

# **VIZUÁLIS KULTÚRA**

## **HELYI TANTERV**

1 – 4. évfolyam

---

## *Tantárgyi célok, feladatok*

---

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 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, 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 képzéskészítési 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 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 minőségérzékletet, valamint önmagukkal szembeni igényességet kialakító hatása működik.

---

### *Fejlesztési követelmények, kompetenciák*

---

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 információszerezés, a tanulás feltétele. A vizuális információszerezés rutinja különösen fontos az önálló tanulás szempontjából. A vizuális gondolkodás ugyanakkor nemcsak az információszerezést, 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 fejleszhető 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 megaláztatásával 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 kultúrák közvetítésében el-

foglalt 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 büszkék 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 tanulás-szervezés 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.

---

## *Általános szempontok a tanulók teljesítményének értékeléséhez*

---

### **Megismerés, befogadás**

- A megfigyelés, a vizuális emlékezet fejlettsége
- Gyakorlottság a gondolkodási, képzeleti műveletekben
- A vizuális információk megértésének szintje
- Esztétikai értékek felismerése a társadalmi, természeti és tárgyi környezetben
- A látvány egyéni értelmezésének, elemzésének minősége

### **Kreativitás**

- A képzelőerő elevensége
- A képi gondolkodás fejlettsége
- Az asszociáció könnyedsége
- A konstruálás bátorsága, eredetisége
- A kifejezés árnyaltsága, egyedisége

### **Önismeret, önértékelés, önszabályozás**

- Az érzelmek, gondolatok megjelenése a tanuló munkájában
- Értékek felismerése a társak munkájában
- Az önálló ízlésben és az alkotó tevékenységben megnyilvánuló igényesség
- Az alkotófolyamatban való elmélyültség
- A megvalósításhoz szükséges érzelmi és akarati jellemzők fejlettsége és szabályozottsága

### A tantárgy órakerete:

Évfolyam	Kerettantervi heti órakeret	Helyi tanterv heti órakerete	Évi órakeret	Kerettantervi alapóraszám Min.: 80%	Helyi tervezésű órakeret Max.: 20%
1.	2	2	72	68	4
2.	2	2	72	68	4
3.	2	2	72	66	6
4.	1	1	36	32	4

### 1–2. évfolyam

Az iskolába lépő első osztályos gyerekek vizuális nevelésének legfontosabb feladata az, hogy az alkotás örömét, motiváltságát megőrizze, fenntartsa. Ehhez életkori sajátosságaikat, 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 kultúránk 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.



## A helyi tantárgyi tanterv áttekintése 1 - 2. évfolyamon:

A témaköröket nem lehet élesen elkülöníteni, az egyes témakörök egymást erősítik, kiegészítik. Az óraszám nem jelenti azt, hogy a témaköröket egymás utáni órákon kell feldolgozni, és azt sem, hogy az adott óraszám alatt egy-egy témakör lezárásra kerül. Az egyes témaköröknél megjelenő óraszám inkább csak a tananyagelosztás időbeli arányaira igyekszik rámutatni. Azoknál a témaköröknél, ahol fontosnak tartottuk, ott az óraszám mellett külön is feltüntettük: „A témakör tartalma további tanórákon is folyamatosan jelenjen meg!”

### 1. évfolyam:

Témakör neve:	Kerettantervi alapóraszám 1 - 2. évfolyamra Min.: 80%	Helyi tanterv szerinti óraszám 1. évfolyamon		
		Kerettantervi óraszám Min.: 80%	Helyi többlet-óraszám (±) Max.: 20%	Témakör összidőkerete
Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat		Horizontálisan beépül a többi témakörbe		
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	56	28	+ 2	<b>30</b>
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	12	6		<b>6</b>
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	12	6		<b>6</b>
Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	12	6		<b>6</b>
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	20	10		<b>10</b>
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	24	12	+ 2	<b>14</b>
<b>Összes óraszám:</b>	<b>136</b>	<b>68</b>	<b>4</b>	<b>72</b>

### 2. évfolyam:

Témakör neve:	Kerettantervi alapóraszám 1 - 2. évfolyamra Min.: 80%	Helyi tanterv szerinti óraszám 1. évfolyamon		
		Kerettantervi óraszám Min.: 80%	Helyi többlet-óraszám (±) Max.: 20%	Témakör összidőkerete
Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat		Horizontálisan beépül a többi témakörbe		
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	56	28	+ 2	<b>30</b>
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	12	6		<b>6</b>
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	12	6		<b>6</b>
Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	12	6		<b>6</b>
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	20	10		<b>10</b>
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	24	12	+ 2	<b>14</b>
<b>Összes óraszám:</b>	<b>136</b>	<b>68</b>	<b>4</b>	<b>72</b>

---

## *Helyi tervezésű órakeret felhasználása*

---

### **1. évfolyam**

Ünnepekre való felkészülésre (ajándékok készítése), egyházi vonatkozású események ábrázolására.  
Pegazus Színház időszaki kiállításai, előadásai

### **2. évfolyam**

Csendélet, portré megsejmlélése (A. Tóth Sándor kiállítás)  
A Nagytemplom szobrai (Szent István, Szent László királyok ábrázolása  
Körplasztika, dombormű jellemzőinek összevetése (Várkastély: Vízköpő)  
Épületek -cégerek. Séta a város régi utcáin (megfigyelés)  
A díszítés mintái, elemei. (A Bencés (barokk) templom belső díszei)  
A mézeskalács figurák: formák, díszítések. (Formázás tésztából, díszítés önálló ötlet alapján.)  
Pegazus Színház időszaki kiállításai, előadásai

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	<i>Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat</i>	<b>Óraszám:</b> horizontálisan beépül a többi témakörbe
<b>Előzetes tudás</b>	Életkornak megfelelő pszichomotoros fejlettség. Iskolaérettség.	
<b>Tanulási eredmények</b>	Az első két évfolyam fejlesztési folyamatát végigkísérő, 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.	
<b>Kompetenciák</b>	<b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b>	<b>Kapcsolódási pontok</b>
<p><b>Anyanyelvi kommunikáció</b> szókincs fejlesztése</p> <p><b>A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái</b></p> <p>esztétikai megismerés, élmények, érzések kreatív kifejezése, véleményalkotás, esztétikai érzék fejlesztése, nyitottság a művészi kifejezés sokfélesége iránt</p> <p><b>Kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia</b> környezetének megismerése, kreativitás fejlesztése, vágy az újításra, egyéni tervek készítése, a kínálkozó lehetőség megragadása)</p> <p><b>A tanulás kompetenciái</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 pontos leírása és feldolgozása érdekében.</li> <li>– 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.</li> <li>– Megadott szempontok alapján természeti és mesterséges tárgyak gyűjtése, megfigyelése, és a megfigyelések alapján a tárgyak pontos leírása és változatos vizuális megjelenítése játékos feladatokban.</li> </ul>	<p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> Szöveg üzenetének, érzelmi tartalmának megértése.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> egyensúly-, ritmus- és térérzékelés.</p> <p><i>Ének-zene:</i> emberi hang, tárgyak hangja, zörejek megkülönböztetése hangerő, hangszín, ritmus szerint.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> Anyagok tulajdonságai,</p> <p><i>Hittan:</i> én magam, szűkebb környezetem.</p> <p><i>Matematika:</i> változás kiemelése, az időbeliség megértése.</p>

