**HELYI KERETTANTERV**

**3. osztály**

Tantárgy : Vizuális kultúra

Éves óraszám: 72 óra

Heti óraszám: 2 óra

Készítette: Alsós munkaközösség



Vizuális kultúra 3. évfolyam

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

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

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

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

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

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Javasolt óraszám** |
| Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények | 30 |
| Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben | 10 |
| Médiahasználat – Valós és virtuális információk | 10 |
| Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet | 6 |
| Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak | 8 |
| Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk | 8 |
| **Összes óraszám:** | 72 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Témakör** | **Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények** | **Óraszám**  **30** |
| **A témakör tanulása eredményeként a tanuló:** | **A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**   * élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít; * korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít, fotóz és magyarázza azt; * rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi; * saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza; * saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemez, összehasonlít; * képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja tetszésítéletét; * 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 elképzelést 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; * saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikus eszközökkel eljátssza, vizuális eszközökkel megjeleníti; * azonosítja a nonverbális kommunikáció eszközeit: mimika, gesztus, ezzel kapcsolatos tapasztalatait közlési és kifejezési helyzetekben használja; * időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjelenít; * adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez. | |
| **Javasolt tevékenységek** | **Fejlesztési feladatok és ismeretek** | **Kapcsolódási pontok** |
| **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 és megjelenítése szóban, vizuálisan (pl.**  **rajzolás, bábkészítés) vagy szerepjátékkal.**  **Tananyag, témák: a bábszínház működése, a bábozás jellemzői, előadás különböző**  **bábfigurákkal: fakanálbáb és ujjbáb tervezése. Szerepjátékok a tervezett bábokkal.**  **Mesélő bábok: hallott, olvasott és kitalált történetek előadása.** | * Változatos mesés térben játszódó magyar népmese (pl. Zöld Péter) különleges helyszínének személyes vizuális megjelenítése különböző nézőpontok használatával, jellemző szereplők papírból kivágott figuráinak elhelyezése saját alkotott térben (térábrázolási-, emberábrázolási-, kifejező-, komponáló képesség fejlesztése Szemléltetésre ajánlott képanyag: Hyeronymus 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 (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 anyagokokból 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 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. * 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) * 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 saját célú képalkotásban egyénileg vagy csoportmunkában. | *Magyar nyelv és irodalom:* Olvasmányhoz kapcsolódó személyes élmények felidézése és megosztása. Műélvezet, humor.  *Matematika:* Rajz, kirakás és szöveg értelmezése: a lejátszott történés visszaidézése; az elmondott, elolvasott történés visszaidézése.  Jelértelmezés.  *Környezetismeret:* ismeretszerzés közvetlen megfigyelés alapján. |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | figurális alkotás, portré, képmező, kompozíció, karakter, hangulat, kollázs, montázs, képregény, fikció, lényegkiemelés, karakter, gesztus, személyiségjegy, színhangulat, népviselet, parasztház, tornác, székelykapu, | |
| **Tanulási eredmények** |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Témakör** | **Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben** | **Óraszám**  **10** |
