



# **VIZUÁLIS KULTÚRA**

## **ÁLTALÁNOS ISKOLA**

### **1-4. ÉVFOLYAM**

# VIZUÁLIS KULTÚRA

Általános iskola, 1-4. évfolyam

A vizuális nevelés legfőbb célja, hogy hozzásegítse a tanulókat a látható világ jelenségeinek, a vizuális művészeti alkotásoknak mélyebb átéléséhez, értelmezéséhez, környezetünk értő alakításához. A tantárgy így nemcsak a képző- és iparművészet területeinek a feldolgozásával foglalkozik tehát, hanem tartalmi közé emeli a vizuális jelenségek, közlések olyan köznapi formáinak vizsgálatát is, mint a tömegkommunikáció vizuális megjelenései, a legújabb elektronikus médiumokhoz kapcsolódó jelenségek és az épített, alakított környezet. A képzőművészet, vizuális kommunikáció, tárgy- és környezetkultúra a vizuális kultúra tantárgynak olyan részterületei, amelyeknek a tartalmi végigkísérik a közoktatásban a vizuális nevelést, ám a különböző iskolaszakaszokban különböző módon kapnak hangsúlyt. Ezek a részterületek azonban csak a legfontosabb tartalmakat biztosítják a fejlesztéshez, de a hatékony fejlesztés csakis komplex feladatokban, egymással összefüggő feladatsorokban értelmezhető. A tantárgy oktatása tevékenység-, illetve gyakorlatközpontú, ahol alapvető fontosságú a játékos-kreatív szemlélet, illetve hogy a tantárgy tartalmainak feldolgozása komplex, folyamatorientált megközelítésben történjen, így a projektmódszer eszközét is felhasználja a tanítás-tanulás folyamatában.

A NAT fejlesztési feladatainak alapján a vizuális kultúra tantárgy gyakorlati tevékenységeinek fontos célja az érzéki tapasztalás, a környezettel való közvetlen kapcsolat fenntartása, erősítése, ezáltal a közvetlen tapasztalatszerzés, az anyagokkal való érintkezés, az érzékelés érzékenységének fokozása. További cél tudatosítani az érzékelés különböző formáinak (például látás, hallás, kinetikus érzékelés) kapcsolatát, amely a számítógépes környezet bevonásával képes egy újabb, „más minőségű” intermedialis szemléletet is kialakítani. A fejlesztés átfogó célja segíteni a tanulókat abban, hogy képesek legyenek az őket érő hatalmas mennyiségű vizuális és térbeli információt, számtalan spontán vizuális hatást minél magasabb szinten, kritikusan feldolgozni, a megfelelő szelekciót elvégezni, értelmezni, továbbá ezzel kapcsolatos önálló véleményt megfogalmazni. Cél továbbá segíteni a művészi és köznapi vizuális közlések pontos értelmezését, továbbá fokozni az alkotómunka során a vizuális közlés és kifejezés árnyalt megjelenítését. Meghatározó szerepe miatt fontos a vizuális környezet alapját képező épített környezet iránti tudatosság fejlesztése a tapasztalás, értelmezés, alkotás folyamatán keresztül. Fontos mindemellett a térbeliség és a térbeli helyzetek tudatosítása, hiszen a képszerű megismerés mellett továbbra is meghatározó a téri-tárgyi világban történő tájékozódás minősége. Az épített környezet és a tárgyak világának, valamint a környezetalakítás lehetőségeinek jobb megértése, s az ezzel járó felelősségek megtapasztalása teszi lehetővé, hogy a gyerekek képesek legyenek az épített környezettel egészségesen együtt élni, annak kevésbé kiszolgáltatottá válni, így egy „környezettudatos” életformát elfogadni és gyakorolni. A vizuális nevelés kiemelt fontosságú feladata a kreativitás működtetése, illetve fejlesztése, a kreatív képességek kibontakoztatása. Nagy hangsúlyt kap a kreatív problémamegoldás folyamatának és módszereinek tudatosítása, mélyítése. A fejlesztés minden más tantárgytól megkülönböztető lehetősége az örömteli, élményt nyújtó, a személyes megnyilvánulásnak legnagyobb teret engedő alkotótevékenység megszerettetése, ezáltal a motiváció fokozása, egy szélesebb értelemben vett alkotó magatartás kialakítása. Cél továbbá a problémamegoldó képesség erősítése, hisz a feladatok önálló megoldása bizonyos rutinok, készségek kialakításával kezdődik, majd az egyre önállóbban végzett tevékenységeken keresztül jut el a projektfeladatok önálló megoldásáig. A tanulók önismeretének, önkritikájának, önértékelésének fejlesztése kritikai szemléletmód kialakításával a gyakorlati tevékenységeken keresztül valósul meg, amelyek mindegyike – eredeti céljától függetlenül is – személyiségfejlesztő hatású. Motiváló

hatásuk mellett segítik az érzelmi gazdagodást, az empátia, az intuíció fejlesztését, az önálló ízlés, a belső igényesség kialakulását, az önértékelés és önismeret kialakulása révén pedig a céltudatos önszabályozást.

Mindezekről függetlenül a vizuális kultúra tanításának fontos alapelve azonban, hogy a művészeti nevelés valójában művészettel nevelésként értelmezendő, hisz a közoktatásban a művészet nem lehet célja, csupán eszköze a nevelésnek, azaz egy közismereti tárgy közvetlen feladata nem lehet a „művészképzés”.

A fenti célok és szemlélet megvalósítását segíti a kerettanterv, amely konkrét módszertani segítséget nem nyújt, hisz nem ez a feladata, de a fejlesztési követelmények részletezésével teszi konkrétabbá az elvárható fejlesztés irányát. A kerettanterv – némileg eltérően a NAT kompetenciafejlesztő kiindulópontjától – a vizuális kultúra részterületei szerint („Kifejezés, képzőművészet”, „Vizuális kommunikáció”, „Tárgy- és környezetkultúra”) szervezi a fejlesztés követelményeit. Az említett részterületeket további tematikai egységekre bontja, és ezeken belül fogalmazza meg a fejlesztés követelményeit, amelyekhez két évfolyamra ajánlott óraszámokat is feltüntet. Természetesen sem a tematikai egységek, sem a tematikai egységekbe foglalt tantervi követelmények sorrendje nem jelez semmiféle időrendi sorrendet vagy logikai kapcsolatot, illetve egy-egy fejlesztési követelmény nem azonos egy-egy tanóra tananyagával. Az optimális tartalomtervezés a különböző tematikai egységek követelményeit összekapcsolja a tanórán, azaz a helyi tantervkészítés, még inkább a tanmenet-összeállítás folyamán a tematikai egységeket rugalmasan kell kezelni, a tanulásszervezés felépítésének logikáját követve felhasználni, az adott évfolyamra ajánlott óraszám figyelembevételével. Egy-egy tematikai egységen belül megjelenő fejlesztési követelmények nézőpontja a célzott tanulói tevékenység, amelynek megfogalmazása folyamat centrikus. Ezen belül a sok esetben megjelenő konkrét példák segítik az adott követelmény pontosabb értelmezését, így támogatva a kerettantervet felhasználó szaktanárokat a tanmenet megtervezésében, illetve ötleteket adnak konkrét fejlesztő feladatok megalkotásához. A példák tehát természetesen nem kötelezőek, csupán a további tervezést segítik. A kerettanterv összességében az adott iskolaszakaszokra fogalmazza meg a fejlesztési tartalmakat, a hozzárendelt óraszámokkal, amelyeknek csak a 90%-ára ad kötelező tartalmat, míg a fennmaradó 10% szabad felhasználást biztosít a helyi tervezés során.

A tantárgy fontosságát hangsúlyozza, hogy az információs csatornák gazdagodása a szöveges információ befogadása mellé felzárkóztatja a vizuális információk tudatos befogadásának fontosságát is, hisz az információk forrása és jellege alapján szöveg és kép együttes értelmezése napjainkban gyakoribb jelenség valós élethelyzetekben. A médiatudatosság fejlesztésének tehát egyre fontosabb aspektusa már ebben az iskolaszakaszban is a vizuális megfigyelés és értelmezés segítségével megvalósuló médiahasználat és médiaértés. Ebből következően a tervezés során további fontos szempont, hogy az 1–4. évfolyamon a mozgókép-kultúra és médiaismeret bizonyos kapcsolódó fejlesztési követelményeit a vizuális kultúra tantárgy óraszámkeretein belül kell végrehajtani. Az órásszámmegosztást az adott iskolaszakaszban, az 1–2. és 3–4. évfolyamon a mozgókép-kultúra és médiaismeret követelményeihez feltüntetett órakeret jelzi.