<p>önálló tanulás fejlesztése, műveltségi területek támogatása</p> <p><b>A kommunikációs kompetenciák</b> a vizuális kultúra keretében az önkifejezési módok gyakorlása, folyamatos hatással van a kommunikáció formáira és minőségére</p> <p><b>A matematikai, gondolkodási kompetenciák</b> problémamegoldó gondolkodás fejlesztése</p>		
<p><b>Fogalmak</b></p>	<p>sík, tér, méret, irány, szín, felület, képelem</p>	
<p><b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b></p>	<p><i>Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények</i></p>	<p><b>Óraszám: 30 + 30 óra</b></p>
<p><b>Előzetes tudás</b></p>	<p>Életkornak megfelelő pszichomotoros fejlettség. Iskolaérettség.</p>	
<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: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;</li> <li>• saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;</li> <li>• saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;</li> <li>• különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál</li> <li>• élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;</li> </ul>	

	<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>• saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikus eszközökkel eljátssza, vizuális eszközökkel megjeleníti;</li> <li>• korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít, fotóz és magyarázza azt;</li> <li>• azonosítja a nonverbális kommunikáció eszközeit: mimika, gesztus, ezzel kapcsolatos tapasztalatait közlési és kifejezési helyzetekben használja;</li> <li>• valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátsszik, elmesél;</li> <li>• adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez</li> </ul>	
Kompetenciák	Fejlesztési feladatok és ismeretek	Kapcsolódási pontok
<p><b>Anyanyelvi kommunikáció</b> szókincs fejlesztése</p> <p><b>A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái</b> esztétikai megismerés, élmények, érzések kreatív kifejezése, véleményalkotás, esztétikai érzék fejlesztése, nyitottság a művészi kifejezés sokfélesége iránt</p> <p><b>Kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia</b> környezetének megismerése, kreativitás fejlesztése, vágy az újtásra, egyéni tervek készítése, a kínálózó lehetőség megragadása)</p> <p><b>A személyes és társas kompetenciák</b> önismeret, önértékelés, sikerélmény</p> <p><b>A matematikai, gondolkodási</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 jelene-tének többalakos vizuális megjelenítése tetszőleges eszközökkel.</li> <li>– Korábban átélt események, különböző személyes élmények felidézése és tetszőleges megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (tér-ábrázolási képesség, emberábrázolás, kifejezőképeség fejlesztése) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Turner tájképei, Brueghel: Gyerekjá-tékok, Parasztlakodalom, Vankóné Dudás Juli: Jeles napok, népelet.</li> <li>– Képek, vizuális műalkotások átértelmezése (emberábrázolás, differenci-ált arcábrázolás, térábrázolási képesség fejlesztése Szemléltetésre aján-lott képanyag: Szentkorona zománcképei, Szent László legendák, XI-XII. századi freskók, Csontváry Kosztka Tivadar tájképei.</li> <li>– Személyes érzelmek, hangulatok kifejezése képalkotásban (kifejező</li> </ul>	<p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> Szöveg üzenetének, érzelmi tar-talmának megértése.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> egyensúly-, rit-mus- és térérzékelés.</p> <p><i>Ének-zene:</i> emberi hang, tárgyak hangja, zörejek megkülönbözteté-se hangerő, hangszín, ritmus sze-rint.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> Anyagok tulaj-donságai,</p> <p><i>Hittan:</i> én magam, szűkebb kör-nyezetem.</p> <p><i>Matematika:</i> változás kiemelése, az időbeliség megértése.</p>

<p><b>kompetenciák</b>          problémamegoldó gondolkodás fejlesztése</p> <p><b>A kommunikációs kompetenciák</b>          a vizuális kultúra keretében az önki-          fejezési módok gyakorlása, folyama-          tos hatással van a kommunikáció          formáira és minőségére</p>	<p>képalkotás, kifejező jellegű plasztikus alkotás) Munkácsy Mihály: Ásító inas, Mednyánszky László: Verekedés után, E. Delacroix: Vihartól meg-          rémült ló.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 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.</li> <li>– Olvasmány- vagy zenei élményhez a jelentést vagy hangulatot erősítő vizuális illusztráció készítése választott technikával, és az elkészült alkotás szöveges magyarázatával.</li> <li>– Magyar népmesékhez, népi mondókákhoz, népdalokhoz vizuális illusztráció készítése hagyományos, ember- vagy állatábrázolást is megjelenítő népművészeti alkotások (karcolt, 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 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 vitamintomat, 1966, Babfilm, 1975.</li> <li>– Mozgásélmények (pl. tánc, csoportos játék, körjáték, körtánc) vizuális átírása (pl. vonalakkal, foltokkal, színekkel).</li> </ul>	
---	---	--

<b>Fogalmak</b>	történet, szereplő, helyszín, vizuális jellemzők/karakter, illusztráció, vizuális technikák, népművészeti technikák, faragás	
<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<i>Vizuális kommunikáció - Vizuális jelek a környezetünkben</i>	<b>Óraszám: 6 + 6 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	Életkornak megfelelő pszichomotoros fejlettség. Iskolaérettség.	
<b>Tanulási eredmények</b>	<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 csoportmunkában;</li> <li>• pontosan ismeri államcímernk és nemzeti zászlónk felépítését, összetevőit, színeit</li> </ul>	
<b>KOMPETENCIÁK</b>	<b>FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK</b>	<b>KAPCSOLÓDÁSI PONTOK</b>
<p><b>Anyanyelvi kommunikáció</b> Aktív és passzív szókincs fejlesztése a különféle közlési helyzetekben.</p> <p><b>A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái</b> Esztétikai megismerés, élmények, érzések kreatív kifejezése, véleményalkotás, esztétikai érzék fejlesztése, nyitottság a művészi kifejezés sokfélesége iránt.</p> <p><b>Kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia</b> Környezetének megismerése, kreati-</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, szókértá) és eszköz (pl. tábló, 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, házsámtábla 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 feladatokban (pl. rajzolt közlekedési terepasztal és annak kiegészítése térbeli közlekedési táblákkal).</li> <li>– Iskolai életében megjelenő szabályok kapcsán piktogramokat, rajzi jele-</li> </ul>	<p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> <i>Szöveg üzenetének, érzelmi tartalmának megértése.</i></p> <p><i>Matematika:</i> tájékozódás térben, síkban, a tájékozódást segítő viszonyok.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> A térkép legfontosabb elemeinek felismerése. Jelek, jelzések. Természeti jelenségek, természetes anyagok.</p> <p><i>Technika, életvitel és gyakorlat:</i></p>