| **A témakör tanulása eredményeként a tanuló:** | **A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**   * a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában; * az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez; * egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer; * pontosan ismeri államcímerünk és nemzeti zászlónk felépítését, összetevőit, színeit; * adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel, meghívó, plakát – készít egyénileg vagy csoportmunkában; * saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít. | |
| **Javasolt tevékenységek** | **Fejlesztési feladatok és ismeretek** | **Kapcsolódási pontok** |
| A környezetünkben észlelhető változások, folyamatok, mozgások (pl. természeti jelenségek,  életjelenségek: ember/növény/állat növekedése és öregedése, árnyék, építkezés, kerékpár, óra)  azonosítása, vizuális megfigyelése, értelmezése, a tapasztalatok és információk rögzítése szöveg  és kép (pl. fotó, film, egyszerű animáció, rajz, ábra, jel) segítségével.  Tananyag, téma: körvonal – árnykép, részletek. Sziluettektől a részletekig. Képzeld magadat  óriásnak! rajzold le szobádat, hogyan látnád magasról!  Valós és/vagy képzeletbeli utazás folyamatának, útvonalának és történéseinek képes, szöveges  rögzítése (pl. útinapló, térkép, képregény, forgatókönyv, útifilm) meghatározott cél  (szórakoztatás, ismeretterjesztés, útikalauz, tájékozódás, dokumentálás, elemzés, összehasonlítás)  érdekében.  Tananyag, témák: Különleges útvonalak és varázstérképek: városkép madártávlatból,  térképfajták, tájékozódás egy híres épület alaprajzán, egy térbeli részlet térképszerű síkrajzának  elkészítése, egy mesebeli park térbeli képe és alaprajza, országzászlók megismerése (a zászlók  jellemzői: egyszerű kompozíció, kevés szín), adott célnak megfelelő zászló tervezése.  Képes történetek – képregények. A történet sorrendje, a téma jellemzőinek kiemelése, kifejező  mozdulatok, rövid szöveg.  Képsorozat készítése egy táj változásáról: múlt – jelen - jövő. Képsorozat készítése a forma  nagyításáról (ráközelítés, zoomolós játék, pl. mi lehet a királyi palota ablaka mögött?). | * 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 rézágyúja, János vitéz kardja, ünnepkörök, napfogyatkozás, Kis Hableány emberré válása) számára plakát, szórólap tervezése, kivitelezése a kép és szöveg együttes alkalmazásával, a figyelem és érdeklődés felkeltése céljából. * Valós, mindennapi iskolai kommunikációs helyzetek érdekében a legfontosabb kommunikációs célt (pl. figyelem felkeltése, tájékoztatás, felhívás) érvényesítő síkbeli vagy térbeli vizuális megjelenés (pl. plakát, cégér, installáció) tervezése egyénileg és csoportmunkában is. * A környezetünkben észlelhető változások (pl. nyári zápor, olvadás, penészedés), folyamatok (pl. palacsintasütés, építkezés), mozgások (pl. kerékpár, óra) vizuális megfigyelése, értelmezése és a tapasztalatok és információk vizuális megjelenítése (pl. fotósorozat, film, rajzsorozat, folyamatábra) a változás vagy folyamat időbeliségének hangsúlyozásával, csoportmunkában is. * Valós vagy képzeletbeli utazás folyamatának, útvonalának, történéseinek képes és szöveges bemutatása (pl. Rumini térképe, Ph. Fogg úr 80 napos útinaplója, egy sarkkutató forgatókönyve, útifilm az osztálykirándulásról), különböző cél (pl. tájékoztatás, dokumentálás, szórakoztatás) hangsúlyozásával. * Magyar mesékben, mondákban szereplő uralkodók címereinek, zászlóinak gyűjtése és a gyűjtemény bemutatása tabló, vagy prezentáció formájában. A gyűjtemény rajzos adatainak felhasználása kifejező jellegű képalkotásban. | *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.  *Dráma és tánc:* verbális képességek fejlesztése játékkal.  *Környezetismeret:* változások, folyamatok, növények, állatok. |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | vizuális kommunikáció, befolyásolás, meggyőzés, figyelemfelkeltés, piktogram, térkép, plakát, idő, címer | |
| **Tanulási eredmények** |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Témakör** | **Médiahasználat – Valós és virtuális információk** | **Óraszám**  **10** |
| **A témakör tanulása eredményeként a tanuló:** | **A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**   * képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja; * valós vagy digitális játékélményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél; * a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik; * az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében; * az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez; * azonosítja a gyerekeknek szóló, vagy fogyasztásra ösztönző, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket; * adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít; * adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez. | |