Az általános iskola alsó tagozatában a médiatudatosság fejlesztése elsősorban a gyerekek saját médiaélményeinek feldolgozásán és a médiaszövegek kifejezőeszközeivel való ismerkedésen keresztül zajlik. Az élményfeldolgozás folyamatában a médiából származó élményekhez kapcsolódó érzések és gondolatok formát kapnak, így lehetővé válik az élményre való reflexió. A médiaélmény a feldolgozás eredményeként médiatapasztalattá válhat. A folyamatban szerepet játszik a fantáziavilág, a személyes adottságok, az egyéni élethelyzet és az addig összegyűjtött tapasztalatok, ismeretek. Az élményfeldolgozás fejleszti az önreflexiós készséget és az önismeretet is, ilyen módon szervesen kapcsolódik az erkölcsi nevelés, az önismeret és társas kultúra fejlesztési területeihez. A gyerekek a médiumok elemi kifejező-

eszközeinek megfigyelésén keresztül ismerkedni kezdenek a médiumok nyelvével. A különböző médiaszövegek értelmezését, nyelvi működésének tudatosítását, mások értelmezésének sajátjal való összevetését célzó gyakorlatok hozzájárulnak az anyanyelvi kompetencia fejlesztéséhez, a helyes, öntudatos, alkotó nyelvhasználat fejlődéséhez. Az élményfeldolgozás mellett megjelenik a saját és a nagyobbaknál a szűkebb környezet médiahasználati szokásainak feltérképezése, tudatosítása, amely a médiahasználat és az egyéb szabadidős tevékenységek közötti egészséges arány kialakításán keresztül része a testi-lelki egészségre nevelésnek. A digitális kompetenciát fejleszti a kreatív internethasználatban rejlő lehetőségekkel való foglalatosság, illetve azok a gyakorlatok, amelyek az információk keresését, összegyűjtését és feldolgozását, az információ megbízhatóságának vizsgálatát célozzák. Az ismeretanyag a gyerekek mindennapi médiaélményeire épít, azokból vett példák alapján beszél a média kifejezőeszközeiről, társadalmi funkcióiról, működésmódjáról. A tanulási folyamat szabad beszélgetés, vita, személyes vélemény megfogalmazásán keresztül zajlik, aktív alkotó tevékenységre, kooperatív technikákra épül, amely során kiemelt figyelmet kap az empátia és a kompromisszumkészség, ezáltal fejlődik az állampolgári kompetencia.

### **A tanulók értékelése**

A bevezetésben részletezett értékelési céloktól és típusoktól függ, hogy milyen alapelvek alapján értékelünk. A művészeti területeken különösen nagy hangsúlyt kap a formáló, motiváló értékelés, hisz ennek segítségével biztosítható az alkotás örömeinek megőrzése, továbbá a saját teljesítményekhez viszonyított egyéni továbblépés feltételei. Ennek érdekében, és különösen az adott terület szubjektivitását gyakran túlhangsúlyozó nézőpontok ellen-súlyozására igen fontos, hogy a szaktanár törekedjen a tárgyyszerű értékelésre. A viszonylagos tárgyyszerűség feltétele, hogy az adott munkát (teljesítményt) jól meghatározott szempontok szerint kell megvizsgálni, a teljesítmény erősségeit és gyengéit meg kell nevezni, valamint az utóbbiak javításához szükséges teendőket ismertetni kell.

A fentiekből következik, hogy a művészetek esetében különösen fontos értékelési mód a szóbeli értékelés, azaz kiváltképp az alkotó munka esetében folyamatos egyéni korrekció szükséges, az eltérő egyéni képességek és készségek figyelembevételével. Kizárólag a megfelelő értékelési eljárások gyakorlásával lehet sikeres az adott műveltségterület szempontjából oly fontos képességfejlesztő stratégia.

### **A tanterv alkalmazásának feltételei**

Tárgyi feltételek:

- szaktantermek biztosítása megfelelő berendezéssel;
- oktatástechnikai eszközök (számítógép, projektor, interaktív tábla, hangtechnika);
- vizes blokk;
- szertárak;
- tárgykészítéshez, kézműves technikákhoz megfelelő eszköz- és szerszámkészlet.

Szükséges alapvető és speciális képesítések:

- tanító-technika szakos tanár végzettség;
- vagy rajz szakos tanári végzettség.

## A tankönyv kiválasztás szempontjai

A művészeti nevelés nem minden esetben feltételezi a tankönyvek használatát, mert a képességfejlesztésen alapuló művészeti neveléshez nem feltétlenül szükséges a hagyományos tankönyvi forma.

Tankönyvválasztás esetén a tankönyv segítse az egységes alapokra épülő differenciálást, amennyiben lehetővé teszi, hogy a tanulók adottságaikkal, saját fejlődési ütemükkel összhangban tanulhassanak.

A tankönyv elsősorban keret, sokkal inkább egy kiindulópont legyen, a benne szereplő ismeretanyag más csoportosításban is feldolgozható, más irányokba továbbfejleszthető, pedagógiai céljai más feladatokon keresztül is megvalósíthatóak legyenek.

A tankönyvek kiváltképp az alsóbb évfolyamokon inspiráló képeket, feladatokat, játékokat tartalmazzanak. A feldolgozást segítő képek, feladatok, játékok akkor segítik leginkább a fejlesztést, ha az életkori sajátosságoknak megfelelnek. A képeket kiegészítő szöveges részek fontos jellemzője, a jól tagolt, érthető megfogalmazás. A tankönyvben szereplő esetleges ismeret jellegű tudáselemek (pl. művek címe, alkotók, évszámok) ne uralják a tananyagot. A tankönyv inkább biztosítson minél több lehetőséget a tanulói tevékenységre, és ösztönözzön az önálló tanulói ismeretszerzésre, így szolgálva a helyi tantervben foglalt sajátos feladatok teljesítését. A művészeti tankönyvek gyakran tematikai egységekbe (pl. család, állatok, város) sorolt felépítése segítheti a szaktanárt abban, hogy a kerettantervi fejlesztési célok köré csoportosított tevékenységeket konkrét tanórába rendezze.

A személyiségfejlesztés és a legkülönbözőbb képességek fejlesztése más-más ismeretanyagon, tevékenységen keresztül egy komplex művészeti program keretében valósítható meg leginkább. Ez szemléletváltást feltételez, amelyhez a tankönyv segítséget nyújthat, hangsúlyozni kell azonban, hogy a hatékony tanári tevékenységet semmilyen tankönyv nem helyettesítheti, mert az iskolában – kiváltképp a művészetek tanításával – nem egyszerűen ismeretek átadása folyik.

## Tantárgyi óraszámok

tantárgy	1. évfolyam	2. évfolyam	3. évfolyam	4. évfolyam
Vizuális kultúra	2	2	2	2

### 1–2. évfolyam

**Az általános iskola alsó tagozatán a fejlesztés centrikus vizuális kultúra tanulása alapvetően két célt szolgál: a kezdeti motiváltság és az örömteli alkotás fenntartását, valamint a vizuális műveltség megalapozását.**

A kisiskolások az iskolai tanulmányaik megkezdésekor általában már – életkoruknak megfelelő szinten – használják a vizuális kifejezés bizonyos eszközeit. Az első iskolai években mégsem ezek tudatosítása a tanító kiemelt feladata, hanem a változatos és a tanulók érdeklődését felkeltő játékos feladatokkal, új technikákkal, kifejezési módokkal a kifejezőképesség fejlesztése, a vizuális kommunikáció alapját képező ismeretek szinte észrevétlen átadása a játékos gyakorlati feladatokon keresztül, a gyerekek életkori sajátosságaiból fakadó önkifejezési kedv és a kifejezés, alkotás felszabadultságának további ösztönzése. Ebben az életkorban kezdődik a valós terek tudatos használata. Az épített környezeti nevelés során a gyerekek által ismert környezet (például iskola, otthon) felfedezésén és különböző építő-

alkotó játékokon keresztül fejlődik környezetük megfelelő alakításának képessége. Fontos, hogy a gyerekek megőrizzék a kezdeti motiváltságot, hogy örömteli legyen számukra az alkotás, hogy „játszva tanuljanak”.