<p>vitás fejlesztése, vágy az újíásra, egyéni tervek készítése, a kínálkozó lehetőség megragadása.</p> <p><b>A tanulás kompetenciái</b> önálló tanulás fejlesztése, műveltségi területek támogatása</p> <p><b>A kommunikációs kompetenciák</b> a vizuális kultúra keretében az önki-fejezési módok gyakorlása, folyamatos hatással van a kommunikáció formáira és minőségére</p> <p><b>A matematikai, gondolkodási kompetenciák</b> problémamegoldó gondolkodás fejlesztése</p>	<p>ket alkot. Véleményt formál társai piktogramterveinek érthetőségével kapcsolatban.</p> <ul style="list-style-type: none"> <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>jelzőtáblák.</p>
<p><b>Fogalmak</b></p>	<p>jel, jelzés, vizuális üzenet, hirdetés, leegyszerűsítés, változat, díszítőmotívum, szimbólum</p>	
<p><b>Tematikai egység/Fejlesztési cél</b></p>	<p><i>Médiahasználat – Valós és virtuális információk</i></p>	<p><b>Óraszám: 6 + 6 óra</b></p>
<p><b>Előzetes tudás</b></p>	<p>Iskolaérettség.</p>	
<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, összehasonlít;</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 mozgóképet készít;</li> <li>• valós vagy digitális játékélményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél.</li> </ul>	
<p><b>Kompetenciák</b></p>	<p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b></p>	<p><b>Kapcsolódási pontok</b></p>
<p><b>Anyanyelvi kommunikáció</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Régi magyar reklámok (pl. “Hurka Gyurka”, “Ezt nem lehet megenni”,</li> </ul>	<p><i>Magyar nyelv és irodalom: Me-</i></p>



<p>Aktív és passzív szókincs fejlesztése a különféle közlési helyzetekben.</p> <p><b>Digitális kompetencia</b></p> <p>Az elektronikus média alkalmazása tanulás, szabadidő és a kommunikáció során.</p> <p><b>A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái</b> esztétikai megismerés, élmények, véleményalkotás, esztétikai érzék fejlesztése, nyitottság a művészi kifejezés sokfélesége iránt</p> <p><b>Kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia</b> Kreativitás fejlesztése, vágy az újtásra, egyéni tervek készítése, a kínálkozó lehetőség megragadása</p> <p><b>A személyes és társas kompetenciák</b> önismeret, önértékelés, sikerélmény</p>	<p>“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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 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 (pl. szín, képkivágás, hanghatás, szöveg), és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. félelmetes-megnyugtató hangok gyűjtése, adott mozgóképi részlet hangulatának érzékeltetése színes kompozícióban).</li> <li>– Különböző médiumok (pl. könyv, televízió, film, internet, videojáték) egyszerű példáinak elemzése tanári segítséggel, a valóságos és az elképzelt helyzetek azonosítása céljából.</li> </ul>	<p>sék, narratív történetek.</p> <p><i>Technika, életvitel és gyakorlat:</i> egészséges és helyes szabadidős tevékenységek felsorolása, ismertetése, megbeszélése.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> Az érzékszervek működésének megtapasztalása, szerepének, védelmének felismerése a tájékozódásban, az információszerzésben. Napirend, szabadidő, egészséges életmód.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> kiscsoportos és páros rövid jelenetek kitalálása és bemutatása.</p> <p><i>Hittan:</i> jó – rossz, értékes – értéktelen megkülönböztetése</p>
<p><b>Fogalmak</b></p>	<p>információ, mozgókép, könyv, televízió, film, internet</p>	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	<i>Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet</i>	Óraszám: 6 + 6 óra
Előzetes tudás	Iskolaérettség.	
Tanulási eredmények	<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, segítséggel megjelenít;</li> <li>• saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;</li> <li>• adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.</li> </ul>	
Kompetenciák	Fejlesztési feladatok és ismeretek	Kapcsolódási pontok
<p><b>Digitális kompetencia</b> az elektronikus média alkalmazása tanulás, szabadidő és a kommunikáció során, logikus és kritikus gondolkodás fejlesztése</p> <p><b>Kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia</b> környezetének megismerése, kreativitás fejlesztése, vágy az újtásra, egyéni tervek készítése, a kínálózó lehetőség megragadása</p> <p><b>A személyes és társas kompetenciák</b> önismeret, önértékelés, sikerélmény</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> <li>– Mozgásillúziót keltő régi papírajátékok megismerése a tapasztalatok felhasználása önálló alkotó munkában (pl. “pörgetős mozi”).</li> </ul>	<p><i>Hittan</i> Alapvető erkölcsi, esztétikai fogalmak, kategóriák (szép, csúnya, jó, rossz, igaz, hamis).</p> <p><i>Magyar nyelv – és irodalom:</i> Összefüggő mondatok alkotása képek, képsorok segítségével, adott vagy választott témáról.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> az érzékszervek működésének megtapasztalása, szerepének, védelmének felismerése a tájékozódásban, az információ-szerzésben.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> mese főhősenek kiválasztása és a választás indoklása.</p>