| **Javasolt tevékenységek** | **Fejlesztési feladatok és ismeretek** | **Kapcsolódási pontok** |
| A környezetünkben észlelhető változások, folyamatok, mozgások (pl. természeti jelenségek,  életjelenségek: ember/növény/állat növekedése és öregedése, árnyék, építkezés, kerékpár, óra)  azonosítása, vizuális megfigyelése, értelmezése, a tapasztalatok és információk rögzítése szöveg  és kép (pl. fotó, film, egyszerű animáció, rajz, ábra, jel) segítségével.  Tananyag, téma: körvonal – árnykép, részletek. Sziluettektől a részletekig. Képzeld magadat  óriásnak! rajzold le szobádat, hogyan látnád magasról!  Valós és/vagy képzeletbeli utazás folyamatának, útvonalának és történéseinek képes, szöveges  rögzítése (pl. útinapló, térkép, képregény, forgatókönyv, útifilm) meghatározott cél  (szórakoztatás, ismeretterjesztés, útikalauz, tájékozódás, dokumentálás, elemzés, összehasonlítás)  érdekében.  Tananyag, témák: Különleges útvonalak és varázstérképek: városkép madártávlatból,  térképfajták, tájékozódás egy híres épület alaprajzán, egy térbeli részlet térképszerű síkrajzának  elkészítése, egy mesebeli park térbeli képe és alaprajza, országzászlók megismerése (a zászlók  jellemzői: egyszerű kompozíció, kevés szín), adott célnak megfelelő zászló tervezése.  Képes történetek – képregények. A történet sorrendje, a téma jellemzőinek kiemelése, kifejező  mozdulatok, rövid szöveg.  Képsorozat készítése egy táj változásáról: múlt – jelen - jövő. Képsorozat készítése a forma  nagyításáról (ráközelítés, zoomolós játék, pl. mi lehet a királyi palota ablaka mögött?). | * 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. kommunikációs hatást erősítő vagy módosító céllal). * A saját médiahasználati szokások (pl. internet, televízió, rádió, mobiltelefon, könyv, videojáték) tanulmányozása különböző szempontok (pl. időtartam, tartalom, gyakoriság, résztvevők) alapján, és azok vizuális szemléltetése (pl. képes napirend, napló, fotósorozat). A tapasztalatok közös, reflektív megbeszélése, különös tekintettel a biztonságos médiahasználat szabályaira. | *Matematika:* Statikus szituációk, lényegkiemelés. Képzeletben történő mozgatás. Testháló elképzelése.  *Magyar nyelv és irodalom:* kulcsszókeresés; szövegtömörítés; hiányos vázlat, táblázat, ábra kiegészítése a szöveg alapján. |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | média, reklám, televíziós műsortípus, televíziós sorozat, ismeretterjesztő műsor | |
| **Tanulási eredmények** |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Témakör** | **: Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet** | **Óraszám**  **6** |
| **A témakör tanulása eredményeként a tanuló:** | **A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**   * saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemez, összehasonlít; * képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja tetszésítéletét; * képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja; * az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel 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. | |
| **Javasolt tevékenységek** | **Fejlesztési feladatok és ismeretek** | **Kapcsolódási pontok** |
| Egy valós vagy képzeletbeli dolog, pl. áru, esemény, közérdek, jelenség számára plakát,  szórólap tervezése, kivitelezése a betű, kép és szöveg együttes alkalmazásával, figyelem,  érdeklődés felkeltése céljából.  Tananyag, témák: a forma egyszerűsítése foltra. A forma átalakítása: stilizálás, mintaképzés,  dekoratív felületek. Jellé egyszerűsített forma, piktogram tervezése. A magyar népművészet  jellé egyszerűsített díszítő mintái.  Formaredukció, piktogram tervezése (pl. stilizált hal egy vendéglő cégtábláján.)  