

# VIZUÁLIS KULTÚRA

## 1-4. ÉVFOLYAM

	1. évfolyam	2. évfolyam	3. évfolyam	4. évfolyam
2020-2021	2			
2021-2022	2	2		
2022-2023	2	2	2	
2023-2024	2	2	2	1
Éves óraszám	72 (36 tanítási hét esetén)	72 (36 tanítási hét esetén)	72 (36 tanítási hét esetén)	36 (36 tanítási hét esetén)

### 1. ÉVFOLYAM

#### A VIZUÁLIS KULTÚRA TANÍTÁS KIEMELT FELADATAI 1. ÉVFOLYAMON:

- 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.

<b>TÉMAKÖR</b>	<b>A TÉMAKÖR feldolgozásának óraszámja</b>
Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat	horizontálisan beépül a többi témakörbe
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	<b>28+2</b>
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	<b>6</b>
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	<b>6</b>
Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	<b>6</b>
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	<b>10</b>
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	<b>12+2</b>
<b>ÖSSZESEN:</b>	<b>72</b>

### **TÉMAKÖR: Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat**

**Óraszám: horizontálisan beépül a többi témakörbe**

#### **TANULÁSI EREDMÉNYEK:**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

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.

#### **FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS**

##### **ISMERETEK:**

- 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, tárgyalakítás).
- 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.
- 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.
- Megadott szempontok alapján

#### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

természeti és mesterséges tárgyak gyűjtése, megfigyelése, és a megfigyelések alapján a tárgyak pontos leírása és változatos vizuális megjelenítése játékos feladatokban.

### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Sík, tér, méret, irány, szín, felület, képelem

### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Magyar nyelv és irodalom: figyelem a beszélgetőtársra.

Szöveg üzenetének, érzelmi tartalmának megértése.

Ének-zene: emberi hang, tárgyak hangja, zörejek megkülönböztetése hangerő, hangszín, ritmus szerint.

Kísérletek oldatokkal, fénnel, hővel.

Matematika: változás kiemelése, az időbeliség megértése.

### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

## **TÉMAKÖR: Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények**

Óraszám: **28+2 óra**

### **TANULÁSI EREDMÉNYEK:**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;
- rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi;
- egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelt 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, fotóz, formáz, épít;
- a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;
- saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikus eszközökkel eljátssza, vizuális eszközökkel megjeleníti;
- korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít, fotóz 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, eljátssza, elmesél;
- adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

### **FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS**

#### **ISMERETEK:**

- 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

### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

eszközökkel síkban és térben (térábrázolási képesség, emberábrázolás, kifejezőképesség fejlesztése) Szemléltetésre ajánlott

képanyag: Turner tájképei, Brueghel:

Gyerekjátékok, Parasztlakodalom, Vankóné Dudás Juli: Jeles napok, népélet.

- Személyes érzelmek, hangulatok kifejezése képalkotásban (kifejező képalkotás, kifejező jellegű plasztikus alkotás) Munkácsy Mihály: Ásító inas, Mednyánszky László: Verekedés után, E. Delacroix: Vihartól megrémült ló.
- 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.
- 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 (karcolózott, faragott pásztorművészeti tárgyak) stíluselemeinek felhasználásával.
- 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.

#### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Illusztráció, kompozíció, kiemelés, forma, festészet, szobrászat, fotó, műalkotás, történet, szereplő, helyszín, vizuális jellemzők, vizuális technikák, népművészeti technikák,

#### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Magyar nyelv és irodalom: élmények, tartalmak felidézése. Szép könyvek.

Ének-zene: cselekményes dalanyag, dramatizált előadás. Ritmus, hangszín, hangmagasság, zene és zöreje.

Matematika: képi emlékezés, részletek felidézése. Nézőpontok. Mozgatás. Síkmetszetek képzeletben

#### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

**TÉMAKÖR: Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben**

Óraszám: 6

**TANULÁSI EREDMÉNYEK:**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- 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 államcímmerünk és nemzeti zászlónk felépítését, összetevőit, színeit

**FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS****ISMERETEK:**

- 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)
- Iskolai életében megjelenő szabályok kapcsán piktogramokat, rajzi jeleket alkot. Véleményt formál társai piktogramterveinek érthetőségével kapcsolatban.
- Magyar nemzeti szimbólumok gyűjtése (pl. államcímmer, nemzeti zászló, Szent Korona, Kossuth-címmer, '56-os lyukas zászló) és a szimbolikus elemek felhasználása az alkotó munka során (pl. tárgyalkotás díszítményeként: huszárcsákó, párta).
- Magyar népi díszítőművészet jelkészletének gyűjtése, kísérletezés a szimbólumok értelmezésével (tulipán, nap, madármotívum, kígyó stb.), tanítói segítséggel, egyénileg, vagy csoportban.

**JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:****KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Modell, látvány, jel, szimbólum, embléma, térkép, alaprajz, cégér, jelzés, vizuális üzenet, hirdetés, díszítőmotívum

**KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Matematika: tájékozódás térben, síkban, a tájékozódást segítő viszonyok.

Technika és tervezés: jelzőtáblák

**A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:****TÉMAKÖR: Médiahasználat – Valós és virtuális információk**

Óraszám: 6 óra

**TANULÁSI EREDMÉNYEK:**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- 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;

- adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;
- valós vagy digitális játékélményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél.

### **FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK:**

- A különböző médiumok (pl. könyv, televízió, rádió, internet, film, videojáték) megfigyelése, vizsgálata, összehasonlítása, megadott szempontok (pl. érzékszervekre gyakorolt hatás, eltérő jelhasználat) alapján közvetlen tapasztalat és saját médiaélmények felidézésének segítségével.
- Az egyes médiumokhoz (pl. könyv, televízió, számítógép) kapcsolódó saját használati szokások (pl. gyakoriság, társas vagy önálló tevékenység), médiaélmények (pl. tetszés, kíváncsiság, rossz élmény) felidézése, kifejezése. Kapcsolódó tapasztalatok, érzések (pl. tetszés, kíváncsiság, félelem) megbeszélése és megjelenítése változatos eszközökkel (pl. rajzolás, festés, bábkészítés, szerepjáték). A megbeszélés eredményeként a valóság és a képzelet megkülönböztetése.
- Kisgyerekeknek szóló célzottan kommunikációs szándékú mozgóképi megjelenések (pl. tv reklám, gyermekműsor) üzenetének elemzése tanári segítséggel, a kommunikációs célt 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).
- Különböző médiumok (pl. könyv, televízió, film, internet, videojáték) egyszerű példáinak elemzése tanári segítséggel, a valóságos és az elképzelt helyzetek azonosítása céljából.

### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

#### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Állókép, mozgókép, zene, hang, zaj, zörej, csend, információ, könyv, televízió, film, internet

#### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Magyar nyelv és irodalom: a szövegértés szövegtípusnak megfelelő funkciójáról, folyamatáról alkotott ismeret, meggyőződés kialakítása, fejlesztése.

Alapvető erkölcsi, esztétikai fogalmak, kategóriák (szép, csúnya, jó, rossz, igaz, hamis).

A történetiségen alapuló összefüggések megértése egy szálon futó történekekben.