<b>Fogalmak</b>	animációs film, képkocka, képregény, hanghatás, képsorozat	
<b>Tematikai egység/Fejlesztési cél</b>	<i>Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak</i>	<b>Óraszám: 10 + 10 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	Életkornak megfelelő pszichomotoros fejlettség. Iskolaérettség.	
<b>Tanulási eredmények</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábot, tettet/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;</li> <li>• alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;</li> <li>• gyűjtött természeti vagy mesterséges formák egyszerűsítésével, vagy a magyar díszítőművészet általa megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez;</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> </ul>	
<b>Kompetenciák</b>	<b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b>	<b>Kapcsolódási pontok</b>
<p><b>Anyanyelvi kommunikáció</b> (aktív és passzív szókincs fejlesztése a különféle közlési helyzetekben)</p> <p><b>A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái</b></p> <p>(esztétikai megismerés, élmények, érzések kreatív kifejezése, műalkotások elemzése, véleményalkotás, esztétikai érzék fejlesztése, nyitottság a művészi kifejezés sokfélesége iránt)</p> <p><b>Kezdeményezőképeség és vállal-</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 technika: stencilezés, átrajzolás, színezés, nyomat).</li> <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> </ul>	<p><i>Technika, életvitel és gyakorlat:</i> közlekedés, környezetünk.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> Természeti, technikai környezet. Múlt megidézése. Környezettudatosság, környezetvédelem.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> térkitöltő és térkihasználó gyakorlatok, mozgástechnikák, tánc technikák.</p> <p><i>Matematika:</i> Képzletben történő mozgás. Hajtás, szétvágás síkmetszetek. Objektumok alkotása.</p>

<p><b>kozói kompetencia</b></p> <p>(környezetének megismerése, kreativitás fejlesztése, vágy az újtásra, egyéni tervek készítése, a kínálkozó lehetőség megragadása)</p> <p><b>A matematikai, gondolkodási kompetenciák</b> problémamegoldó gondolkodás fejlesztése</p> <p><b>A kommunikációs kompetenciák</b> a vizuális kultúra keretében az önki-fejezési módok gyakorlása, folyamatos hatással van a kommunikáció formáira és minőségére</p> <p><b>A tanulás kompetenciái</b> önálló tanulás fejlesztése, műveltségi területek támogatása</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Elképzelt, mesebeli tárgyak (pl. mindenkit megtáncoltató hangszer, láthatatlanná tevő ékszer, hároméltű jármű) tervezése és létrehozása választott egyszerű anyagokból (pl. papírpép, karton, hurkapálca, textil, gumi).</li> <li>– Dramatikus játék céljára ujjbáb, 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, festésével, ajtók, ablakok, ajtók kivágásával, rajzolt szereplőkkel való kiegészítéssel) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Márkus Géza: Cifra palota, Kecskemét, magyar várak képei.</li> </ul>	
<p><b>Fogalmak</b></p>	<p>funkció, hagyomány, kézműves technika, díszítés, minta, öltözék</p>	
<p><b>Tematikai egység/Fejlesztési cél</b></p>	<p><i>Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk</i></p>	<p><b>Óraszám: 14 + 14 óra</b></p>
<p><b>Előzetes tudás</b></p>	<p>Életkornak megfelelő pszichomotoros fejlettség. Iskolaérettség.</p>	
<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 elképzélést szövegesen is bemutatja, magyarázza;</li> <li>• saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;</li> <li>• képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitátja;</li> <li>• adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;</li> <li>• saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít;</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.</li> </ul>	
Kompetenciák	Fejlesztési feladatok és ismeretek	Kapcsolódási pontok
<p><b>Anyanyelvi kommunikáció</b> (aktív és passzív szókincs fejlesztése a különféle közlési helyzetekben)</p> <p><b>A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái</b> (esztétikai megismerés, élmények, érzések kreatív kifejezése, műalkotások elemzése, véleményalkotás, esztétikai érzék fejlesztése, nyitottság a művészi kifejezés sokfélesége iránt)</p> <p><b>Kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia</b> (környezetének megismerése, kreativitás fejlesztése, vágy az újításra, egyéni tervek készítése, a kínálgató lehetőség megragadása)</p> <p><b>A matematikai, gondolkodási kompetenciák</b> problémamegoldó gondolkodás fejlesztése</p> <p><b>A kommunikációs kompetenciák</b> a vizuális kultúra keretében az önkifejezési módok gyakorlása, folyamatos hatással van a kommunikáció formáira és minőségére</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. rajzolás, festés, mintázás, montázs).</li> <li>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.</li> <li>A közvetlen környezet épített/tervezett elemeinek és épülettípusainak összegyűjtése (pl. park, iskola, vegyesbolt, templom, bisztró, víztorony, szemétygyűjtő sziget) 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.</li> <li>Helyi múzeum, kiállítás, helytörténeti gyűjtemény, tájház látogatása, azzal kapcsolatos ismeretszerzés alapján élményszerű vizuális megjelenítés.</li> </ul>	<p><i>Technika, életvitel és gyakorlat:</i> közlekedés, környezetünk.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> Természeti, technikai környezet. Múlt megidézése. Környezettudatosság, környezetvédelem.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> térkitöltő és térkihasználó gyakorlatok, mozgástechnikák, tánc technikák.</p> <p><i>Matematika:</i> Képzeltben történő mozgás. Hajtás, szétvágás síkmetszetek. Objektumok alkotása.</p>

<b>A tanulás kompetenciái</b> önálló tanulás fejlesztése, műveltségi területek támogatása		
<b>Fogalmak</b>	építészet, műemlék, műemlékvédelem	

---

### *A magasabb évfolyamba lépés feltételei*

---

#### ***1. évfolyam végén:***

- Képes a vizuális jelenségek megfigyelésére és a főbb jellemzők megnevezésére.
- Rajzaiban képes az alapvető térviszonyok (lent, fent, mellette) jelölésére, próbálkozik mozdulat felismerhető kifejezésével.
- Megérti közvetlen környezete információs jeleit.
- El tud készíteni egyszerű tárgyakat, díszeket saját elképzelése vagy minta követése alapján.
- Felismeri a tárgyak rendeltetésének és formájának legjellemzőbb összefüggését.
- Tud rajzolni, "színezni", festeni, agyagból vagy gyurmából mintázni, a papírt, az ollót és a ragasztót célszerűen használja.

#### ***2. évfolyam végén:***

- A tanuló érthetően fejezi ki élményeit, megrajzol egyszerű helyzeteket, változásokat. A képelemeket elrendezi.
- A színeknek többféle árnyalatát is használja.
- Megold mintaképzési, sorolási feladatokat.
- Elkészít egyszerű tárgyakat.
- Felismeri a különbségeket a használati és a dísz tárgy között.
- Megnevez néhány, sokszor megfigyelt műalkotást.
- A vizuális képességek fejlettségének színvonala nem akadály a továbbhaladásnak.