A vizuális kultúra tanítása természetes módon kínálja az együttműködést más művészetekkel és más tantárgyakkal (pl. anyanyelv, természetismeret), a vizuális nevelés komplex, tantárgyakon átívelő jellegét hangsúlyozva. Fontos eszköz, hogy lehetőséget adjunk a különböző művészeti ágak sajátos kifejező nyelvének megismerésére, a vizuálisan érzékelhetőn túl más érzékszervi tapasztalatok kiaknázására is.

A vizuális fejlesztés hatékony módja, hogy a tananyagot problémakörökbe, életszerű szituációkba ágyazva tárjuk a gyerekek elé. Fontos továbbá, hogy használjuk ki a tantárgy adta alkotó lehetőségeket és – különösen az alsó tagozaton – a befogadó feladatokat is a kreatív alkotás kereteiben oldjuk meg. Az alkotva befogadás elvének megvalósítása mellett ismeretessünk meg a gyerekekkel minél több művészeti alkotást; alkotó óráinkon szemléltessük a témát és a technikát a művészet kezdeteitől napjainkig létrejött, valós esztétikai értéket képviselő műalkotásokkal, beszélgetéseket is kezdeményezve ezekről.

Az első két évfolyamon a gyerekek életkori sajátosságaihoz alkalmazkodva a vizuális kultúra részterületei közül a belső képek kialakulását segítő „Kifejezés, képzőművészet” és a „Tárgy- és környezetkultúra” elsősorban a tárgykészítés és téralkotás tevékenységével kerüljön túlsúlyba.

Az életünket jelentősen befolyásoló jelenség a média, amely a vizuális kultúra megkerülhetetlen része. A vizuális nevelés keretein belül zajló médianevelést célszerű már a bevezető szakaszban elkezdni, reagálva a gyerekek médiahasználati szokásaira, erősítve a médiatudatosságot.

Az első két osztályban a médianevelés kiemelt célja a saját médiaélmények feldolgozásán keresztül a reflektív médiahasználat fejlesztése, annak tudatosítása, hogy az élményfeldolgozás során a médiaélmények átalakíthatóak. Az élményfeldolgozás hozzájárul a médiatartalmak közötti tudatosabb választás igényének megalapozásához, illetve megerősítéséhez is. A médiaszövegek kifejezőeszközeivel való ismerkedés nemcsak a médiaszövegek olvasási készségét mélyíti el, hanem megalapozza azt a felismerést is, hogy a médiaszövegek mesterségesen előállított termékek, konvenciókra alapozó nyelvi konstrukciók, melyek üzeneteket közvetítenek. Ezen keresztül a valóság és fikció közötti különbségtétel képessége is fejlődik. Az ismeretanyag átadását érdemes a gyerekek által ismert és kedvelt médiatartalmakra építeni, ez az élményszerű feldolgozási mód a játszva tanulás lehetőségét teremti meg. A gyerekek a megismert kifejezőeszközöket önálló kreatív alkotások (rajzok, fotók, hangzó anyagok) elkészítése közben alkalmazni kezdik, ezáltal tapasztalati úton mélyül a kifejezőeszközökről elsajátított ismeret. Többek között e momentum az, amely ebben az iskolaszakaszban a média és mozgóképkultúra fejlesztési feladatait szorosan összeköti a vizuális kultúra tantárggyal. Az olvasástanulás időszakában különösen fontos az audiovizuális kultúra és a könyvkultúra kapcsolatának bemutatása. A szövegolvasás és a médiaszöveg-olvasás tanulása összekapcsolható, kölcsönösen erősíthetik egymást. Az olvasási készség fejlesztését és az olvasási kedv növelését célozzák azok a kreatív gyakorlatok, amelyek során az életkorhoz igazodó mesék, történetek és rajzfilmes adaptációik összehasonlítására, feldolgozására kerül sor. A személyes kommunikáció és a közvetett kommunikáció közötti különbségek megismerése segíti a médiakörnyezetben való tájékozódást, a tapasztalati valóság és a média által közvetített valóság közötti különbségek felismerését. Mivel a gyerekek ebben az életkorban a valós tereken kívül a virtuális tereket is használni kezdik, szükség van a virtuális terekhez kapcsolódó élmények feldolgozására is. Az első két évben elsősorban a videojátékok használatával kapcsolatosan nyílik lehetőség az élményfeldolgozásra.

A fejlesztési célok tehát mind a vizuális kultúra, mind a mozgóképkultúra és médiaismeret fejlesztési feladatai esetében tevékenységközpontú, kreatív, élményekkel telített helyzetekben játékos, alkotó, önálló vagy csoportos feladatmegoldással érhetőek el.

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	Kifejezés, képzőművészet Átélt élmények és események	Órakeret 24 óra 12/12
Előzetes tudás	Életkornak megfelelő pszichomotoros fejlettség. Iskolaérettség.	
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	<p><b>1. évfolyam</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Az érzékelés finomítása.</b> Különböző észlelési tapasztalatok, modalitások (látás, hallás, tapintás, szaglás, ízlelés) áttétele, „fordítása”.</li> <li>• <b>Saját élmények feldolgozása,</b> vizuális megjelenítése és a kifejezőképesség fejlesztése a mondanivaló kifejezésének érdekében történő eszköz megválasztásával.</li> <li>• Közvetlen élmény képi megjelenítése.</li> <li>• Színtapasztalatok gazdagítása. Színérzék fejlesztése.</li> </ul> <p><b>2. évfolyam</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Természeti látványok hangulatának visszaadása.</li> <li>• Közvetlen élmény képi és téri megjelenítése.</li> <li>• Téralkotó és -ábrázoló képesség fejlesztése játéktárgyakkal, térbeli manipulációval.</li> <li>• Színismeretek bővítése. Színérzék fejlesztése. Színdifferenciáló képesség fejlesztése.</li> </ul>	
Ismeretek/fejlesztési követelmények		Kapcsolódási pontok
<p>A közvetlen környezetben található tárgyak, jelenségek minőségének (pl. illat, hang, zene, szín, fény, felület, méret, mozgás, helyzet, súly) megtapasztalása különböző játékos feladatok során, a célzott élménygyűjtés és vizuális megjelenítés (pl. festés, rajzolás, kollázs, mintázás, makettezés) érdekében, a vizuális nyelv alapvető elemeinek játékos használatával.</p> <p>Korábban átélt események, élmények (pl. kellemes, kellemetlen, hétköznapi, ünnepi, különleges, szokványos, felkavaró, unalmas) felidézésének segítségével, látott, hallott vagy elképzelt történetek (pl. tündérmesék, közösen kitalált játékok, helyzetek, mesék, mesefolyamok) megjelenítése sík és/vagy térbeli, plasztikai alkotásban (pl. színes, grafikus, vegyes technikájú, mintázott vagy konstruált) az elemi kompozíciós elvek figyelembevételével.</p>		<p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> Figyelem a beszélgetőtársra. Szöveg üzenetének, érzelmi tartalmának megértése.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> egyensúly-, ritmus- és térérzékelés.</p> <p><i>Ének-zene:</i> emberi hang, tárgyak hangja, zörejek megkülönböztetése hang-erő, hangszín, ritmus szerint.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> Anyagok tulajdonságai, halmazállapot-változás. Kísérletek oldatokkal, fény-nyel, hővel.</p>

	<p><i>Erkölcstan:</i> én magam, szűkebb környezetem.</p> <p><i>Matematika:</i> változás kiemelése, az időbeliség megértése.</p>
<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak</b>	Érzékelés, önkifejezés, pont, vonal, folt, forma, tónus, szín, mintázat, felület, sík, tér, grafikai és plasztikai eljárás, kompozíció.