Magyar nyelv és irodalom: mesék, narratív történetek.

Technika és tervezés: egészséges és helyes szabadidős tevékenységek felsorolása, ismertetése, megbeszélése

#### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

**TÉMAKÖR: Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet**

Óraszám: 6 óra

**TANULÁSI EREDMÉNYEK:**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;
- adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;
- 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 álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

**FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS****ISMERETEK:**

- 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 (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.
- Fotó- vagy 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”)

**JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:****KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Állókép, mozgókép, zene, emberi hang, zaj, zöreje, csend, kifejezés, animációs film, képkocka, képregény, hanghatás, képsorozat.

**KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Magyar nyelv és irodalom: a szövegértés szövegtípusnak megfelelő funkciójáról, folyamatáról alkotott ismeret, meggyőződés kialakítása, fejlesztése.

Alapvető erkölcsi, esztétikai fogalmak, kategóriák (szép, csúnya, jó, rossz, igaz, hamis).

A történetiségen alapuló összefüggések megértése egy szálon futó történetekben.

Összefüggő mondatok alkotása képek, képsorok segítségével, adott vagy választott témáról.

Ének-zene: emocionális érzékenység fejlesztése.

A teljes figyelem kialakításának fejlesztése. Tapasztalat a zenei jelenségekről.

**A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:****TÉMAKÖR: Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak**

Óraszám: 10 óra

### TANULÁSI EREDMÉNYEK:

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- 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, 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:

- Egyszerű természeti- és mesterséges formák elemző-értelmező rajzolása.
- 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).
- Egyszerű tárgy készítése hagyományos kézműves technikák alkalmazásával (pl. fonás, szövés, nemezélés, gyöngyfűzés, agyagozás).
- 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.
- Elképzelt, mesebeli tárgyak (pl. mindenkit megtáncoltató hangszer, láthatatlanná tevő ékszer, hároméltű jármű) tervezése és létrehozása választott egyszerű anyagokból (pl. papírpép, karton, hurkapálca, textil, gumi).
- Dramatikus játék céljára ujjbáb, síkbáb, kellék (pl. varázspálca, "rámás csizma", "köleves") 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.

### JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:

### KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:

Tér, forma, funkció, méret, arány, lépték, nézet, takarás. hagyomány, kézműves technika, díszítés, minta, öltözék



### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Technika és tervezés: közlekedés, környezetünk.

Matematika: képzeletben történő mozgás. Hajtás, szétvágás síkmetszetek. Objektumok alkotása.

### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

### **TÉMAKÖR: Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk**

Óraszám: **12+2 óra**

#### **TANULÁSI EREDMÉNYEK:**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- 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:**

- 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).
- 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 magyarázata

#### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

#### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Tárgytervezés, forma, funkció, alkalmazkodás, díszítés, öltözék-kiegészítő, építészet, műemlék, műemlékvédelem

#### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Ének-zene: népzene énekléssel, ritmikus mozgással, néptáncsal. Hangszerek.

Technika és tervezés: eszközhasználat

### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI 1. ÉVFOLYAM VÉGÉN**

- Képzelőerő, belső képalkotás fejlődése.
- **Az életkornak megfelelő, felismerhető ábrázolás készítése.**
- Az alkotótevékenységnek megfelelő, rendeltetésszerű és biztonságos anyag- és eszközhasználat, a környezettudatosság szempontjainak egyre szélesebb körű figyelembevételével.
- **A felszerelés önálló rendben tartása.**

- A képkeltő tevékenységek közül személyes kifejező alkotások létrehozása.
- Alkotótevékenység és látványok, műalkotások szemlélése során néhány forma, szín, vonal, térbeli hely és irány, felismerése, használatára.
- **A szobor, festmény, tárgy, épület közötti különbségek felismerése.**
- **Látványok, műalkotások néhány perces szemlélése.**
- Médiumok azonosítása, igény kialakítása a médiahasználat során a tudatosabb választásra, illetve reflektív médiahasználat.
- Médiaélmények változásának és médiatapasztalattá alakíthatóságának felismerése.
- A médiaszövegek néhány elemi kódjának a (kép, hang, cselekmény) azonosítása, illetve ezzel kapcsolatos egyszerű összefüggések felismerése (pl. médiaszövegek emberek által mesterségesen előállított tartalmak, kreatív kifejező eszközöket használnak, amelyek befolyásolják azok hatását).
- A személyes kommunikáció és a közvetett kommunikáció közötti alapvető különbségek felismerése.
- Az életkorhoz igazodó internetes tevékenységek gyakorlása és az abban rejlő veszélyek felismerése.
- **Az alkotó és befogadó tevékenység során a saját érzések felismerése, és azok kifejezése.**

## 2. ÉVFOLYAM

### A VIZUÁLIS KULTÚRA TANÍTÁS KIEMELT FELADATAI 2. ÉVFOLYAMON:

- 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.

TÉMAKÖR	A TÉMAKÖR feldolgozásának óraszám
Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat	horizontálisan beépül a többi témakörbe
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	<b>28+2</b>
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	<b>6</b>
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	<b>6</b>
Álló- és mozgóképek – Kép, hang, történet	<b>6</b>
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	<b>10</b>
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	<b>12+2</b>
<b>ÖSSZESEN:</b>	<b>72</b>

<b>TÉMAKÖR: Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat</b> Óraszám: horizontálisan beépül a többi témakörbe	
<b>TANULÁSI EREDMÉNYEK:</b> A témakör tanulása eredményeként a tanuló: 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>FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Különböző érzékszervi tapasztalatok (pl. szaglás, hallás, tapintás, látás) élményszerű feldolgozása alapján, egyszerű következtetések szóbeli megfogalmazása és az élmények, kialakult érzések vizuális megjelenítése különböző eszközökkel</li></ul>	<b>JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:</b>

síkban és térben (pl. rajz, festés, mintázás, építés/konstruálás, tárgyalakítás).

- 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.
- 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.
- Megadott szempontok alapján természeti és mesterséges tárgyak gyűjtése, megfigyelése, és a megfigyelések alapján a tárgyak pontos leírása és változatos vizuális megjelenítése játékos feladatokban.

#### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Sík, tér, méret, irány, szín, felület

#### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Magyar nyelv és irodalom: figyelem a beszélgetőtársra.

Szöveg üzenetének, érzelmi tartalmának megértése.

Ének-zene: emberi hang, tárgyak hangja, zörejek megkülönböztetése hangerő, hangszín, ritmus szerint

Matematika: változás kiemelése, az időbeliség megértése.

#### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

### **TÉMAKÖR: Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények**

Óraszám: **28+2 óra**

#### **TANULÁSI EREDMÉNYEK:**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;
- rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi;
- egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelt 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, fotóz, formáz, épít;
- a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével

magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;

- saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikus eszközökkel eljátssza, vizuális eszközökkel megjeleníti;
- korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít, fotóz 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, eljátsszik, elmesél;
- adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

#### **FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK:**

- Elképzelt vagy hallott történetek, rövid szövegek, irodalmi (pl. mese, vers) vagy zenei élmények (gyermekdal, gyermekjáték, mondóka) különböző részleteinek vizuális bemutatása a saját ötletek megjelenítése érdekében, különböző eszközökkel síkban és térben (pl. színes rajz, festmény, nyomat, kollázs, plasztika, makett, tábló), és a kitalált vizuális ötletek szöveges magyarázatával (Illusztráció síkban, vagy térben) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Réber László, Reich Károly, Henzelmann Emma, Sajdik Ferenc illusztrációi.
- Saját kitalált történet elmesélése, és a történet néhány fontosabb jelenetének többalakos vizuális megjelenítése tetszőleges eszközökkel
- Képek, vizuális műalkotások átértelmezése (emberábrázolás, differenciált arcábrázolás, térábrázolási képesség fejlesztése Szemléltetésre ajánlott képanyag: Szentkorona zománcképei, Szent László legendák, XI-XII. századi freskók, Csontváry Kosztka Tivadar tájképei.
- Személyes érzelmek, hangulatok kifejezése képalkotásban (kifejező képalkotás, kifejező jellegű plasztikus alkotás) Munkácsy Mihály: Ásító inas, Mednyánszky László: Verekedés után, E. Delacroix: Vihartól megrémült ló.
- 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,

#### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

Leonardo da Vinci: Mona Lisa, Modigliani portréképei.

- 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 (karcolózott, faragott pásztorművészeti tárgyak) stíluselemeinek felhasználásával.
- 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.
- Mozgásélmények (pl. tánc, csoportos játék, körjáték, körtánc) vizuális átírása (pl. vonalakkal, foltokkal, színekkel).

#### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Illusztráció, kompozíció, kiemelés, karakteres forma, festészet, szobrászat, fotó, műalkotás, reprodukció, idő, történet, szereplő, helyszín, vizuális jellemzők, karakter, vizuális technikák, népművészeti technikák, faragás

#### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Magyar nyelv és irodalom: élmények, tartalmak felidézése.

Szép könyvek.

Ének-zene: cselekményes dalanyag, dramatizált előadás. Ritmus, hangszín, hangmagasság, zene és zörej.

Matematika: képi emlékezés, részletek felidézése. Nézőpontok. Mozgatás. Síkmetszetek képzeletben.

#### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

### **TÉMAKÖR: Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben**

Óraszám: 6 óra

#### **TANULÁSI EREDMÉNYEK:**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- 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:**

- A tanulás során felmerülő helyzetekben

#### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

tanítási egységekhez, és egyéb tantárgyi tartalmakhoz a tanulást vagy megértést segítő egyszerű ábra (pl. számegyenes, betűsablon, szókártya) és eszköz (pl. tábló, makett, társasjáték) 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 (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).
- 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 (pl. tárgyalkotás díszítményeként: huszárcsákó, párta).
- Magyar népi díszítőművészet jelkészletének gyűjtése, kísérletezés a szimbólumok értelmezésével (tulipán, nap, madármotívum, kígyó stb.), tanítói segítséggel, egyénileg, vagy csoportban.
- Jeltervezés, jelalkotás változatos méretben (pl. apró pecsét, tábla)
- Környezetünkben található jelek, jelzések (pl. jelzőlámpa, térkép, alaprajz, közlekedési tábla, cégér, piktogram, embléma, szimbólum, zászló, márkajelzés, logo) összegyűjtése játékos feladatok létrehozásának céljából (pl. valós és virtuális társasjáték, dramatikus játék, kincsvadászat).

#### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Modell, látvány, jelalkotás, piktogram, embléma, térkép, alaprajz, cégér, szimbólum, lépték, jel, jelzés, vizuális üzenet, hirdetés, leegyszerűsítés, változat, díszítőmotívum,

#### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Matematika: tájékozódás térben, síkban, a tájékozódást segítő viszonyok.

Technika és tervezés: jelzőtáblák.

Környezetismeret: a térkép legfontosabb elemeinek felismerése. Jelek, jelzések. Természeti jelenségek,

természetes anyagok.

## A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:

### **TÉMAKÖR: Médiahasználat – Valós és virtuális információk**

Óraszám: 6 óra

#### **TANULÁSI EREDMÉNYEK:**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- 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;
- adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;
- valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél.

#### **FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK:**

- Régi magyar reklámok (pl. “Hurka Gyurka”, “Ezt nem lehet megunni”, “Bontott csirke”, “Forgó morgó” stb.) megnézéséhez.
- kapcsolódó tapasztalatok, érzések (pl. tetszés, kíváncsiság, félelem) megbeszélése és megjelenítése változatos eszközökkel (pl. rajzolás, festés, bábkészítés, szerepjáték). A megbeszélés eredményeként a valóság és a képzelet megkülönböztetése.
- Kisgyerekeknek szóló célzottan kommunikációs szándékú mozgóképi megjelenések (pl. tv reklám, gyermekműsor) üzenetének elemzése tanári segítséggel, a kommunikációs célt 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).
- Különböző médiumok (pl. könyv, televízió, film, internet, videojáték) egyszerű példáinak elemzése tanári segítséggel, a valóságos és az elképzelt helyzetek azonosítása céljából.
- A különböző médiumok (pl. könyv, televízió, rádió, internet, film, videojáték) megfigyelése, vizsgálata, összehasonlítása, megadott szempontok (pl. érzékszervekre gyakorolt hatás, eltérő jelhasználat) alapján közvetlen tapasztalat és saját médiaélmények felidézésének segítségével.
- Az egyes médiumokhoz (pl. könyv, televízió, számítógép) kapcsolódó saját használati szokások (pl. gyakoriság, társas

#### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**



vagy önálló tevékenység), médiaélmények (pl. tetszés, kíváncsiság, rossz élmény) felidézése, kifejezése és megjelenítése szóban, vizuálisan (pl. rajzolás, bábkészítés) vagy szerepjátékkal.

- Mesék, gyermekirodalmi alkotások és azok animációs, filmes adaptációinak összehasonlítása, feldolgozása. Az olvasott/felolvasott szöveghez és a levetített adaptációhoz kapcsolódó élmények megjelenítése és feldolgozása (pl. rajzzal, montázskészítéssel).

#### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Állókép, mozgókép, zene, emberi hang, zaj, zörej, csend, információ, mozgókép, könyv, televízió, film, internet

#### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Magyar nyelv és irodalom: a szövegértés szövegtípusnak megfelelő funkciójáról, folyamatáról alkotott ismeret, meggyőződés kialakítása, fejlesztése.

Alapvető erkölcsi, esztétikai fogalmak, kategóriák (szép, csúnya, jó, rossz, igaz, hamis).

A történetiségen alapuló összefüggések megértése egy szálon futó történetekben.

Magyar nyelv és irodalom: mesék, narratív történetek.

Technika és tervezés: egészséges és helyes szabadidős tevékenységek felsorolása, ismertetése, megbeszélése.

#### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

### **TÉMAKÖR: Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet**

Óraszám: 6 óra

#### **TANULÁSI EREDMÉNYEK:**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;
- adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;
- 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 álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez

#### **FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK:**

- 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 (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.

#### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

- Fotó- vagy rajzsorozat készítése a mindennapok során tapasztalható időbeli változások szemléltetése érdekében (pl. napirend, naplemente, Luca-búza fejlődése).
- Mozgásillúziót keltő régi papírajzok megismerése a tapasztalatok felhasználása önálló alkotó munkában (pl. “pörgetős mozi”).
- Egyszerű (pl. kitalált vagy átélt) cselekmény megjelenítése képekkel (pl. rajzzal, képsorozattal), megfelelő hanghatásokkal (pl. zörejjel, énekhanggal) kiegészítve.

#### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Állókép, mozgókép, zene, emberi hang, zaj, zörej, csend, információ, mozgókép, könyv, televízió, film, internet

#### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Magyar nyelv és irodalom: a szövegértés szövegtípusnak megfelelő funkciójáról, folyamatáról alkotott ismeret, meggyőződés kialakítása, fejlesztése.

Alapvető erkölcsi, esztétikai fogalmak, kategóriák (szép, csúnya, jó, rossz, igaz, hamis).

A történetiségen alapuló összefüggések megértése egy szálon futó történetekben.

Összefüggő mondatok alkotása képek, képsorok segítségével, adott vagy választott témáról.

Ének-zene: emocionális érzékenység fejlesztése.

A teljes figyelem kialakításának fejlesztése.

#### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

### **TÉMAKÖR: Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak**

Óraszám: 10 óra

#### **TANULÁSI EREDMÉNYEK:**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- 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:**

- Egyszerű természeti- és mesterséges formák elemző-értelmező rajzolás.
- 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, nyomtat).

#### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

- Egyszerű tárgy készítése hagyományos kézműves technikák alkalmazásával (pl. fonás, szövés, nemezés, gyöngyfűzés, agyagozás).
- 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.
- Elképzelt, mesebeli tárgyak (pl. mindenkit megtáncoltató hangszer, láthatatlanná tevő ékszer, háromléptű jármű) tervezése és létrehozása választott egyszerű anyagokból (pl. papírpép, karton, hurkapálca, textil, gumi).
- Dramatikus játék céljára ujjbáb, síkbáb, kellék (pl. varázspálca, “rámás csizma”, “köleves”) 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.
- 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.

#### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Téralkotás, térformálás, térlehatárolás, térszervezés, formarend, méretarány, léptékváltás, funkció, hagyomány, kézműves technika, díszítés, minta, öltözék.

#### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Matematika: képzeletben történő mozgatás.

Hajtás, szétvágás síkmetszetek. Objektumok alkotása

#### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

### **TÉMAKÖR: Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk**

Óraszám: **12+2 óra**

#### **TANULÁSI EREDMÉNYEK:**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelt 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:**

- 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).
- 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.
- A közvetlen környezet épített/tervezett elemeinek és épülettípusainak összegyűjtése (pl. park, iskola, vegyesbolt, templom, bisztró, víztorony, szeméthyűjtő sziget) és vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, montázs, talált tárgy átalakítás, makett). A gyűjtés 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

### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

#### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Tárgytervezés, formatervezés, forma, funkció, alkalmazkodás, díszítés, iparművészet, design, építészet, műemlék, műemlékvédelem

#### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Ének-zene: népzene énekléssel, ritmikus mozgással, néptáncsal. Hangszerek.

Technika és tervezés: eszközhasználat.

Matematika: objektumok alkotása.

#### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

### 3. ÉVFOLYAM

#### A VIZUÁLIS KULTÚRA TANÍTÁS KIEMELT TERÜLETEI 3. ÉVFOLYAMON:

- történetek, művészi élmények, érzelmek, hangulatok megjelenítése vizuálisan
- térábrázolási, emberábrázolási feladatok síkban és térben
- kreatív történetalkotás dramatikusan és képi síkon
- műalkotásokkal kapcsolatos gondolatok, érzések kifejezése
- vizuális és technikai ismeretek bővítése
- képi információk értelmezése: ábrák, vizuális jelek jelentése és alkalmazása
- médiahasználati ismeretek
- tárgyformálás, tárgyalkotó folyamatok
- a lakóhely jelentősebb emlékeinek (épületek, néphagyományainak) megismerése

TÉMAKÖR	A TÉMAKÖR feldolgozásának óraszámja
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	<b>24+2</b>
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	<b>8</b>
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	<b>8+2</b>
Álló- és mozgóképek – Kép, hang, történet	<b>6</b>
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	<b>10</b>
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	<b>12</b>
<b>ÖSSZESEN:</b>	<b>72</b>

#### **TÉMAKÖR: Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények**

Óraszám: **24+2 óra**

#### **TANULÁSI EREDMÉNYEK**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, formáz, épít;
- korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjelenít: rajzol, fest, formáz, épít, és magyarázza azt;
- rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, 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 játékélményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, 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 elképzelt szövegesen is bemutatja, magyarázza;
- elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábokat, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;
- saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikusan eszközökkel eljátszza, vizuális eszközökkel megjeleníti;
- időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjelenít;
- adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

## FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK:

- Változatos mesés térben játszódó magyar népmese különleges helyszínének személyes vizuális megjelenítése, jellemző szereplők papírból kivágott figuráinak elhelyezése saját alkotott térben (térábrázolási-, emberábrázolási-képesség fejlesztése Szemléltetésre ajánlott képanyag: Hieronymus Bosch: Zenészek pokla, Szinyei Merse Pál: Majális, Csontváry K. T.: Nagy Taormina, magyar népi építészet jellemző példáinak (parasztház, fa harangláb, székelykapu stb.) fotói.
- Saját kitalált történet elmesélése, a történet inspirálta elképzelt terekről, egyszerű anyagok (pl. használt csomagolóanyag, természetben talált termények és termések, talált tárgyak) felhasználásával installáció készítése, díszletszerű tér berendezése a személyes élmények bemutatása, kifejezése céljából, csoportmunkában is (térábrázolási- és tér rendezés képességeinek fejlesztése, kifejező képesség fejlesztése) Szemléltetésre ajánlott filmanyag: Kemény Henrik: Vitéz László.
- Tanult mesék, mondák vagy zeneművek valós vagy kitalált szereplőinek (pl. lovag, Mátyás király, molnárlegény, komámasszony, "árgyélus kismadár", Hüvelyk Matyi) megformálása síkban vagy térben (pl. festmény, kollázs, papírmasé maszk, újrahasznosítható anyagokból báb), a szereplők illusztratív bemutatása vagy dramatikus feldolgozása érdekében csoportmunkában is (Emberábrázolás, differenciált arc- és kézábrázolás fejlesztése).
- Mesék, gyermekirodalmi alkotások (pl. Magyar népmesék, Vuk, Pinokkió) és azok filmes vagy színházi adaptációinak összehasonlítása, feldolgozása. Az olvasott szöveghez és a vetített adaptációhoz kapcsolódó élmények megjelenítése és vizuális feldolgozása különböző eszközökkel (pl. rajz, festés, montázs).
- 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.
- Saját irodalmi és filmes élményekből

## JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:

Ismert mese képi megkomponálása különböző formákban (pl. álló, fekvő téglalapon, kör formában).

Kollázs készítése rajzolt, festett külső vagy belső síktérre, kivágott figurák elrendezésével.