### *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 rajzolási, ábrázolási képességeinek fejlődése saját rajzi sémáik változásában követhető nyomon. A fejlesztés érdekében a sématorést elősegítő, változatos, jól szemléltetett feladatokat kell a tanulócsoport alapos ismeretének birtokában terveznünk. 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 képkészítés 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 helyi tantárgyi tanterv áttekintése 3 - 4. évfolyamon:

A témaköröket nem lehet élesen elkülöníteni, az egyes témakörök egymást erősítik, kiegészítik. Az óraszám nem jelenti azt, hogy a témaköröket egymás utáni órákon kell feldolgozni, és azt sem, hogy az adott óraszám alatt egy-egy témakör lezárásra kerül. Az egyes témaköröknél megjelenő óraszám inkább csak a tananyagelosztás időbeli arányaira igyekszik rámutatni. Azoknál a témaköröknél, ahol fontosnak tartottuk, ott az óraszám mellett külön is feltüntettük: „A témakör tartalma további tanórákon is folyamatosan jelenjen meg!”

#### 3. évfolyam:

Témakör neve:	Kerettantervi alapóraszám 3 - 4. évfolyamra Min.: 80%	Helyi tanterv szerinti óraszám 3. évfolyamon		
		Kerettantervi óraszám Min.: 80%	Helyi többlet-óraszám (±) Max.: 20%	Témakör összidőkerete
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	36	24	+ 2	26
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	12	8		8
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	12	8		8
Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	10	6		6
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	16	10	+ 2	12
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	16	10	+ 2	12
<b>Összes óraszám:</b>	<b>102</b>	<b>66</b>	<b>6</b>	<b>72</b>

#### 4. évfolyam:

Témakör neve:	Kerettantervi alapóraszám 3 - 4. évfolyamra Min.: 80%	Helyi tanterv szerinti óraszám 4. évfolyamon		
		Kerettantervi óraszám Min.: 80%	Helyi többlet-óraszám (±) Max.: 20%	Témakör összidőkerete
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	36	12	+ 4	16
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	12	4		4
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	12	4	-1	3
Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	10	4	-1	3
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	16	6	- 2	4
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	16	6		6
<b>Összes óraszám:</b>	<b>102</b>	<b>36</b>	<b>0</b>	<b>36</b>



---

## *Helyi tervezésű órakeret felhasználása*

---

### **3. évfolyam**

A tájkép ábrázolás. Pápa látképe egy középkori ábrázoláson (Gróf Esterházy Kastélymúzeum)  
Mozgás kifejezése rajzban (A. Tóth Sándor grafikái)  
A Kastélykápolna freskói: formái és színe  
A képfestés nyomódúcai. Minta tervezése, készítéseSzőnyeg díszítőminták lerajzolása az üzemben  
Önálló minták tervezése  
JMMSZK időszaki kiállításai, színházlátogatás

### **4. évfolyam**

A kispasztika. A keresztút domborművei a templomokban.  
Népi építészet emlékei Pápán.  
A paraszt barokk épületek  
JMMSZK időszaki kiállításai, színházlátogatás

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	<i>Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények</i>	Óraszám: 26 + 16 óra
<b>Előzetes tudás</b>	Vizuális nyelvi elemek és minőségek, méretviszonyok, arányok felismerése és használata. Kifejező alkotások ismerveinek felismerése. Nézőpontok felismerése és nézőpontválasztás használata. Alkotó műfajok, technikák felismerése, műveletek sorrendjének követése. Anyagismeret.	
<b>Tanulási eredmények</b>	<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 különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít, fotóz és magyarázza azt;</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>• saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;</li> <li>• saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemez, összehasonlít;</li> <li>• képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja tetszésítéletét;</li> <li>• valós vagy digitális játékélményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél;</li> <li>• saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti.</li> <li>• egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzélést 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 segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikusság eszközökkel</li> </ul>	

	<p>eljátssza, vizuális eszközökkel megjeleníti;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• azonosítja a nonverbális kommunikáció eszközeit: mimika, gesztus, ezzel kapcsolatos tapasztalatait közlési és kifejezési helyzetekben használja;</li> <li>• időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjelenít;</li> <li>• adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.</li> </ul>	
Kompetenciák	Fejlesztési feladatok és ismeretek	Kapcsolódási pontok
<p><b>Anyanyelvi kommunikáció</b> (aktív és passzív szókincs fejlesztése a különféle közlési helyzetekben)</p> <p><b>A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái</b> (nyitottság a művészi kifejezés sokfélesége iránt)</p> <p><b>Kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia</b> környezetének megismerése, kreativitás fejlesztése, vágy az újtásra,</p> <p><b>A tanulás kompetenciái</b> önálló tanulás fejlesztése, műveltségi területek támogatása</p> <p><b>A kommunikációs kompetenciák</b> a vizuális kultúra keretében az önkifejezési módok gyakorlása, folyamatos hatással van a kommunikáció</p>	<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 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.</li> <li>– Saját kitalált történet elmesélése, a történet inspirálta elképzelt terekről, egyszerű anyagok (pl. használt csomagolóanyag, természetben talált termények és termékek, 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) Szemléltetésre ajánlott filmanyag: Kemény Henrik: Vitéz László.</li> <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, papírmásé maszk, újrahasznosítható anyagokból báb), a szereplők illusztratív bemutatása vagy dramatikusan feldolgozása érdekében csoportmunkában is (Emberábrázolás, differenciált arc- és kézábrázolás fejlesztése) .</li> <li>– Mesék, gyermekirodalmi alkotások (pl. Magyar népmesék, Vuk,</li> </ul>	<p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> Olvasmányhoz kapcsolódó személyes élmények felidézése és megosztása. Műélvezet, humor. Magyar népmese Rajz és szöveg értelmezése: a lejátszott történés visszaidézése; az elmondott, elolvasott történés visszaidézése.</p> <p><i>Matematika:</i> Jelértelmezés.</p> <p><i>Hittan:</i> Erkölcsi értékek</p>

<p>formáira és minőségére</p> <p><b>A matematikai, gondolkodási kompetenciák</b>          problémamegoldó gondolkodás fejlesztése</p> <p><b>A személyes és társas kompetenciák</b>          önismeret, önértékelés, sikerélmény</p>	<p>Pinokkió) és azok filmes vagy színházi adaptációinak összehasonlítása, feldolgozása. Az olvasott szöveghez és a vetített adaptációhoz kapcsolódó élmények megjelenítése és vizuális feldolgozása különböző eszközökkel (pl. rajz, festés, montázs).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 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.</li> <li>– 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.</li> <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, emberábrázolás 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 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.</li> <li>– Karakteres fekete fehér művészfotók megfigyelése alapján a látott személyre vonatkozó információk, jellemzők megfogalmazása játékos, találgatásra alapuló formában (pl. életkor, foglalkozás, kedvenc</li> </ul>	
---	---	--