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>Kifejezés, képzőművészet</b> <b>Valós és képzelt látványok</b>	<b>Órakeret</b> <b>24 óra</b> <b>12/12</b>
<b>Előzetes tudás</b>	Életkornak megfelelő pszichomotoros fejlettség. Iskolaérettség.	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	<p><b>1. évfolyam</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Képalkotó- és kifejező képesség fejlesztése.</b> Komponáló képesség fejlesztése a kiemelés eszközeivel.</li> <li>• <b>Vizuális fantázia (képzelőerő) fejlesztése.</b></li> <li>• Plasztikai érzék fejlesztése. Plasztikai minőségek sokféleségének megtapasztalása.</li> </ul> <p><b>2. évfolyam</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Képalkotó- és kifejező képesség fejlesztése.</b> Komponáló képesség fejlesztése a kiemelés eszközeivel.</li> <li>• <b>Vizuális fantázia (képzelőerő) fejlesztése.</b></li> <li>• Formaérzék, karakterérzék fejlesztése.</li> <li>• Asszociációs készség, képzettársítási készség fejlesztése.</li> <li>• Az illusztráció elemi fogalmának megértése, illusztráció készítése.</li> <li>• Plasztikai érzék fejlesztése. Plasztikai kifejezőképesség fejlesztése.</li> </ul>	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		<b>Kapcsolódási pontok</b>
<p>Mesék, versek, kitalált történetek, médiaszövegek valós vagy fantázia szereplőinek (pl. hősök, ártók, bajkeverők, segítők), természetes és épített környezetének (pl. erdők, ligetek, állatok, vizek, bódék, paloták, hidak, tornyok) illusztratív jellegű ábrázolása (pl. sorozatként, képeskönyvként) emlékképek felidézésével, megfigyelések segítségével és a fantázia által.</p> <p>Környezetünk valós elemeinek, tárgyainak, tereinek (pl. háztartási gép, óra, motor, fészek, odú, fa, talaj), különleges nézőpontból (belsőről, fentről, alulról) való megjelenítése a fantázia és a megfigyelés révén, a kifejezési szándéknak megfelelő anyagok, eszközök, méretek felhasználásával (pl. színes-, grafikai technika, mintázás, konstruálás talált tárgyakból, azok átalakításával).</p> <p>Művészeti alkotások és fotók nézegetése megadott szempontok szerint (pl. alakok, szereplők, terek, tárgyak, mérete, színe, tónusa). A megállapítások segítségével továbbgondolva a látvány sugallta jelen-</p>		<p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> Élmények, tartalmak felidézése. Szép könyvek.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> Dramatikus formák. Fejlesztő játékok.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> Mozgásjelenségek, kísérletek. Optika.</p> <p><i>Ének-zene:</i> Cselekményes dalanyag, dramatizált előadás. Ritmus, hangszín,</p>



<p>séget, képi tartalmat egy új alkotás létrehozásának érdekében (pl. más térben és időben, más szereplőkkel), különböző művészeti műfajokban (dráma, hang-zene, mozgás, vizuális: installáció, fotómanipuláció).</p>	<p>hangmagasság, zene és zöreje.</p> <p><i>Erkölcstan:</i> Közösségek. A mesevilág szereplői. Mese és valóság.</p> <p><i>Matematika:</i> Képi emlékezés, részletek felidézése. Nézőpontok. Mozgatás. Síkmetszetek képzetben.</p>
<b>Kulcsfogalmak/fogalmak</b>	Illusztráció, kompozíció, kiemelés, karakteres forma, festészet, szobrászat, fotó, műalkotás, reprodukció, idő.

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>Vizuális kommunikáció Vizuális jelek a környezetünkben</b>	<b>Órakeret 24 óra 12/12</b>
<b>Előzetes tudás</b>	Életkornak megfelelő pszichomotoros fejlettség. Iskolaérettség.	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	<p><b><u>1. évfolyam</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Megfigyelőképesség fejlesztése.</b></li> <li>• Vizuális kommunikációs képesség fejlesztése. Képolvasással történő információszerzés, képi jelek, vizuális szimbólumok olvasása és létrehozása.</li> <li>• A vizuális nyelv elemeinek, pont, vonal, folt, szín megismerése és tudatos használata, szerepük felismerése a képalkotásban. Vonalas jellegű, foltszerű előadásmód.</li> <li>• Méretkülönbségek felismerése</li> </ul> <p><b><u>2. évfolyam</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ábraolvasási és értelmezési készség fejlesztése.</b></li> <li>• <b>Redukciós képesség fejlesztése.</b></li> <li>• A vizuális nyelv elemeinek, pont, vonal, folt, szín megismerése és tudatos használata, szerepük felismerése a képalkotásban. Vonalas jellegű, foltszerű előadásmód.</li> <li>• A léptékváltás alapjai.</li> </ul>	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		<b>Kapcsolódási pontok</b>
<p>Jeltervezés, jelalkotás változatos méretben (pl. apró pecsét, tábla, land art szerű méretben udvaron, játszótéren), különböző anyagokból (pl. agyag, madzag, papírdúc, fatábla, talált anyag, homok, kavics, falevél, víz) meghatározott célok érdekében (pl. eligazodás, útbaigazítás, védelem, figyelemfelkeltés).</p> <p>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,</p>		<p><i>Matematika:</i> tájékozódás térben, síkban, a tájékozódást segítő viszonyok.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> A térkép legfontosabb elemeinek felismerése. Jelek, jelzések. Természeti jelensé-</p>

kincsvadászat).	gek, természetes anyagok.  <i>Technika, életvitel és gyakorlat: jelzőtáblák.</i>
<b>Kulcsfogalmak/fogalmak</b>	Modell, látvány, jelalkotás, piktogram, embléma, térkép, alaprajz, cégér, szimbólum, lépték.

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>A média társadalmi szerepe, használata Médiahasználati szokások médiumok, médiaélmény-feldolgozás</b>	<b>Órakeret 4 óra 2/2</b>
<b>Előzetes tudás</b>	Iskolaérettség.	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saját médiahasználati szokások tanulmányozása.</li> <li>• <b>Médiaélmények feldolgozása, önreflexiós készség fejlesztése.</b></li> <li>• A különböző médiumok beazonosítása, tudatosítása. A médiatartalmak közötti választás tudatosságának fejlesztése.</li> <li>• <b>Olvasási készség és szókincs fejlesztése médiaszövegekkel.</b></li> </ul>	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		<b>Kapcsolódási pontok</b>
<p>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.</p> <p>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 szerepjátszával.</p> <p>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).</p>		<p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> Mesék, narratív történetek.</p> <p><i>Technika, életvitel és gyakorlat:</i> egészséges és helyes szabadidős tevékenységek felsorolása, ismertetése, megbeszélése.</p> <p><i>Erkölcstan:</i> Önkifejezés és önbizalom erősítése, önálló gondolkodás, identitástudat fejlesztése.</p> <p>A fantázia jelentősége, használata, kitalált történet önmagáról (jellemábrázolás), meseszereplők osztályozása: jó-rossz tulajdonságokkal való azonosulási képesség vizsgálata, önmagára vetítése. Önmaga megértése.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> Az érzékszervek működésének megtapasztalása, szerepének, védelmének felismerése a tájékozódásban, az információszerzésben. Napirend, szabadidő, egészséges</p>

	életmód.  <i>Dráma és tánc:</i> kiscsoportos és páros rövid jelenetek kitalálása és bemutatása.
<b>Kulcsfogalmak/ fogalmak</b>	Televízió, rádió, könyv, számítógép, színház, mozi, újság, műsor, rajzfilm, film, képregény, videojáték.

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>A média kifejezőeszközei</b> <b>Kép, hang, cselekmény</b>	<b>Órakeret</b> <b>4 óra</b> <b>2/2</b>
<b>Előzetes tudás</b>	Iskolaérettség.	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Médiaélmények feldolgozása, önreflexiós készség fejlesztése.</li> <li>• <b>Az érzelemkifejezés képességének a fejlesztése.</b></li> <li>• A figyelmi koncentráció, az érzékelés pontosságának fejlesztése.</li> <li>• A médiaszövegek alapvető alkotóelemeinek azonosítása. Annak felismerése, hogy a médiaszövegek emberek által mesterségesen előállított alkotások (a média konstruált valóság).</li> <li>• Részvétel a tanulócsoporthoz folyó beszélgetésben és vitában. <b>Saját vélemény megfogalmazása.</b></li> </ul>	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		<b>Kapcsolódási pontok</b>
<p>Különböző médiaszövegek (pl. animációs mesék, videojátékok) alapvető kifejezőeszközeinek (hanghatások, vizuális jellemzők) megfigyelése és értelmezése közvetlen példák alapján. A kép és hang szerepének megfigyelése a mesevilág teremtésében (pl. animációs meséken keresztül).</p> <p>Egyszerű médiaszövegek (pl. animációs mesék, reklám) cselekménye kezdő- és végpontjának, a cselekményelemek sorrendjének megfigyelése közvetlen példák alapján. Címadás.</p> <p>A mediatizált történetek szereplőinek (hősök és gonoszok) azonosítása, az animációs mese morális tanulságainak felismerése.</p> <p>A hangok és képek által közvetített érzelmek (pl. öröm, szomorúság, düh, félelem) felismerése, kifejezése.</p> <p>Egyszerű (pl. kitalált vagy átélt) cselekmény megjelenítése képekkel (pl. rajzzal, képsorozattal), megfelelő hanghatásokkal (pl. zörejjel, énekhanggal) kiegészítve.</p> <p>Hangzó médiaszövegek megjelenítése rajzban.</p>		<p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> A szövegértés szövegtípusnak megfelelő funkciójáról, folyamatáról alkotott ismeret, meggyőződés kialakítása, fejlesztése.</p> <p>Alapvető erkölcsi, esztétikai fogalmak, kategóriák (szép, csúnya, jó, rossz, igaz, hamis).</p> <p>A történetiségen alapuló összefüggések megértése egy szálon futó történetben. Összefüggő mondatok alkotása képek, képsorok segítségével, adott vagy választott témáról.</p> <p><i>Erkölcstan:</i> önmaga megértése, mesék kapcsolatrendszerének elemzése, mesei szereplők és tulajdonságaik (lent-fönt, jó-rossz).</p> <p><i>Környezetismeret:</i> az érzékszervek működésének megfigyelése, szerepének, védelmének felismerése a</p>

