megfelelően természeti formákból való kép- és tárgyalakotás (pl. őszi termésleányek, termésbábok levelekből, tárgyalakotás őszi terméséből (koszorú, fűzér); tobozokból karácsonyfa, betlehemi figurák készítése, virágtündérek, virágbábok, koszorúk, virágszőnyeg). – Valós vagy képzeletbeli természetes terek (pl. barlang, tisztás, víz alatti világ) különböző épületek (pl. hagyományos parasztház, színház, uszoda, templom,	– építmény, – épület, – település, – nézet: felül-, alul-, oldalnézet, – alaprajz, – parasztház	– Ének-zene, – Néptánc, – Magyar nyelv és irodalom, – Környezetismeret, – Dráma és színház, – Digitális kultúra, – Testnevelés, – Matematika,

fészer) csoportosítása különböző szempontok szerint (pl. rendeltetés, anyag, méret, elhelyezkedés, kor, díszítmény), a különböző épülettípusok legfontosabb jellemzőinek összehasonlítása és rendezése érdekében. – 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. – Adott, környezet (erdő, vízpart, park) átalakítására, új funkcióval való megtöltésére (pl. fantasztikus kalandpark) terv, makett készítése berendezéssel egyéni vagy csoportmunkában. – Magyar népi építészet legjellemzőbb sajátosságainak megismerése, makettépítés változatos anyagokból (pl. karton, agyag, természetben talált anyagok) egyéni- és csoportmunkában. – Ismert funkció (pl. lakás, iskola, orvosi rendelő, mozi) saját ötlet alapján elképzelt változatának megtervezése, elkészítése makettben, az elkészült makettekkel közösen településszerkezet (pl. falu, városrész) kialakítása, egyszerű „terepasztal” megépítése, csoportmunkában. – Kiállítás, múzeum, helytörténeti gyűjtemény, tájház felkeresése során vázlatrajzok készítése a hagyományos magyar népi élet belső tereiről, berendezési tárgyairól. A konkrét kiállítás élményéhez köthető tárgyalkotás. – Magyarország építészetének megismerése érdekében adott funkciójú épületek (hidak, tornyok, kastélyok stb.) képeinek gyűjtése, a képi információk felhasználása sík- vagy térbeli alkotásban, egyénileg		– Hittan
---	--	-----------------

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). – Magyar nemzeti jelképpé vált épületek és műalkotások (pl. Országház, debreceni Nagytemplom, Szabadságszobor, Budai vár épületegyüttese stb.) megismerése.		
---	--	--