	<p>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: Pásztor-emberek, 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>– Játékélmények 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 tapasztalatok alapján rajzolt gyűjtemény készítése egyénileg, vagy csoportban. A gyűjtött minták felhasználása saját célú képalkotásban egyénileg vagy csoportmunkában.</li> </ul>	
<p><b>Fogalmak</b></p>	<p>figurális alkotás, portré, képmező, kompozíció, karakter, hangulat, kollázs, montázs, képregény, fikció, lényegkiemelés, karakter, gesztus, személyiségjegy, színhangulat, népviselet, parasztház, tornác, székelykapu</p>	

<b>Tematikai egység/Fejlesztési cél</b>	<b>Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben</b>	<b>Óraszám: 8 + 4 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	A közvetlen környezet és a személyes tárgyak, taneszközök vizuális jelzéseinek alkalmazása. Időbeliség, minőségellentétek felismerése.	
<b>Tanulási eredmények</b>	<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 segítségével értelmez;</li> <li>• egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer;</li> <li>• pontosan ismeri államcímerünk és nemzeti zászlónk felépítését, összetevőit, színeit;</li> <li>• adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel, meghívó, plakát – készít egyénileg vagy csoportmunkában;</li> <li>• saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít.</li> </ul>	
<b>Kompetenciák</b>	<b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b>	<b>Kapcsolódási pontok</b>
<p><b>Anyanyelvi kommunikáció</b> aktív és passzív szókinccs fejlesztése a különféle közlési helyzetekben</p> <p><b>A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái</b> élmények, érzések kreatív kifejezése, véleményalkotás, esztétikai érzék fejlesztése, nyitottság a művészi kifejezés sokfélesége iránt</p> <p><b>Kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia</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, 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</li> </ul>	<p><i>Matematika:</i> Tájékozódás a térben (síkon ábrázolt térben; szöveges információk szerint). A változás kiemelése; az időbeliség.</p> <p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> Információhordozók. Látványok verbális megfogalmazása. Az időbeliség kifejezésének nyelvi lehetőségei.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> verbális képességek fejlesztése játékkal.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> változások, folyamatok, növények, állatok.</p>

<p>(környezetének megismerése, kreativitás fejlesztése, vágy az újításra, egyéni tervek készítése, a kínáló lehetőség megragadása)</p> <p><b>A matematikai, gondolkodási kompetenciák</b> problémamegoldó gondolkodás fejlesztése</p> <p><b>Digitális kompetencia</b> élni tudjon az életkorának megfelelő digitális lehetőségekkel</p>	<p>(pl. plakát, cégér, installáció) tervezése egyénileg és csoportmunkában is.</p> <ul style="list-style-type: none"> <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 változás vagy folyamat időbeliségének hangsúlyozásával, csoportmunkában is.</li> <li>– 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</li> <li>– Magyar mesékben, mondákban szereplő uralkodók címereinek, zászlóinak gyűjtése és a gyűjtemény bemutatása tabló, vagy prezentáció formájában. A gyűjtemény rajzos adatainak felhasználása kifejező jellegű képalkotásban.</li> </ul>	
<p><b>Fogalmak</b></p>	<p>vizuális kommunikáció, befolyásolás, meggyőzés, figyelemfelkeltés, piktogram, térkép, plakát, idő, címer</p>	

<p><b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b></p>	<p><i>Médiahasználat – Valós és virtuális információk</i></p>	<p><b>Óraszám: 8 + 3 óra</b></p>
<p><b>Előzetes tudás</b></p>	<p>Az egyes médiumok azonosítása. Médiaélmények felidézése, verbalizálása.</p>	
<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 játékelményeit 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 kifejezőeszkö-</li> </ul>	

	<p>zők használatának tudatosítása érdekében;</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>• azonosítja a gyerekeknek szóló, vagy fogyasztásra ösztönző, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket;</li> <li>• adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;</li> <li>• adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.</li> </ul>	
Kompetenciák	Fejlesztési feladatok és ismeretek	Kapcsolódási pontok
<p><b>Anyanyelvi kommunikáció</b> aktív és passzív szókincs fejlesztése</p> <p><b>Digitális kompetencia</b> az elektronikus média alkalmazása tanulás, szabadidő és a kommunikáció során</p> <p><b>A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái</b> esztétikai megismerés, élmények, érzések kreatív kifejezése, műalkotások elemzése, véleményalkotás, esztétikai érzék fejlesztése,</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 újrarájátszása).</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 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.</li> </ul>	<p><i>Magyar:</i> Többmondatos összefoglaló szöveg alkotása olvasmányok tartalmáról, gyűjtött tapasztalatokról, megfigyelésekről. A cím és a szöveg kapcsolata; címadás. Különböző információhordozók a lakóhelyi és az iskolai könyvtárban.</p> <p><i>Technika, életvitel és gyakorlat:</i> szabadidős tevékenységek.</p> <p><i>Hittan:</i> Kedvenc időtöltésem, ha egyedül vagyok. Olyan szeretnék lenni, mint Ő/példaképek, hamis életek; álmaim, fantáziavilágom/menekülés, realitásérzet.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> csoportos és egyéni improvizáció.</p>
Fogalmak	<p>média, reklám, televíziós műsортípus, televíziós sorozat, ismeretterjesztő műsor</p>	



Tematikai egység/ Fejlesztési cél	<i>Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet</i>	Óraszám: 6 + 3 óra
<b>Előzetes tudás</b>	A médiaszövegek emberek által mesterségesen előállított tartalmak. A személyes közvetlen kommunikáció és a közvetett kommunikáció közötti alapvető különbségek felismerése.	
<b>Tanulási eredmények</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemez, összehasonlít;</li> <li>• képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja tetszésítéletét;</li> <li>• képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;</li> <li>• az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;</li> <li>• időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjelenít;</li> <li>• saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;</li> <li>• adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít.</li> </ul>	
<b>Kompetenciák</b>	<b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b>	<b>Kapcsolódási pontok</b>
<p><b>Anyanyelvi kommunikáció</b> Szóbeliség, képi információ feldolgozás, szövegértés</p> <p><b>Digitális kompetencia</b> Az elektronikus média alkalmazása tanulás, szabadidő és a kommunikáció során, logikus és kritikus gondolkodás fejlesztése.</p> <p><b>Kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia</b> (környezetének megismerése, kreativitás fejlesztése, vagy az újításra,</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, 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 megjelení-</li> </ul>	<p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> Az életkornak megfelelő globális, információkereső, értelmező és reflektáló olvasás.</p> <p>Az információk keresése és kezelése. Különböző információhordozók a lakóhelyi és az iskolai könyvtárban.</p> <p>Mások véleményének megértése, elfogadása a vita során. Vélemények összevetése, különbségek és hasonlóságok megfigyelése, felismerése és kritikája.</p>