	<p>tájékozódásban, az információszerzésben.</p> <p><i>Ének-zene:</i> Emocionális érzékenység fejlesztése. A teljes figyelem kialakításának fejlesztése. Tapasztalat a zenei jelenségekről.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> mese főhősének kiválasztása és a választás indoklása.</p>
<b>Kulcsfogalmak/fogalmak</b>	Állókép, mozgókép, zene, emberi hang, zaj, zörej, csend.

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>A média társadalmi szerepe, használata Személyes élmény, médiaélmény</b>	<b>Órakeret 4 óra 0/4</b>
<b>Előzetes tudás</b>	Iskolaérettség.	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	<b>2. évfolyam</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A közvetlen kommunikáció jelzéseinek, illetve a közvetett kommunikáció eszközeinek megfigyelése, tudatosítása.</li> <li>• Önismeret, önreflexiós készség fejlesztése.</li> </ul>	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		<b>Kapcsolódási pontok</b>
<p>A személyes, közvetlen kommunikáció verbális, vokális és testbeszéddel történő jelzéseinek felismerése, értelmezése.</p> <p>A közvetlen és a közvetett kommunikáció közötti alapvető különbségek (pl. idő/térbeli szinkronitás, eltérés, jelenlét, érzékszervek használata) felismerése konkrét médiaszövegek (pl. könyv, gyermekműsor, gyerekeknek szóló koncertfilm, videoklip, sms, emotikonok) alapján.</p> <p>Ismerkedés különböző valóságstátuszú médiaszövegekkel.</p> <p>A valóság és fikció közötti különbség megragadása.</p> <p>Saját megélt élmények és tapasztalatok összevetése (pl. azonoságok, eltérések mentén) a média által közvetített, megjelenített világokkal (pl. gyermekműsorok, gyermekújságok, képregények, életkornak megfelelő rajzfilmek, gyermekeknek készülő internetes honlapok alapján). A különböző médiaszövegek (pl. tehetségkutató műsorok, sportközvetítés, sorozatok, animációs filmek, filmek, reality műsorok) szereplőivel való azonosulásra reflektálás lehetősége (pl. irányított beszélgetés keretében).</p> <p>Személyesen átélt, elképzelt és a médiában látott, hallott esemény megjelenítése rajzban, önállóan készített bábbal, szerepjátékkal.</p>		<p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> Szöveg értelmezése, nem verbális jelzések értelmezése, használata beszéd közben.</p> <p>Mese és valóság különbsége.</p> <p>A megismert mese, történet tanulságának összevetése saját tapasztalatokkal, eseményekkel. Az explicit információk, állítások megértése, értelmezése, értékelése, egyszerű következtetések levonása.</p> <p><i>Erkölcstan:</i> másnak lenni/elfogadás, kirekesztés.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> Nappal és éjszaka. A világ, ahol élünk. Föld és a csillagok. Élőlények, életközösségek.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> Történetek</p>

	kitalálása és kiscsoportos vagy páros megvalósítása.
<b>Kulcsfogalmak/ Fogalmak</b>	Esemény, elképzelt/kitalált történet, képzelet, valóság, médium.

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>A média társadalmi szerepe, használata Tájékozódás a virtuális terekben</b>	<b>Órakeret 4 óra 2/2</b>
<b>Előzetes tudás</b>	Iskolaérettség.	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A kreatív, kritikus internethasználat fejlesztése.</b> Az internetes tevékenységekhez kapcsolódó biztonság növelése.</li> <li>• A gyerekek virtuális terekben zajló tevékenységeihez kapcsolódó élmények feldolgozásának segítése.</li> </ul>	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		<b>Kapcsolódási pontok</b>
<p>Az életkori sajátosságokhoz igazodó internethasználat lehetőségeinek megismerése (pl. gyermekbarát honlapok böngészése).</p> <p>Az internethasználat legfontosabb (pl. biztonságot eredményező) szabályainak megismerése különböző eszközökkel (pl. kártyajáték, bábozás).</p> <p>A gyerekek által használt videojátékkal összefüggő élmények feldolgozása (pl. szerepjátékkal, rajzolással).</p> <p>A videojátékok tematikai csoportosítása, a szereplők azonosítása.</p>		<p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> Rövid hallott szöveg üzenetének megértése. Az olvasott szövegekkel összefüggésben az aktív szókincs gazdagítása. Az olvasmányhoz kapcsolódó személyes élmények felidézése és megosztása. Egyszerű ok-okozati összefüggés felismerése; következtetések levonása. A fantázia és képzelet aktiválása a megismerés érdekében.</p> <p><i>Technika, életvitel és gyakorlat:</i> Szabálykövető magatartás a közvetlen közlekedési környezetben. A közlekedés szabályainak értelmezése.</p> <p><i>Erkölcstan:</i> a számítógépes világ ismeretségei.</p>
<b>Kulcsfogalmak/ Fogalmak</b>	Internet, honlap, chat, videojáték.	

<b>Tematikai egység/Fejlesztési cél</b>	<b>Tárgy- és környezetkultúra</b> <b>Környezetünk valós terei és mesés helyek</b>	<b>Órakeret</b> <b>28 óra</b> <b>14/14</b>
<b>Előzetes tudás</b>	Életkornak megfelelő pszichomotoros fejlettség. Iskolaérettség.	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	<b>1. évfolyam</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Téralkító, térrendező képesség fejlesztése.</li> <li>• Tapasztalatszerzés a térformálás, térlehatárolás, térszervezés terén.</li> <li>• <b>Térbeli tájékozódás képességének fejlesztése.</b></li> </ul>	
	<b>2. évfolyam</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Téralkító, térrendező képesség fejlesztése.</li> <li>• Térérzék fejlesztése nézőpontok változtatásával.</li> <li>• Technikai készség fejlesztése.</li> <li>• <b>Térbeli tájékozódás képességének fejlesztése.</b></li> </ul>	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		<b>Kapcsolódási pontok</b>
<p>A környezetünkben található különböző méretű külső, belső terek (pl. utca, játszótér, buszmegálló, saját szoba, éléskamra, fiók) épületek (pl. iskola, transzformátorház, víztorony), tárgyak (pl. cipő, táska, kilincs) tudatos megismerése, vizsgálata minden érzékszervvel (látás, hallás, tapintás, szaglás).</p> <p>Valós vagy kitalált funkciónak megfelelő terek (pl. „a hely, ahol játszok”, „a hely, ahová elbújok”), tárgyak (pl. közlekedési eszköz, mesebeli szerszám) kitalálása és megjelenítése (pl. rajzban, makett, modellben).</p> <p>Képzeltbeli, mesebeli helyeken, terekben (pl. elvarázsolt kastély, boszorkány konyhája, vitorlás hajó) zajló mesék, elképzelt vagy valószínű történetek dramatizálása, eljátszása saját tervezésű és kivitelezés szereplőkkel (pl. babák, botok, figurák, sík-, kesztyű-, árny-, óriás-, agyagfejű, bábok), terekkel, díszletekkel, melyek létrehozásánál a környezettudatos anyaghasználat érvényesül.</p>		<p><i>Technika, életvitel és gyakorlat:</i> közlekedés, környezetünk.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> Természeti, technikai környezet. Múlt megidézése.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> térkitöltő és térkihasználó gyakorlatok, mozgástechnikák, tánctechnikák.</p> <p><i>Matematika:</i> Képzeltbeli történő mozgás. Hajtás, szétvágás síkmetszetek. Objektumok alkotása.</p>
<b>Kulcsfogalmak/fogalmak</b>	Téralkotás, térformálás, térlehatárolás, térszervezés, formarend, funkció, takarás.	