Az emberi gesztusok, testnyelvi jelzések megfigyelése, értelmezése, majd az összegyűjtött  tapasztalatok, információk segítségével a plakát által hirdetett dolog népszerűsítése  figyelemfelhívó játékkal (pl. akcióval, pantomimmel, hangot, szöveget is beépítő  performansszal). Tananyag, témák: hangulat - szó páros játék, szoborjáték. A mozdulatok  értelmezése szavakkal. | * Régi magyar gyerekfilmek (pl: Kemény kalap és krumpliorr) karakteres szereplőinek képi megjelenítése, történetiség, részlet ábrázolása, dramatikus előadása. * Egyszerű mozgóképi részletekben (pl. mesefilm, reklámfilm) hangok és a képek által közvetített érzelmek (pl. öröm, düh, félelem) azonosítása a hatások közös megbeszélésével. * Optikai különlegességek, lehetetlenségek (pl. „Nagyobb vagyok, mint egy fa”, „Elvesztettem a fejemet”) létrehozása egyszerű digitális technikával (pl. fotó, film), és a tapasztalatok szóbeli megbeszélésével, csoportmunkában * Személyes vagy közösségi témához kapcsolódó történetek (pl. problémák az osztályban, legjobb emlékeink) vizuális megjelenítése egyszerű digitális eszközökkel (pl. fotósorozat, slideshow) az üzenet egyértelmű közvetítése érdekében csoportmunkában. * Történet egyetlen vizuális vagy egyéb eleméből kiindulva (pl. képkocka, főszereplő karakterének leírása, regény rövid részlete) saját történet kitalálása és vizuális megjelenítése (pl. képregény, fotósorozat, rövidfilm) a történet időbeliségének érzékeltetése érdekében. * Történetek, mesék, népmesék (pl: Lázár Ervin A hazudós egér; A fába szorult hernyó, Az igazságtevő nyúl) képregényszerű ábrázolása, időrendiség, cselekmény megjelenítésével, különböző nézőpontokból való ábrázolással, kiemeléssel. | *Magyar nyelv és irodalom:* Az életkornak megfelelő globális, információkereső, értelmező és reflektáló olvasás.  Az információk keresése és kezelése. Különböző információhordozók a lakóhelyi és az iskolai könyvtárban.  Mások véleményének megértése, elfogadása a vita során. Vélemények összevetése, különbségek és hasonlóságok megfigyelése, felismerése és kritikája.  *Etika:* önálló gondolat vállalása, véleménynyilvánítás, mások gondolatai alapján, építő jellegű vitakultúra kialakítása; gondolatszabadsággal való ismerkedés |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | nézőpont, cselekmény, főszereplő, mellékszereplő, fényhatás, megvilágítás | |
| **Tanulási eredmények** |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Témakör** | **Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak** | **Óraszám**  **6** |
| **A témakör tanulása eredményeként a tanuló:** | **A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**   * elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábot, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza; * 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. | |
| **Javasolt tevékenységek** | **Fejlesztési feladatok és ismeretek** | **Kapcsolódási pontok** |
| Egy valós vagy képzeletbeli dolog, pl. áru, esemény, közérdek, jelenség számára plakát,  szórólap tervezése, kivitelezése a betű, kép és szöveg együttes alkalmazásával, figyelem,  érdeklődés felkeltése céljából.  Tananyag, témák: a forma egyszerűsítése foltra. A forma átalakítása: stilizálás, mintaképzés,  dekoratív felületek. Jellé egyszerűsített forma, piktogram tervezése. A magyar népművészet  jellé egyszerűsített díszítő mintái.  Formaredukció, piktogram tervezése (pl. stilizált hal egy vendéglő cégtábláján.)  Az emberi gesztusok, testnyelvi jelzések megfigyelése, értelmezése, majd az összegyűjtött  tapasztalatok, információk segítségével a plakát által hirdetett dolog népszerűsítése  figyelemfelhívó játékkal (pl. akcióval, pantomimmel, hangot, szöveget is beépítő  performansszal). Tananyag, témák: hangulat - szó páros játék, szoborjáték. A mozdulatok  értelmezése szavakkal. | * Eszközként használható egyszerű természeti formák és tárgyak (pl. régi konyhai eszközök, ritka szerszámok) elemző-értelmező rajza megfigyelés alapján, kiemelés nagyítással. Rajzos használati utasítás készítése a természeti vagy mesterséges forma esetleg humorosnak ható, kitalált használati módjához. * Magyar népi cserépedények megfigyelése, következtetések megfogalmazása a formai jegyek alapján a használati módra (pl. vizes korsó, lábas, fazék, miskakancsó, butella). A megfigyelések rögzítése rajzban. A rajzok kreatív továbbalakítása szabad képalkotásban (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). * 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 tárgy legfontosabb sajátosságainak (pl. forma, anyag) megtartásával és vizuális érzékeltetésével. * Hulladékanyagokból új funkcióval bíró