<p>egyéni tervek készítése, a kínálkozó lehetőség megragadása</p> <p><b>A személyes és társas kompetenciák</b> önismeret, önértékelés, sikerélmény</p>	<p>tése egyszerű digitális eszközökkel (pl. fotósorozat, slideshow) az üzenet egyértelmű közvetítése érdekében csoportmunkában.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– 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.</li> <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><i>Hittan:</i> önálló gondolat vállalása, véleménynyilvánítás, mások gondolatai alapján, építő jellegű vitakultúra kialakítása; gondolatszabadsággal való ismerkedés.</p>
<p><b>Fogalmak</b></p>	<p>nézőpont, cselekmény, főszereplő, mellékszereplő, fényhatás, megvilágítás</p>	
<p><b>Tematikai egység/Fejlesztési cél</b></p>	<p><i>Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak</i></p>	<p><b>Óraszám: 12 + 4 óra</b></p>
<p><b>Előzetes tudás</b></p>	<p>Tárgyfajták, épülettípusok, térfunkciók felismerése.</p>	
<p><b>Tanulási eredmények</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábot, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;</li> <li>• saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;</li> <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 álta-</li> </ul>	

la megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez.		
Kompetenciák	Fejlesztési feladatok és ismeretek	Kapcsolódási pontok
<p><b>Anyanyelvi kommunikáció</b> szókincs fejlesztése a különféle közlési helyzetekben)</p> <p><b>A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudosság kompetenciái</b> esztétikai megismerés, élmények, érzések kreatív kifejezése, véleményalkotás, esztétikai</p> <p><b>A tanulás kompetenciái</b> önálló tanulás fejlesztése, műveltségi területek támogatása</p> <p><b>A kommunikációs kompetenciák</b> a vizuális kultúra keretében az önkifejezési módok gyakorlása, folyamatos hatással van a kommunikáció formáira és minőségére</p> <p><b>A matematikai, gondolkodási kompetenciák</b> problémamegoldó gondolkodás fejlesztése</p> <p><b>A személyes és társas kompetenciák</b> önismeret, önértékelés, sikerélmény</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 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).</li> <li>– Korong nélkül készülő, adott funkcióra alkalmas egyszerű agyagedény készítése az alkalmazott technikából adódó önálló tervezés alapján (pl. homokedény, könyökdedény, papírhenger oldalához csigákból épített, kész edény üregébe préselve).</li> <li>– Tárgytervezés, tárgyalkotás, 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 díszítőművészetének mintakincsét megismerve saját készítésű agyagtárgy díszítő motívumának tervezése. A kivitelezés technikai lehetőségeinek megismerése után a formához, funkcióhoz leginkább alkalmas díszítmény kiválasztása és kivitelezése.</li> <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, kivitele-</li> </ul>	<p><i>Matematika:</i> Tárgyak tulajdonságainak kiemelése (analizálás); összehasonlítás, azonosítás, megkülönböztetés; osztályokba sorolás. Adott objektum más nézőpontból.</p> <p>Tájékozódás a világ mennyiségi viszonyaiban.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> a színház formai elemei, látott előadásban, illetve alkalmazása saját rögtönzésekben.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> az anyagfajták megmunkálhatósága, felhasználásuk.</p> <p><i>Ének-zene:</i> Azonosság, hasonlóság, variáció felismerése. Ritmushangszerek, ritmikai többszólamúság.</p>

	<p>zése valós vagy elképzelt funkció teljesítése érdekében (pl: flakonokból és egyéb kiegészítő elemekből fantasztikus járművek tervezése, modellezése).</p> <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, Kiszé hajtás stb.) átéléséhez néprajzi dokumentáció (fotó, film) megismerésével hitelességre törekvő kellékek, jelmezek készítése csoportmunkában.</li> </ul>	
<b>Fogalmak</b>	tárgytervezés, csomagolás, használati tárgy-dísz tárgy, vizuális ritmus, formai egyszerűsítés, népi cserépedény, hímzsminta	
<b>Tematikai egység/Fejlesztési cél</b>	<i>Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk</i>	<b>Óraszám: 12 + 6 óra</b>
<b>Előzetes tudás</b>	Tárgyfajták, épülettípusok, térfunkciók felismerése.	
<b>Tanulási eredmények</b>	<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>• képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;</li> <li>• különböző alakzatokat, motívumokat, egyszerű vizuális megjelenéseket látvány alapján, különböző vizuális eszközökkel, viszonylagos pontossággal megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít;</li> <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 csoportmunká-</li> </ul>	

	<p>ban;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít;</li> <li>• különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.</li> </ul>	
Kompetenciák	Fejlesztési feladatok és ismeretek	Kapcsolódási pontok
<p><b>Anyanyelvi kommunikáció</b> szókincs fejlesztése a különféle közlési helyzetekben)</p> <p><b>A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái</b> esztétikai megismerés, élmények, érzések kreatív kifejezése, véleményalkotás, esztétikai</p> <p><b>A tanulás kompetenciái</b> önálló tanulás fejlesztése, műveltségi területek támogatása</p> <p><b>A kommunikációs kompetenciák</b> a vizuális kultúra keretében az önkifejezési módok gyakorlása, folyamatos hatással van a kommunikáció formáira és minőségére</p> <p><b>A matematikai, gondolkodási kompetenciák</b> problémamegoldó gondolkodás fejlesztése</p> <p><b>A személyes és társas kompetenciák</b> önismeret, önértékelés, sikerélmény</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Évszakoknak megfelelően természeti formákból való kép- és tárgyalkotás (pl. őszi: őszi terméslények, termésbábok levelekből, tárgyalkotás őszi termésekből (koszorú, füzér); tél: tobozokból karácsonyfa, betlehemi figurák készítése, hóvár, hószobor építése; tavasz: virágtündérek, virágbábok, koszorúk, virágszőnyeg).</li> <li>– Valós vagy képzeletbeli természetes terek (pl. barlang, tisztás, víz alatti világ) különböző épületek (pl. hagyományos parasztház, színház, uszoda, templom, fészer) csoportosítása különböző szempontok szerint (pl. rendeltetés, anyag, méret, elhelyezkedés, kor, díszítmény), a különböző épülettípusok legfontosabb jellemzőinek összehasonlítása és rendezése érdekében.</li> <li>– 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.</li> <li>– Adott, környezet (erdő, vízpart, park) átalakítására, új funkcióval való megtöltésére (pl. fantasztikus kalandpark) terv, makett készítése berendezéssel egyéni vagy csoportmunkában.</li> <li>– Magyar népi építészet legjellemzőbb sajátosságainak megismerése, makettépítés változatos anyagokból (pl. karton, agyag, természetben talált anyagok) egyéni- és csoportmunkában.</li> <li>– 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, csoport-</li> </ul>	<p><i>Matematika:</i> Tárgyak tulajdonságainak kiemelése (analizálás); összehasonlítás, azonosítás, megkülönböztetés; osztályokba sorolás. Adott objektum más nézőpontból.</p> <p>Tájékozódás a világ mennyiségi viszonyaiban.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> a színház formai elemei, látott előadásban, illetve alkalmazása saját rögtönzésekben.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> az anyagfajták megmunkálhatósága, felhasználásuk. Környetettudatosság, újrahasznosítás.</p> <p><i>Ének-zene:</i> Azonosság, hasonlóság, variáció felismerése. Ritmus-hangszerek, ritmikai többszólamúság.</p>