<b>Tematikai egység/Fejlesztési cél</b>	<b>Tárgy- és környezetkultúra</b> <b>Valós és kitalált tárgyak</b>	<b>Órakeret</b> <b>28 óra</b> <b>14/14</b>
<b>Előzetes tudás</b>	Életkornak megfelelő pszichomotoros fejlettség. Iskolaérettség.	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	<b>1. évfolyam</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tárgyalkotó vizuális, esztétikai és manipulatív képességek fejlesztése.</li> <li>• A tárgykészítés folyamatainak, gondolkodásmódjának megismerése.</li> <li>• <b>Forma és funkció összefüggés, formaérzék fejlesztése.</b></li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Megfigyelőképesség fejlesztése (a munkafázisok megfigyelése).</li> <li>• A gondos kivitelezés, különböző anyagok, eljárások, személyes tapasztaláson alapuló megismerése.</li> <li>• Jeles napok szokásainak és tárgyi kellékeinek megismerése.</li> </ul> <p><b>2. évfolyam</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tárgyalkotó vizuális, esztétikai és manipulatív képességek fejlesztése.</li> <li>• A tárgykészítés folyamatainak, gondolkodásmódjának megtapasztalása.</li> <li>• <b>Forma és funkció összefüggés, formaérzék fejlesztése.</b></li> <li>• Megfigyelőképesség fejlesztése (a munkafázisok megfigyelése).</li> <li>• Egyszerű kézműves technikák megfigyelése, rekonstruálása.</li> <li>• Jeles napok szokásainak és tárgyi kellékeinek megismerése.</li> </ul>
Ismeretek/fejlesztési követelmények	Kapcsolódási pontok
<p>Elképzel, mesebeli tárgyak (pl. hangszer, pálcá, öltözék, szőnyeg, edény, bútor, ékszer, szerszám, jármű) tervezése létrehozása meghatározott mesebeli célok (pl. mindent halló, látó, elrejtő, védő, szállító) érdekében, oly módon, hogy a tárgy külseje (pl. forma, díszítés, méret, anyag) utaljon funkciójára.</p> <p>Hétköznapi tevékenységek során használatos tárgyak (pl. konyhai eszköz, játék, öltözék, öltözkéiegészítő, hangszer, szerszám) létrehozása meghatározott tulajdonos számára (pl. adott személyiség, foglalkozás, életkor, nemek szerint).</p>	<p><i>Környezetismeret:</i> Természeti, technikai és épített rendszerek.</p> <p><i>Anyagismeret.</i></p> <p><i>Dráma és tánc:</i> népi gyermekjátékok.</p> <p><i>Ének-zene:</i> Népzene énekléssel, ritmikus mozgással, néptáncsal. Hangszerek.</p> <p><i>Technika, életvitel és gyakorlat:</i> eszközhasználat.</p> <p><i>Erkölcstan:</i> valóság és képzelet.</p> <p><i>Matematika:</i> objektumok alkotása.</p>
<b>Kulcsfogalmak/fogalmak</b>	Tárgytervezés, forma, funkció, alkalmazkodás, díszítés, öltözkéiegészítő.

<b>A fejlesztés várt eredményei a két évfolyamos ciklus végén</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Képzelőerő, belső képalkotás fejlődése.</li> <li>– Az életkornak megfelelő, felismerhető ábrázolás készítése.</li> <li>– Az alkotótevékenységnek megfelelő, rendeltetésszerű és biztonságos anyag- és eszközhasználat, a környezettudatosság szempontjainak egyre szélesebb körű figyelembevételével.</li> <li>– A felszerelés önálló rendben tartása.</li> <li>– A közvetlen környezet megfigyelése és értelmezése.</li> <li>– A képalkotó tevékenységek közül személyes kifejező alkotások létrehozása.</li> <li>– Téralkotó feladatok során a személyes térbeli szükségletek felismerése.</li> <li>– Alkotótevékenység és látványok, műalkotások szemlélése során né-</li> </ul>
---	--

	<p>hány forma, szín, vonal, térbeli hely és irány, felismerése, használatára.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– A szobor, festmény, tárgy, épület közötti különbségek felismerése.</li> <li>– Látványok, műalkotások néhány perces szemléltetése.</li> <li>– Médiumok azonosítása, igény kialakítása a médiahasználat során a tudatosabb választásra, illetve reflektív médiahasználat.</li> <li>– Médiaélmények változásának és médiatapasztalattá alakíthatóságának felismerése.</li> <li>– 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).</li> <li>– A személyes kommunikáció és a közvetett kommunikáció közötti alapvető különbségek felismerése.</li> <li>– Az életkorhoz igazodó internetes tevékenységek gyakorlása és az abban rejlő veszélyek felismerése.</li> <li>– Az alkotó és befogadó tevékenység során a saját érzések felismerése, és azok kifejezése.</li> </ul>
--	--

### 3–4. évfolyam

Ebben az időszakban a vizuális kultúra tanításának továbbra is fontos célja a motiváltság és az örömteli alkotás fenntartása, amelynek továbbra is alapvető eszköze a változatos és a tanulók érdeklődését felkeltő játékos feladatok felhasználása, ismerkedés további új technikákkal, illetve az alkotás felszabadultságának további ösztönzése. A vizuális műveltség megalapozását az érzéki tapasztalás, a környezet minél pontosabb megfigyelése, illetve az érzékelés érzékenységének fokozása segíti elsősorban. A gondolkodás fejlődésének eredményeként ebben az időszakban cél a képi információk jelentésének és hatásának egyre pontosabb értelmezése, illetve a köznapi és művészi vizuális közlések megkülönböztetése. Az önállóan és csoportokban megvalósított alkotótevékenység erősíti a kreatív problémamegoldást és segíti a tudatos önszabályozást és önismeretet. A befogadó tevékenység tekintetében továbbra is érvényes az alkotva befogadás elvének érvényesítése. Cél továbbra is a vizuálisan feldolgozható témák megközelítése esetében a valós esztétikai értéket képviselő műalkotások szemléltetése és azok minél pontosabb értelmezése.

Míg az első két évfolyamon a vizuális kultúra részterületei közül a „Kifejezés, képzőművészet” és a „Tárgy- és környezetkultúra” került túlsúlyba, addig harmadik-negyedik évfolyamon növekedhet az elvontabb „Vizuális kommunikáció” részterület tartalmait feldolgozó feladatok aránya, de továbbra is fontos a megfigyelőképesség, a forma- és arányérzék fejlesztése, továbbá az önkifejezés megőrzésének ösztönzése, ami segíti az egyre céltudatosabb vizuális megismerést.

A vizuális nevelés keretein belül zajló médianevelés ebben az időszakban is jelen van. Az alsó tagozat második felére a gyerekek többségének már komoly médiatapasztalata van. A tárgy tanításának célja elsősorban a gyerekek meglévő ismereteinek rendszerezése, az ismeretek életkorhoz igazodó elmélyítése, a különböző médiaüzenetek értékeléséhez szükséges készségek és képességek fejlesztése.

Ezt a célt szolgálják a médiaszövegek, elsősorban mozgóképi és online szövegek kifejezőeszközeinek mélyebb megismerését, a használt eszközök befogadóra tett hatásának felismerését, kifejezését segítő gyakorlatok, hisz és a formanyelvi alapozás mellett már megjelenik a különböző médiatartalmak elkészítése mögött meghúzódó szándék felismerésének fejlesztése is. Az ismeretszerzés továbbra is a gyerekek által ismert és kedvelt műsортípusok,



médiaszövegek feldolgozásán keresztül zajlik. A médiaélmények feldolgozása, az audiovizuális alkotások kifejezőeszközeinek megismerése az életkorhoz igazodó meseregények, ifjúsági regények és rajzfilmes/filmes adaptációik összehasonlításán, feldolgozásán keresztül kapcsolható össze az olvasáskultúra fejlesztésével. A gyerekek saját és szűkebb környezetük médiahasználati szokásai alapján azonosítják a média alapvető funkcióit, megértik, hogy a különböző típusú médiatartalmak mögött meghúzódó szándék különböző lehet, amely befolyásolja a médiaszöveg üzenetének értékelését. Elsősorban a hír és információ, illetve a reklám mindennapokban betöltött szerepe, értékelése, sajátosságai kerülnek elő ebben az időszakban. A médiaszövegek értékelése az üzenet megbízhatóságának és fontosságának megítélésén, illetve a saját tapasztalatok viszonylatában való elhelyezésén keresztül zajlik. A média működésének tanulmányozása során fejlődik az elemző, kritikai gondolkodás. Alapvető fejlesztési cél a tanulók biztonságos és kreatív internethasználatát segítő képesség- és készségfejlesztés, a hálózati kommunikációban való biztonságos részvételhez szükséges alapismeretek, viselkedési szabályok megismertetése.