Elveszett tárgyak keresése: Egy táskában különböző terményeket, tárgyakat (kavics, alma, toboz, iránytű, fésű, zsineg, lakat, tükör, baba, kesztyű, szemüveg, fakanál, távcső, régi pénz stb.) helyezünk el, és minden játékos választ egyet. A játékvezető mindenkitől megkérdezi: „Kié lehet ez a tárgy?”, „Hogy került ide?”

Több tárgyal történet alkotása csoportmunkában.

Ismert magyar népdalhoz illusztráció készítése a magyar paraszti életmód megjelenítésével. (pásztorkodás, ünnepkörökhöz kapcsolódó népszokások stb.)

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.

- Magyar népmesék, népballadák illusztratív megjelenítése jellegzetes magyar népviseleti elemek megfigyeléseinek felhasználásával
- Adott álló- vagy mozgóképi megjelenések (pl. festmény: Csók István : Szénagyűjtők, grafika: M. C. Escher Mozaik, emberábrázolást nem tartalmazó részlete, fotó, képregény, társak munkái) egyéni elképzelés szerinti átértelmezése (pl. más napszakban, más évszakban, más helyszínen, más szereplőkkel, más hangulati elemekkel, színátírással).
- 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.
- 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).
- 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 (pl. Van Gogh tollrajzai, Gyulai Líviusz grafikái), a tapasztalatok alapján rajzolt gyűjtemény készítése egyénileg, vagy csoportban. A gyűjtött minták felhasználása

Szintani ismeretek: a színek hangulati hatásainak érzékeltetése. Ugyanannak a témának a feldolgozása csoportbontásban: hideg vagy meleg színekkel történő alkotás. (pl. mesebeli utca, házsor)

Fehér alapon fekete, fekete alapon fehér faktúrákkal díszített madarak ábrázolása.

saját célú képalkotásban egyénileg vagy csoportmunkában.

### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

figurális alkotás, portré, képmező, kompozíció, karakter, hangulat, kollázs, montázs, képregény, fikció, lényegkiemelés, karakter, gesztus, személyiségjegy, színhangulat, népviselet, parasztház, tornác, székykapu,

### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Magyar nyelv és irodalom: gondolatok, érzelmek, vélemények kifejezése.

Olvasmányhoz kapcsolódó személyes élmények felidézése és megosztása.

Környezetismeret: ismeretszerzés közvetlen megfigyelés alapján.

Matematika: mennyiségi tulajdonságok, viszonylatok, becslés, összehasonlítás.

### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

A tanuló törekszik a vizuális nyelvi- a képi és plasztikai- kifejezőeszközök, elemek, ritmusok, a síkbeli és térbeli kompozíció egyre tudatosabb alkalmazására élményfeldolgozó, alkotó munkájában. Aktívan részt vesz a műalkotásokkal való foglalkozásban, és műélményét igyekszik megfogalmazni.

## **TÉMAKÖR: Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben**

**Óraszám: 8 óra**

### **TANULÁSI EREDMÉNYEK**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- 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 nemzeti zászlónk felépítését, 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:**

- 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.

### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

Kedvenc könyvről plakát készítése az olvasóvá nevelés céljából. Ajánlás a társaknak.

Aktuális, a természetvédelmi világnapokhoz kötődő figyelemfelhívó plakát készítése az iskolai ökofalra a környezettudatos szemlélet formáláshoz.



<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>- 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>Egy napom története: 8-9 részből álló szöveges forgatókönyv készítése, egy jelenet rajzos megjelenítésével.</p> <p>Saját címer készítése: az egyéniség megjelenítése színben, formában, mondanivalóban.</p>
<p><b>KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:</b> Vizuális kommunikáció, befolyásolás, meggyőzés, figyelemfelkeltés, piktogram, térkép, plakát, idő, címer</p>	
<p><b>KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:</b> Matematika: tájékozódás a térben (síkon ábrázolt térben; szavakban megfogalmazott információk szerint). A változás kiemelése; az időbeliség. Magyar nyelv és irodalom: információhordozók. Látványok verbális megfogalmazása. Az időbeliség kifejezésének nyelvi lehetőségei. Kulcsszókeresés; szövegtömörítés; hiányos vázlat, táblázat, ábra kiegészítése a szöveg alapján.</p>	
<p><b>A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:</b> Megérti környezetének, tankönyveinek fontos vizuális jeleit, közlő ábráit, maga is tud magyarázó rajzot készíteni. Ismeri az alapvető képi kifejezőeszközöket.</p>	

<p><b>TÉMAKÖR: Médiahasználat – Valós és virtuális információk</b> Óraszám: <b>8+2 óra</b></p>	
<p><b>TANULÁSI EREDMÉNYEK</b> A témakör tanulása eredményeként a tanuló:</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 játékményeit 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 segítségével elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;</li> <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> </ul>	
<p><b>FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kisgyerekeknek szóló mozgóképi közlések (pl. tv reklám, gyermekműsor) üzenetének elemzése (pl. a kommunikációs célt szolgáló legfontosabb eszközök és az elért hatás) tanári segítséggel és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. félelmetes-megnyugtató hangok gyűjtése,</li> </ul>	<p><b>JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:</b></p> <p>Félidőben stop: reklámok lejátszása félidőig, majd kitalálás, hogyan folytatódhat. Kinek szól az adott reklám? Vajon miért szól sok reklám a gyerekekhez? A reklámfelületek sokszínűségének megismerése (óriásplakát, járművek, pólók, újságok stb.)</p>

<p>változatok újrajátszása).</p> <ul style="list-style-type: none"> <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>Csoportmunkában papír-reklámtáska készítése a zöltség és gyümölcsfogyasztás népszerűsítése céljából.</p> <p>Aranyszabályok megismerése kártyalapokkal a médiahasználatra vonatkozóan. Szituációkat leíró és arany szabályokat tartalmazó kártyák párosztatása.</p> <p>Böngészés összehasonlítása könyvből és az internet felhasználásával. A két forrás összevetése vizuális szempontból.</p>
--	--

### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Média, reklám, televíziós műsortípus, televíziós sorozat, ismeretterjesztő műsor

### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Magyar nyelv és irodalom: a mozgó és álló képek értelmezése a saját szerepünkre, helyzetünkre a mindennapi életünkben, kifejezése más eszközzel is (pl. drámajátékok).

A könyvtár, mint információs központ, a tanulás bázisa, segítője.

Etika: haver, barát, társ, csapattag, internetes kapcsolatok.

Konfliktusmegoldás, közös szabályalkotás és annak elfogadása, mint érték. Baráti társaság összetartó ereje és a virtuskodás értéke/bátorság, vakmerőség. Játék, közösségi élet az interneten.

Környezetismeret: a helyes önismeret kialakításának megalapozása.

### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

Mozgóképi elemeket életkorának megfelelően elemez.

Médiahasználat során a valós és virtuális információkat jól elkülöníti.

## **TÉMAKÖR: Álló- és mozgóképek – Kép, hang, történet**

Óraszám: 6 óra

### **TANULÁSI EREDMÉNYEK**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- 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;
- 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;

### **FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK:**

- Régi magyar gyerekfilmek (pl: Kemény kalap és krumpliorr) karakteres szereplőinek képi megjelenítése, történetiség, részlet ábrázolása, dramatikus előadása.
- Egyszerű mozgóképi részletekben (pl.

### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

Mesebeli karakterek ábrázolása mozgóképek megtekintését követően: tündérek és boszorkányok, mint főszereplők, jellegzetes alakjainak megelevenítése rajzban és dramatikusan.

<p>mesefilm, reklámfilm) hangok és a képek által közvetített érzelmek (pl. öröm, düh, félelem) azonosítása a hatások közös megbeszélésével.</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>Pacnikép: foltokból szokatlan figurák alkotása, dekoratív megjelenítéssel és ehhez saját történet alkotása.</p> <p>Csoportmunkában leporelló készítése egy ismert meséről. Síkfigurák rajzolása és kivágása ugyanarról a szereplőről különböző nézetben. A kivágott figurákhoz háttér készítése.</p>
---	---

#### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Nézőpont, cselekmény, főszereplő, mellékszereplő, fényhatás

#### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Matematika: tájékozódás az időben.

Tárgyak, élőlények tulajdonságainak kiemelése. Adott objektum más nézőpontból.

Környezetismeret: ismeretszerzés közvetlen megfigyelés alapján.

#### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

Időbeli történéseket vizuális úton képes megjeleníteni, törekszik a karakterisztikus ábrázolásra. Életkorának megfelelően értékeli a látott vizuális álló-vagy mozgóképeket.

### **TÉMAKÖR: Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak**

Óraszám: 10 óra

#### **TANULÁSI EREDMÉNYEK**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- 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:**

- 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

#### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

Nyitott és összecsukott esernyők formai elemzése. Dramatikus játék az esernyőkkel. Fantáziarajzok készítése az esernyőkről használati funkciójának átalakításával.

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 (Pl. miskakancsó megfigyelés utáni rajza alapján “miskakancsó családjának” megjelenítése).
- Korong nélkül készülő, adott funkcióra alkalmas egyszerű agyagedény készítése az alkalmazott technikából adódó önálló tervezés alapján (pl. homokedény, könyökedény, papírhenger oldalához csigákból épített, kész edény üregébe préselve).
- Tárgytervezés, tárgyalkotás, vagy meglévő tárgy átalakítása (pl. öltözet kiegészítő, játék) hagyományos kézműves technikákkal (pl. nemezelés, fonás, hímzés, batikolás, agyagozás).
- Hulladékanyagokból új funkcióval bíró tárgyak tervezése, kivitelezése valós vagy elképzelt funkció teljesítése érdekében (pl: flakonokból és egyéb kiegészítő elemekből fantasztikus járművek tervezése, modellezése).
- Magyar népi ünnepkör iskolai bemutatásához (pl. Betlehemezés, Csillagjárás, Kisze hajtás stb.) átéléséhez néprajzi dokumentáció (fotó, film) megismerésével hitelességre törekvő kellékek, jelmezek készítése csoportmunkában.

Agyagedény készítése agyaghurkából vagy agyaglapokból, bekarcolt vagy rátapasztott díszítéssel.

A magyar népi motívumkincset megidéző kulcstartó vagy kokárda (pl. tulipános) készítése filcanyagból alapöltésekkel. (kézi-fűzőöltés, pelenkaöltés, száröltés)

Újrahasznosított anyagokból állatok tervezése készítése az állatok világnapjára. Az állatok karakterisztikus megjelenítése a felhasznált hulladékokból. Bábjáték az elkészült állatokkal.

A busójárás hagyományainak megismerése. Busó álarc készítése a jellegzetes jegyek megjelenítésével (színek, formák, érzelmek) és természetes anyagok felhasználásával. (birkaszőr, rafia).

### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Tárgytervezés, használati tárgy-dísz tárgy, vizuális ritmus, formai egyszerűsítés, népi cserépedény, hímzésminta

### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Matematika: tájékozódás az időben.

Etika: a múlt és a jelen életviszonyai közötti különbségek.

Környezetismeret: az anyagfajták megmunkálhatósága, felhasználásuk.

### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

Egyszerű tárgyakat megalkot, az alkotás során betartja a készítés lépéseit és szabályait. Rendelkezik a forma és rendeltetés viszonyával kapcsolatos alapvető képzetekkel.

## **TÉMAKÖR: Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk**

Óraszám: 12 óra

### **TANULÁSI EREDMÉNYEK**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzélést szövegesen is bemutatja, magyarázza;

- elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábot, 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:**

- 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).
- 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.
- 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

### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

Magvakkból őszi hangulatú mandala készítése.

A tanterem makettjének elkészítése. Egyéb teremrendezési ötletek csoportmunkában a „mit,

<p>változatának megtervezése, elkészítése makettben, „terepasztal” megépítése, csoportmunkában.</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 épületegyüttese stb.) megismerése.</li> </ul>	<p>hová, milyen céllal” szempontok figyelembevételével.</p> <p>A hajdúböszörményi tájház épületeinek megtekintése, azok belső tereinek és berendezési tárgyainak megfigyelése.</p> <p>A kiállított textíliák motívumainak felhasználásával vászontáska, vagy középterítő díszítése textil filccel.</p>
<p><b>KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:</b> Építmény, épület, település, nézet: felül-, alul-, oldalnézet, alaprajz, parasztház</p>	
<p><b>KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:</b> Matematika: tájékozódás az időben. Étika: a múlt és a jelen életviszonyai közötti különbségek.</p>	
<p><b>A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:</b> A tanuló ismeri lakóhelyének fontosabb épületeit, helytörténeti ismereteit a vizuális alkotásokban felhasználja.</p>	

## 4. ÉVFOLYAM

### A VIZUÁLIS KULTÚRA TANÍTÁS KIEMELT TERÜLETEI 4. ÉVFOLYAMON:

- történetek, művészi élmények, érzelmek, hangulatok, karakterek megjelenítése vizuálisan
- térábrázolási, emberábrázolási, komponálási feladatok síkban és térben
- kreatív történetalkotás dramatikusan és képi síkon
- műalkotásokkal, társak munkáival kapcsolatos gondolatok, érzések kifejezése
- vizuális és technikai ismeretek bővítése
- kép információk értelmezése: ábrák, vizuális jelek jelentése és alkalmazása
- tudatos médiahasználat
- tárgyformálás, tárgyalkotó folyamatok
- a lakóhely jelentősebb emlékeinek (épületek, néphagyományainak) megismerése

TÉMAKÖR	A TÉMAKÖR feldolgozásának óraszám
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	<b>10+1</b>
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	<b>4</b>
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	<b>4+1</b>
Álló- és mozgóképek – Kép, hang, történet	<b>4</b>
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	<b>6</b>
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	<b>6</b>
<b>ÖSSZESEN:</b>	<b>36</b>

#### **TÉMAKÖR: Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények**

Óraszám: **10+1 óra**

#### **TANULÁSI EREDMÉNYEK**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- 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 eleméz, összehasonlít;
- képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja tetszését;
- valós vagy digitális játékélményeit 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 elképzelt szövegesen is bemutatja, magyarázza;
- elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábokat, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;
- saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikusan eszközökkel eljátszza, 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:**