	<p>munkában.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Kiállítás, múzeum, helytörténeti gyűjtemény, tájház felkeresése során vázlatrajzok készítése a hagyományos magyar népi élet belső tereiről, berendezési tárgyairól. A konkrét kiállítás élményéhez köthető tárgyalás.</li> <li>– 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).</li> <li>– Magyar nemzeti jelképpé vált épületek és műalkotások (pl. Országház, debreceni Nagytemplom, Szabadságszobor, Budai vár épület-együttese stb.) megismerése.</li> </ul>	
<b>Fogalmak</b>	építmény, épület, település, nézet: felül-, alul-, oldalnézet, alaprajz, parasztház	

---

## *A magasabb évfolyamba lépés feltételei*

---

### *3. évfolyam végén:*

- A tanuló jellegzetes formákat képes ábrázolni.
- Visszaadja a színeket.
- Magyarázó rajzokat készít szövegekhez, előkészítés után rendeltetésszerű tárgyat konstruál.
- Megérti egyszerű magyarázó rajzok, ábrák értelmét, fotók, illusztrációk, reklámképek üzenetét.
- Megfogalmazza műélményét, megnevezi a többször megfigyelt műveket és alkotójukat.
- Felismeri és megnevezi lakóhelyének néhány nevezetes épületét, szobrát.
- A tanuló továbbhaladását a vizuális képességek elért fejlettségi szintje nem akadályozhatja meg.

### *4. évfolyam végén:*

- A tanuló gyakorlott a tanult vizuális nyelvi és kompozíciós készsége használatában.
- Élményeinek kifejezéséhez önállóan választja meg a megoldást.
- Motívumai változatosak.
- Megjelenít egyszerű mozdulatokat.
- Részt vesz a műalkotások és környezete vizuális üzeneteinek közös elemzésében, önállóan is megfogalmazza véleményét, tetszésítéletét indokolja.
- Felismeri a képzőművészet több műtípusát.
- A gyakran megfigyelt és elemzett művek címét és alkotóját megnevezi.
- Felkeresi a lakóhelyén vagy annak környékén található múzeumot vagy néprajzi gyűjteményt.
- Ott irányított megfigyeléseket végez.
- A könyvtár zenei témájú könyveit, művészeti albumait felhasználja feladatmegoldásaihoz.
- Adott modelleket értelmesen ábrázol megfigyelés után, jellemző formáik, főbb arányaik megragadásával.

- Felismeri a nézetek összefüggéseit, és fel is vázolja ezeket.
- Alapvető színismereteit felhasználja alkotásaihoz.
- Egyszerű képi közléseket alkot és megért.
- Ötletesen és egyre önállóbban készíti el a különféle rendeltetésű tárgyakat.
- Felismer és megnevez kapcsolatokat az elemzett tárgyak, eszközök, épületek formája és funkciója között.
- Alkotó tevékenysége során alkalmazza a tanult technikákat és ábrázolási módokat.
- Gyakorlott az egyszerű, eszköz nélküli vagy kéziszerszámmal végzett anyagalakításban.
- A tanuló továbbhaladását nem akadályozhatja meg vizuális képességei fejlettségének aktuális színvonala.

---

### *Taneshközök, segédeszközök*

---

#### **Tanulói taneshközök:**

- Rajztábla, rajzlapok
- Különböző színű és méretű papírok
- Ceruzák
- Színes ceruza készlet
- Filctoll készlet
- Tempera, vízfesték, ecsetek, rongy
- Gyurma (plasztilin)
- Olló
- Ragasztó
- Zsírkréta
- Porkréta

#### **Tanári taneshközök:**

- Természetes formák (száraz termések, fakéreg, gyökerek...)
- Mintázó eszközök, kés
- Legalább két darab lámpa ( árnyékoláshoz)
- Nyomóhengerek, üveglapok
- Sablonok
- Színes reprodukciók
- Diavetítő
- Művészettörténet diasorozat
- Színes kréták
- Tus
- Hegyezett fapálcák



- Vonalzók

- Rajzszen

- Fonal, gyöngy, bőr, növényi anyagok (szalma, kukoricacsuhé...)

### **Egyéb információhordozók és eszközök:**

- Internet hozzáférés
- Lemezjátszó, hanglemezek
- Írásvetítő, transzparenszek
- Diavetítő, diafilmek, diaképek
- Videó lejátszó, videó filmek
- CD-lejátszó, CD-lemezek
- DVD-lejátszó, DVD-k
- Magnetofon, hangkazetták
- Projektor
- Laptop
- Digitális / Interaktív tábla

### Ajánlott könyvek nevelőknek:

- Óváriné Furján Rita: Képek könyve (Tankönyvkiadó, Bp., 1991.)
- A képzőművészet iskolája ( Képzőművészeti Alap Kiadóvállalata, Bp., 1979)
- Művészeti kislexikon ( Akadémiai Kiadó Bp.,1973.)
- Seinert Ágota: Karácsony (Helikon Kiadó 1991)
- Föld S. Péter: Jó játék a rajzfilm (Móra kiadó, Bp., 1987.)
- Magyar Néprajzi Lexikon
- Lexikonok, képzőművészeti albumok
- Várnagy Ildikó: Vizuális Játékok ( NPI. Bp.,1979.)
- Pataki Tíbor: Papírcsodák ( (Ságvári, Bp.,1983.)
- Cole: A szín ( Park Kiadó, Bp., 1994.) ( Szemtanú és művészet sorozat)
- Búvár zsebkönyvek sorozat népművészettel foglalkozó kötetei.