A fejlesztési célok továbbra is mind a vizuális kultúra, mind a mozgóképkultúra és médiaismeret fejlesztési feladatai esetében tevékenységközpontú, kreatív, élményekkel telített helyzetekben játékos, alkotó, önálló vagy csoportos feladatmegoldással érhetőek el.

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	Kifejezés, képzőművészet Természeti, épített és képzeletbeli tájak, helyek	Órakeret 20 óra 10/10
Előzetes tudás	Vizuális nyelvi elemek és minőségek, méretviszonyok, arányok felismerése és használata. Kifejező alkotások ismérveinek felismerése. Nézőpontok felismerése és nézőpontválasztás használata. Alkotó műfajok, technikák felismerése, műveletek sorrendjének követése. Anyagismeret.	
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	<u>3. évfolyam</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Vizuális kifejezőképesség fejlesztése.</li><li>• Lényeglátó képesség fejlesztése.</li><li>• Formaérzék fejlesztése.</li><li>• Kompozíciós képesség fejlesztése.</li></ul>	
	<u>4. évfolyam</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Grafikai kifejezőképesség fejlesztése különböző grafikai, nyomatkészítési eljárások kapcsán.</li><li>• Téralkítási és térábrázolási képesség fejlesztése.</li><li>• Formaérzék fejlesztése.</li><li>• Kompozíciós képesség fejlesztése.</li><li>• Vizuális ritmusérzék fejlesztése.</li></ul>	
Ismeretek/fejlesztési követelmények		Kapcsolódási pontok
Irodalmi, zenei, média és művészettörténeti élményből, származó valós és képzeletbeli helyszínek (pl. kerek erdő, malom, labirintus, vár, palotakert, folyó) megjelenítése a különböző nézőpontok és változatos méret kínálta lehetőségek használatával, síkban és térben (pl. grafikusán, festve, konstruálva, mintázva, installálva).		Magyar nyelv és irodalom: Olvasmányhoz kapcsolódó személyes élmények felidézése és megosztása. Műélvezet, humor.
Vizuális megfigyelésből (pl. közvetlen környezet, fotó, műalkotás, múzeum), személyes emlékből származó tapasztalatok felhasználásával valós hely, helyszín (pl. természeti táj, nagymama virágos kertje, épített környezet, mi utcánk) vizuális megjelenítése meghatáro-		Matematika: Rajz és szöveg értelmezése: a lejátszott történés vissza-

zott időszaknak (pl. évszak, napszak, nyár, hajnal) megfelelően, különböző technikákkal (pl. kollázs, vegyes technika, kréta, nyomtatás, mintázás, makett).	idézése; az elmondott, elolvasott történet vizsgálata; az idézés értelmezése.
<b>Kulcsfogalmak/fogalmak</b>	Nézőpont, ritmus, minőségellentét, kollázs, képmező, arány, vizuális kifejezés.

<b>Tematikai egység/Fejlesztési cél</b>	<b>Kifejezés, képzőművészet</b> <b>Hétköznapi és képelt figurák</b>	<b>Órakeret</b> <b>16 óra</b> <b>8/8</b>
<b>Előzetes tudás</b>	Síkbeli és térbeli minőségek, méretviszonyok, irányultság felismerése és használata. Színek érzelmkifejező, hangulati és díszítő hatásainak felismerése. Kontrasztok felismerése. Műalkotások csoportosítási módjainak alkalmazása.	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	<b>3. évfolyam</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Színek hangulati hatásának felismerése és alkalmazása az egyéni színválasztásban.</li> <li><b>Színérzék fejlesztése.</b></li> <li>Kompozíciós képesség fejlesztése.</li> <li>Karakterérzék fejlesztése.</li> </ul> <b>4. évfolyam</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Színek hangulati hatásának felismerése és alkalmazása az egyéni színválasztásban.</b></li> <li>Szindifferenciáló képesség fejlesztése.</li> <li>Kompozíciós képesség fejlesztése.</li> <li>Térábrázoló képesség fejlesztése.</li> </ul>	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		<b>Kapcsolódási pontok</b>
<p>A lakóhelyen és a közvetlen környezetben élő emberekről, állatokról gyűjtött ismeretek, információk (pl. foglalkozás, életkor, kedvenc étel/ital/szín, útvonal, játék, fontos tárgy, attribútum) alapján figurális alkotások létrehozása. A külső, belső vonások (pl. karakter, testi adottságok, öltözet, belső tulajdonságok, személyiség jegyek) élményszerű megjelenítésével, meghatározott célok (pl. illusztráció, valós és virtuális játék, információs kártya, „kutatás”) érdekében.</p> <p>Történetek, mesék, versek, mondák, médiaszövegek valós vagy kitalált szereplőinek (pl. hősök, bajkeverők, szörnyek, tündérek, állatok, ember-állatok, géplények) megformálása többfigurás kompozícióban, a meghatározott célnak (pl. könyv, napló, játék, báb, dráma, hajóorr, oromdís, vízköpő) megfelelő méretben és anyagból (pl. festmény, grafika, kollázs, montázs, fotó, papírmásé, agyag, gipsz, talált tárgy, drót).</p>		<p><b>Matematika:</b> mennyiségi tulajdonságok, viszonylatok, becslés, összehasonlítás.</p> <p><b>Magyar nyelv és irodalom:</b> Gondolatok, érzelmek, vélemények kifejezése. Mindennapi konfliktusok feldolgozása drámajátékkal.</p> <p><b>Dráma és tánc:</b> fantáziajátékok.</p>
<b>Kulcsfogalmak/fogalmak</b>	Figurális alkotás, karakter, élményszerű megjelenítés, cél, eszköz, méret, anyag, műfaj, technika, eljárás, képtárgy.	

<b>Tematikai egység</b>	<b>Vizuális kommunikáció</b>	<b>Órakeret</b>
-------------------------	------------------------------	-----------------

<b>Fejlesztési cél</b>	<b>Utazások</b>	<b>24 óra</b> <b>12/12</b>
<b>Előzetes tudás</b>	A közvetlen környezet és a személyes tárgyak, taneszközök vizuális jelzései alkalmazása. Időbeliség, minőségellentétek felismerése.	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	<b>3. évfolyam</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Vizuális megfigyelőképesség és vizuális emlékezet fejlesztése.</b></li> <li>• <b>Forma- és arányérzék fejlesztése.</b></li> <li>• Karakterérzék fejlesztése.</li> <li>• Képolvasó és képközlő képességek fejlesztése.</li> <li>• Az idő, a változás, a folyamat képekben való ábrázolási képességének fejlesztése, történés képekben való elbeszélése.</li> <li>• A művészi, köznapis és tudományos közlések értelmezésének segítése, a kifejezés árnyaltságának fokozása.</li> </ul>	
	<b>4. évfolyam</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vizuális megfigyelőképesség és vizuális emlékezet fejlesztése.</li> <li>• <b>Analizáló és szintetizáló képesség fejlesztése.</b></li> <li>• Forma- és arányérzék fejlesztése.</li> <li>• Képolvasó és képközlő képességek fejlesztése.</li> <li>• <b>Ábraolvasási és értelmezési készség fejlesztése elemzéssel és ábrák létrehozásával.</b></li> <li>• A művészi, köznapis és tudományos közlések értelmezésének segítése, a kifejezés árnyaltságának fokozása.</li> </ul>	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		<b>Kapcsolódási pontok</b>
<p>A környezetünkben észlelhető változások, folyamatok, mozgások (pl. természeti jelenségek, életjelenségek: ember/növény/állat növekedése és öregedése, jégolvadás, rozsdásodás, penészedés, árnyék, palacsintasütés, építkezés, varrógép, kerékpár, daru, óra) azonosítása, vizuális megfigyelése, értelmezése, a tapasztalatok és információk rögzítése szöveg és kép (pl. fotó, film, egyszerű animáció, rajz, ábra, jel) segítségével.</p> <p>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.</p>		<p><i>Matematika:</i> Tájékozódás a térben (síkon ábrázolt térben; szöveges információk szerint). A változás kiemelése; az időbeliség.</p> <p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> Információhordozók. Látványok verbális megfogalmazása. Az időbeliség kifejezésének nyelvi lehetőségei.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> verbális képességek fejlesztése játékkal.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> változások, folyamatok, növények, állatok.</p>
<b>Kulcsfogalmak/fogalmak</b>	Változás, folyamat, mozgás, mozgásfázis, összehasonlítás, térkép, képregény, vizuális sűrítés.	