tárgyak tervezése, kivitelezése valós vagy elképzelt funkció teljesítése érdekében (pl: flakonokból és egyéb kiegészítő elemekből fantasztikus járművek tervezése, modellezése). * Dramatikus játékhoz jelmezek és kellékek készítése önállóan vagy csoportmunkában. Különböző anyagok szakszerű összeépítése (pl. ragasztás, kötözés, varrás, dróttal). * Magyar népi ünnepkör iskolai bemutatásához (pl. Betlehemezés, Csillagjárás, Kisze hajtás stb.) átéléséhez néprajzi dokumentáció (fotó, film) megismerésével hitelességre törekvő kellékek, jelmezek készítése csoportmunkában. | *Matematika:* Tárgyak tulajdonságainak kiemelése . Adott objektum más nézőpontból. Tájékozódás a világ mennyiségi viszonyaiban.  *Dráma és tánc:* a színház formai elemei, látott előadásban, illetve alkalmazása saját rögtönzésekben.  .  *Ének-zene:* Azonosság, hasonlóság, variáció felismerése.  *Környezetismeret:* az anyagok megmunkálható-sága |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | tárgytervezés, csomagolás, használati tárgy-dísztárgy, vizuális ritmus, formai egyszerűsítés, népi cserépedény, hímzésminta | |
| **Tanulási eredmények** |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Témakör** | **: Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk** | **Óraszám**  **8** |
| **A témakör tanulása eredményeként a tanuló:** | **A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**   * egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelést szövegesen is bemutatja, magyarázza; * 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. | |
| **Javasolt tevékenységek** | **Fejlesztési feladatok és ismeretek** | **Kapcsolódási pontok** |
| **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 és megjelenítése szóban, vizuálisan (pl.**  **rajzolás, bábkészítés) vagy szerepjátékkal.**  **Tananyag, témák: a bábszínház működése, a bábozás jellemzői, előadás különböző**  **bábfigurákkal: fakanálbáb és ujjbáb tervezése. Szerepjátékok a tervezett bábokkal.**  **Mesélő bábok: hallott, olvasott és kitalált történetek előadása.** | * Évszakoknak megfelelően természeti formákból való kép- és tárgyalkotás (pl. ősz: 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 változatának megtervezése, elkészítése makettben, az elkészült makettekből 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). * Magyar nemzeti jelképpé vált épületek és műalkotások (pl. Országház, debreceni Nagytemplom, Szabadságszobor, Budai vár épületegyüttese stb.) megismerése. | *Matematika:* Tárgyak tulajdonságainak kiemelése . Adott objektum más nézőpontból. Tájékozódás a világ mennyiségi viszonyaiban.  *Dráma és tánc:* a színház formai elemei, látott előadásban, illetve alkalmazása saját rögtönzésekben.  *Ének-zene:* Azonosság, hasonlóság, variáció felismerése. |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | építmény, épület, település, nézet: felül-, alul-, oldalnézet, alaprajz, parasztház | |
| **Tanulási eredmények** |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Témakör** | **Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk** | **Óraszám**  **8** |
| **A témakör tanulása eredményeként a tanuló:** | **A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**   * egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelést szövegesen is bemutatja, magyarázza; * 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. | |
| **Javasolt tevékenységek** | **Fejlesztési feladatok és ismeretek** | **Kapcsolódási pontok** |
|  | * Évszakoknak megfelelően természeti formákból való kép- és tárgyalkotás (pl. ősz: 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 változatának megtervezése, elkészítése makettben, az elkészült makettekből 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). * Magyar nemzeti jelképpé vált épületek és műalkotások (pl. Országház, debreceni Nagytemplom, Szabadságszobor, Budai vár épületegyüttese stb.) megismerése. | *Matematika:* tájékozódás az időben.  *Etika:* a múlt és a jelen életviszonyai közötti különbségek.  *Dráma és tánc:* Kreatív játékok tárgyakkal, tárgyak nélkül. A tárgyak használata ismétléssel, lassítással, gyorsítással stb. vagy nem rendeltetésszerű használatuk. |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | építmény, épület, település, nézet: felül-, alul-, oldalnézet, alaprajz, parasztház | |
| **Tanulási eredmények** |  | |