- 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)  
Szemléltetésre ajánlott képanyag: Hyeronimus Bosch: Zenészek pokla, Szinyei Merse Pál: Majális, Csontváry K. T.: Nagy Taormina, magyar népi építészet jellemző példáinak (parasztház, fa harangláb, székelykapu stb.) fotói.
- Saját kitalált történet elmesélése, a történet inspirálta elképzelt terekről, egyszerű anyagok (pl. használt csomagolóanyag, természetben talált termények és 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.
- Tanult mesék, mondák vagy zeneművek valós vagy kitalált szereplőinek (pl. lovag, Mátyás király, molnárlegény, komámasszony, "árgyélus kismadár", Hüvelyk Matyi) megformálása síkban vagy térben (pl. festmény, kollázs, papírmasé maszk, újrahasznosítható anyagokból báb), a szereplők illusztratív bemutatása vagy dramatikus feldolgozása érdekében csoportmunkában is (Emberábrázolás, differenciált arc- és kézábrázolás fejlesztése).
- 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.
- Saját irodalmi és filmes élményekből származó szereplők jellemzőinek, érzelmeinek, karakterének (pl. gesztusok, viselkedés, öltözék, személyes tárgyak) megfigyelése és feldolgozása különböző

#### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

A képmező-osztás alkalmazása a komponálás során.

A terek, szereplők elrendezése az osztásokban. Hangsúlyos és hangsúlytalan elemek tudatos elrendezése.

Installáció evőeszközök, különböző szerszámok felhasználásával.

Ismert magyar népdalhoz illusztráció készítése a magyar népi építészet megjelenítésével.



játékos (pl. dramatikus, vizuális) feladatokban a karakter és a jellemzők tudatosítása érdekében, és a tapasztalatok közös megbeszélésével.

- Adott álló- vagy mozgóképi megjelenések (pl. festmény: Csók István : Szénagyűjtők, grafika: M. C. Escher Mozaik, emberábrázolást nem tartalmazó részlete, fotó, képregény, társak munkái) egyéni elképzelés szerinti átértelmezése (pl. más napszakban, más évszakban, más helyszínen, más szereplőkkel, más hangulati elemekkel, színátírással).
- 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.
- Karakteres fekete fehér művészfotók megfigyelése alapján a látott személyre vonatkozó információk, jellemzők megfogalmazása játékos, találgatásra alapuló formában (pl. életkor, foglalkozás, kedvenc étel, fontos tárgy) Az élmények vizuális megjelenítése (pl. portrérajz, fotómanipuláció, kollázs) a legfontosabb jellemzők (pl. külső-belső tulajdonság, öltözet, attribútum) minél pontosabb bemutatása érdekében Szemléltetésre ajánlott képanyag: Kunkovács László: Pásztoremberek, Robert Capa fotói.
- 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).
- Játékélmények játékos vizuális és dramatikus feldolgozása (pl. digitális játék síkbeli vagy térbeli társasjátékká alakítása, szabályrendszerek kidolgozása és átdolgozása)
- Grafikai felületet gazdagon tartalmazó grafika mintakincsének megfigyelése (pl. Van Gogh tollrajzai, Gyulai Líviusz grafikái), a tapasztalatok alapján rajzolt

Szintani ismeretek: színellentétek, a színek hangulati hatásainak érzékeltetése. Fotók, képek átszerkesztése digitális eszközzel.

Játék a betűkkel: névkompozíció készítése grafikus elemek felhasználásával.

gyűjtemény készítése egyénileg, vagy csoportban. A gyűjtött minták felhasználása saját célú képalkotásban egyénileg vagy csoportmunkában.

#### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Figurális alkotás, portré, képmező, kompozíció, karakter, hangulat, kollázs, montázs, képregény, fikció, lényegkiemelés, karakter, gesztus, személyiségjegy, színhangulat, népviselet, parasztház, tornác, székelykapu,

#### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Magyar nyelv és irodalom: gondolatok, érzelmek, vélemények kifejezése.

Olvasmányhoz kapcsolódó személyes élmények felidézése és megosztása.

Környezetismeret: ismeretszerzés közvetlen megfigyelés alapján.

Matematika: mennyiségi tulajdonságok, viszonylatok, becslés, összehasonlítás.

#### **A TOÁBHALADÁS FELTÉTELEI:**

A tanuló vizuális nyelvi és kompozíciós ismereteit igyekszik tudatosan használni. Élményeinek kifejezéséhez önálló megoldásokat keres, motívumai egyre változatosabbak; megjelenít jellemző mozzdulatokat. Jártas a műalkotások közös elemzésében, igyekszik az önálló véleményalkotásra.

### **TÉMAKÖR: Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben**

Óraszám: 4 óra

#### **TANULÁSI EREDMÉNYEK**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- 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 államcímereink 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:**

- 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 készítése az ökoszemlélet jegyében) tervezése egyénileg vagy csoportmunkában.
- 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.
- Valós vagy képzeletbeli utazás folyamatának, útvonalának, történéseinek képes és szöveges bemutatása (pl. Rumini

#### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

Aktuális, a természetvédelmi világnapokhoz kötődő figyelemfelhívó plakát készítése az iskolai ökofalra a környezettudatos szemlélet formáláshoz.

Egy aktuális történet, téma feldolgozása szöveges képregény formájában, csoportmunkában.

Városunk egy madár szemével: Hajdúböszörmény településszerkezetének megismerése. Ehhez hasonló képzeletbeli „térkép” készítése kreatív megoldásokkal.

térképe, Ph. Fogg úr 80 napos útinaplója, egy sarkkutató forgatókönyve, útifilm az osztálykirándulásról), különböző cél (pl. tájékoztatás, dokumentálás, szórakoztatás) hangsúlyozásával.

- Állami és városi címerünkről, zászlóinkról prezentáció készítése. A gyűjtemény rajzos adatainak felhasználása kifejező jellegű képalkotásban.

### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Vizuális kommunikáció, befolyásolás, meggyőzés, figyelemfelkeltés, piktogram, térkép, plakát, idő, címer

### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Matematika: tájékozódás a térben (síkon ábrázolt térben; szavakban megfogalmazott információk szerint).

Magyar nyelv és irodalom: információhordozók.

Látványok verbális megfogalmazása. Az időbeliség kifejezésének nyelvi lehetőségei. Kulcsszókeresés; szövegtömörítés; hiányos vázlat, táblázat, ábra kiegészítése a szöveg alapján.

### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

Érti a vizuális kommunikáció jelentőségét a tájékozódásban, tájékoztatásban. Megalkot egyszerű képi közléseket.

## **TÉMAKÖR: Médiahasználat – Valós és virtuális információk**

Óraszám: **4+1 óra**

### **TANULÁSI EREDMÉNYEK**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- 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:**

- Kisgyerekeknek szóló mozgóképi közlések (pl. tv reklám, gyermekműsor) üzenetének elemzése (pl. a kommunikációs célt szolgáló legfontosabb eszközök és az elért hatás) tanári segítséggel és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. félelmetes-megnyugtató hangok gyűjtése, változatok újrajátszása).
- Fogyasztásra ösztönző különböző reklámanyagok (pl. szórólap, óriásplakát, reklámújság, tv reklám) elemzése tanári segítséggel és a vizuális megjelenés áttervezése játékos feladatokban (pl.

### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

Rövid „mozgó kép” készítése csoportokban az iskolai papírgyűjtés reklámozása céljából hanghatások, szlogenek felhasználásával.

Reklámújságok reklámfogásai megbeszélése: figyelemfelkeltés, kedvező ár, kuponok stb. Kiscsoportban a reklámújság egy reklámjának áttervezése.

<p>kommunikációs hatást erősítő vagy módosító céllal).</p> <ul style="list-style-type: none"> <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>Előzetes feladatként: ppt formájában ismeretterjesztő sorozatok, gyermekbarát internetes játékok bemutatása a társaknak (fókuszálva a tartalom hasznosságára és annak vizuális megjelenésére).</p>
--	---

### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Média, reklám, televíziós műsortípus, televíziós sorozat, ismeretterjesztő műsor

### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Magyar nyelv és irodalom: a mozgó és álló képek értelmezése a saját szerepünkre, helyzetünkre a mindennapi életünkben, kifejezése más eszközzel is (pl. drámajátékok).

A könyvtár, mint információs központ, a tanulás bázisa, segítője.

Etika: haver, barát, társ, csapattag, internetes kapcsolatok. Konfliktusmegoldás, közös szabályalkotás és annak elfogadása, mint érték. Baráti társaság összetartó ereje és a virtuskodás értéke/bátorság, vakmerőség. Játék, közösségi élet az interneten.

Környezetismeret: a helyes önismeret kialakításának megalapozása.

### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

Különböző típusú médiaszövegeket felismer, a médiatartalmak közötti igyekszik tudatosan választani.

A médiaszövegekhez használt egyszerű kódok kreatív kifejezőeszközök érzelmi hatásait jól érzékeli.

## **TÉMAKÖR: Álló- és mozgóképek – Kép, hang, történet**

Óraszám: 4 óra

### **TANULÁSI EREDMÉNYEK**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- 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:**

- 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

### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

Tárgyak megvilágítása szórt és irányított fényvel. Fotók készítése a fény-árnyék, a sötét-világos megjelenítésével. Fekete-fehér képek készítése. Üvegtárgyak különleges hatásai a fotókon.

Emlékeink: az elmúlt négy év legmaradandóbb emlékeiről egyszerű videó készítése képekből és hozzáillő szövegekből összeállítva.

vizuális megjelenítése (pl. képregény, fotósorozat, rövidfilm) a történet időbeliségének érzékeltetése érdekében.

### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Nézőpont, cselekmény, főszereplő, mellékszereplő, fényhatás, megvilágítás

### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Matematika: tájékozódás az időben.

Tárgyak, élőlények tulajdonságainak kiemelése. Adott objektum más nézőpontból.

Környezetismeret: ismeretszerzés közvetlen megfigyelés alapján.

Magyar nyelv és irodalom: gondolatok, érzelmek, vélemények kifejezése, lényegkiemelés.

Etika: barátság, kapcsolatok, közös élmények, összetartás, összetartozás.

### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

Kép- és hangrögzítő eszközök használatát elemi szinten ismeri. Az elsajátított kifejezőeszközök segítségével saját gondolatok, érzések megfogalmazására, rövid, egyszerű történet megformálására törekszik.

## **TÉMAKÖR: Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak**

**Óraszám: 6 óra**

### **TANULÁSI EREDMÉNYEK**

A témakör tanulása eredményeként a tanuló:

- 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:**

- Tárgytervezés, tárgyalakítás, vagy meglévő tárgy átalakítása (pl. öltözet kiegészítő, játék) hagyományos kézműves technikákkal (pl. nemezelés, fonás, hímzés, batikolás, agyagozás).
- 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.
- Csomagolás tervezése, kivitelezése valós vagy képzeletbeli tárgy, dolog (pl. mobiltelefon, szemüveg, sütemény, hétmérföldes csizma, élet vize) számára a

### **JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:**

Tarisznya vagy batyu készítése filc anyagból rátétes minták alkalmazásával.

Látogatás a helyi múzeumba vagy tájházba. Jegyzetek, vázlatok készítése a vidék jellemző cserépedényeiről, azok formakincséről és motívumairól.

<p>tárgy legfontosabb sajátosságainak (pl. forma, anyag) megtartásával és vizuális érzékeltetésével.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Hulladékanyagokból új funkcióval bíró tárgyak tervezése, kivitelezése valós vagy elképzelt funkció teljesítése érdekében (pl: flakonokból és egyéb kiegészítő elemekből fantasztikus járművek tervezése, modellezése).</li> <li>– Dramatikus játékhoz jelmezek és kellékek készítése önállóan vagy csoportmunkában. Különböző anyagok szakszerű összeépítése (pl. ragasztás, kötözés, varrás, dróttal).</li> </ul>	<p>Újrahasznosított anyagokból robotok, szuperhősök tervezése készítése kiscsoportokban.</p>
<p><b>KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:</b> Tárgytervezés, csomagolás, használati tárgy-díztárgy, vizuális ritmus, formai egyszerűsítés, népi cserépedény, hímzésminta</p>	
<p><b>KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:</b> Matematika: tájékozódás az időben. Etika: a múlt és a jelen életviszonyai közötti különbségek. Környezetismeret: az anyagfajták megmunkálhatósága, felhasználásuk.</p>	
<p><b>A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:</b> Egyre önállóbb a tárgyalkotás folyamatában, igyekszik az ésszerű munkamenetre. Képes a mindennapi tárgyak és eszközök formája és funkciója közötti kapcsolat felismerésére.</p>	

<p><b>TÉMAKÖR: Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk</b> Óraszám: 6 óra</p>	
<p><b>TANULÁSI EREDMÉNYEK</b> A témakör tanulása eredményeként a tanuló:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelt szövegesen is bemutatja, magyarázza;</li> <li>– elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;</li> <li>– 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 csoportmunkában;</li> <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>	
<p><b>FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK:</b></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:</li> </ul>	<p><b>JAVASOLT TEVÉKENYSÉGEK:</b></p> <p>Kukoricacsuhéból, csutkából készült tárgyak, díszek készítése: virág, pillangó, baba, angyal stb. Kitalált történet a készített munkákból.</p>

virágtündérek, virágbábok, koszorúk, virágszőnyeg).

- 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.
- 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 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 tárgyalkotás.
- 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).

A hajdúböszörményi főtér épületeinek elkészítése makettben, a főtér kialakítása csoportmunkában a valóságot letükörözve.

Virtuális barangolás az Országházban- videófilmek

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

megtekintése. A legfőbb építészeti jellemzők kiemelése mellett (szimmetria, kupola,) az épület üvegművészetének megismerése. Üvegablak tervezése, színezése.

#### **KULCSFOGALMAK/FOGALMAK:**

Építmény, épület, település, nézet: felül-, alul-, oldalnézet, alaprajz, parasztház

#### **KAPCSOLÓDÁSI PONTOK:**

Matematika: tájékozódás az időben.

Étika: a múlt és a jelen életviszonyai közötti különbségek.

#### **A TOVÁBBHALADÁS FELTÉTELEI:**

A tanuló ismeri lakóhelyének, környezetének művészeti emlékeit, népművészeti hagyományait. Ismereteit a vizuális alkotásokban felhasználja.