<b>Tematikai egység</b>	<b>Vizuális kommunikáció</b>	<b>Órakeret</b>
-------------------------	------------------------------	-----------------

<b>Fejlesztési cél</b>	<b>Vizuális hatáskeltés</b>	<b>16 óra</b> <b>8/8</b>
<b>Előzetes tudás</b>	Összefüggések felismerése a cselekvés vagy annak szereplői és az ábrázoltak között. Eredeti és reprodukált alkotások különbözőségének felismerése. Körvonal és árnykép megjelenítése. Vizuális kommunikációs gesztusok értelmezése. Hangok képi jeleinek értelmezése és megjelenítése.	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai:</b>	<b>3. évfolyam</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Látványfelismerés és értelmezés képességének fejlesztése, a látottak lényeges vonásainak kiemelése, a megfigyelés szempontjainak bővítése.</b></li> <li>• Formaalkotás: a síkban és térben megfigyelt és elképzelt formák megjelenítése.</li> <li>• A megjelenítés, a kifejezés céljának megfelelő árnyalt vonal, tónus, szín, forma, stb. önálló alkalmazása.</li> <li>• Közvetlen vizuális jelzések, mimika, gesztusok értelmezésével a kommunikációs képesség fejlesztése.</li> </ul>	
	<b>4. évfolyam</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Látványfelismerés és értelmezés képességének fejlesztése, a látottak lényeges vonásainak kiemelése, a megfigyelés szempontjainak bővítése.</li> <li>• <b>A vizuális jelek jelentéseinek azonosítása, reprodukálása transzformált látványok létrehozásával.</b></li> <li>• Jelképek, allegóriák, vizuális metaforák képzése.</li> <li>• Manipulációk végzése: nagyítás, kicsinyítés, csonkolás, kiegészítés.</li> <li>• <b>Ábraalkotás képességének fejlesztése: konvenciókon alapuló, szabályokhoz igazodó, jelentést hordozó, közlő és magyarázó rajzok, szerelési ábrák, folyamat ábrák értelmezése és létrehozása, valós vagy elképzelt viszonyok, kapcsolatok megjelenítésével.</b></li> <li>• A síkbeli és térbeli vizuális megjelenítő, kifejező eszközök adekvát használata vizuális kommunikációs területen.</li> </ul>	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		<b>Kapcsolódási pontok</b>
<p>Egy valós vagy képzeletbeli dolog (pl. áru, esemény, közérdek, jelenség: „boszorkányok tömeges átrepülése”, „Pöttyös Panna divatbemutatója”, Búvár Kund légzőkészüléke) számára plakát, szórólap tervezése, kivitelezése a betű, kép és szöveg együttes alkalmazásával, figyelem, érdeklődés felkeltése céljából.</p> <p>Az emberi gesztusok, testnyelvi jelzések megfigyelése, értelmezése, majd az összegyűjtött tapasztalatok, információk segítségével a plakát által hirdetett dolog népszerűsítése figyelemfelhívó játékkal (pl. akcióval, pantomimmal, hangot, szöveget is beépítő performansszal).</p>		<p><i>Matematika:</i> Statikus szituációk, lényegkiemelés.</p> <p>Képzeletben történő mozgató. Testháló elképzése.</p> <p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> kulcsszókeresés; szövegtömörítés; hiányos vázlat, táblázat, ábra kiegészítése a szöveg alapján.</p>
<b>Kulcsfogalmak/fogalmak</b>	Gesztus, plakát, reklám, szlogen, vizuális kommunikációs műfaj.	

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>A média társadalmi szerepe, használata Médiahasználat, élménybefogadás, élményfeldolgozás Médiumok a mindennapi környezetben</b>	<b>Órakeret 4 óra 4/0</b>
<b>Előzetes tudás</b>	Az egyes médiumok azonosítása. Médiaélmények felidézése, verbalizálása.	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	<b>3. évfolyam</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A médiatartalmak közötti választás tudatosságának fejlesztése.</li> <li>• Saját médiaélmények feldolgozása, önreflexiós készség fejlesztése.</li> <li>• Médiaszöveg-típusok beazonosítását, tudatosítását segítő kompetenciák fejlesztése.</li> <li>• Olvasási készség és szókincs fejlesztése médiaszövegekkel.</li> </ul>	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		<b>Kapcsolódási pontok</b>
<p>A saját és a közvetlen környezet médiahasználati szokásainak (internet, televízió, rádió, videojáték, mobilhasználat, könyv) tanulmányozása, megadott szempontok (pl. mennyiség, időrend, látogatott helyek, a kommunikációban résztvevők, műsorok) alapján.</p> <p>Bizonyos médiumokban megjelenő médiaszövegek (pl. televíziós műsortípusok, animációs mesefilmek, sorozatok) felismerése és beazonosítása saját médiaélmények felidézésén, megjelenítésén (pl. szerepjáték) és közvetlen példákon keresztül.</p> <p>Saját médiaélmények felidézése megadott szempontok alapján (pl. érzelmi hatás, kedveltség, ismeretszerzés) és az élmények feldolgozása (pl. rajzolás, fotókészítés, szerepjáték).</p> <p>Mesék, gyermekirodalmi alkotások és azok animációs, filmes adaptációinak összehasonlítása, feldolgozása. Az olvasott/felolvasott szöveghez és a vetített adaptációhoz kapcsolódó élmények megjelenítése és feldolgozása (pl. rajzzal, montázskészítéssel).</p>		<p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> Többmondatos összefoglaló szöveg alkotása olvasmányok tartalmáról, gyűjtött tapasztalatokról, megfigyelésekről.</p> <p>A cím és a szöveg kapcsolatának magyarázata; címadás. Az olvasmányhoz kapcsolódó előzetes ismeretek, személyes élmények, tapasztalatok felidézése és megosztása. Az információk keresése és kezelése. Különböző információhordozók a lakóhelyi és az iskolai könyvtárban. Hasonlóságok és különbségek felfedezése különféle irodalmi közlésformákban.</p> <p><i>Technika, életvitel és gyakorlat:</i> szabadidős tevékenységek.</p> <p><i>Erkölcstan:</i> Kedvenc időtöltésem, ha egyedül vagyok. Olvasottság. Olyan szeretnék lenni, mint Ő/példaképek, hamis életek; álmaim, fantáziavilágom/menekülés, realitásérzet. Az önálló gondolataalkotás szabadsága,</p>

	<p>önkifejezés és önbizalom erősítése.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> csoportos és egyéni improvizáció.</p>
<b>Kulcsfogalmak/fogalmak</b>	Média, televízió, rádió, internet, újság, videojáték, film, televíziós sorozat, televíziós műsортípus (hírműsor, gyermekműsor, tehetségkutató műsor, valóságshow, ismeretterjesztő műsor, reklám).

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>A média kifejezőeszközei A médiaszövegek nyelvi jellemzői és érzelmi hatása</b>	<b>Órakeret 4 óra 4/0</b>
<b>Előzetes tudás</b>	A médiaszövegek befogadása során saját érzések felismerése, kifejezése.	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	<p><b>3. évfolyam</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Az elemi mozgóképi szövegalkotó kódok felismerését, médiaszöveg-olvasást segítő kompetenciák fejlesztése.</li> <li>• Az elemi mozgóképi szövegalkotó kódok kreatív alkalmazása, médiaszöveg-írás.</li> <li>• A médiaszövegek elemi szövegalkotó kódjai, kifejező eszközei által kiváltott érzelmek felismerése és kifejezése, az önreflexió fejlesztése.</li> </ul>	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		<b>Kapcsolódási pontok</b>
<p>A médiaszövegek kifejezőeszközeinek mélyebb megismerése.</p> <p>A karakterábrázolás filmes eszközeinek megismerése: a pozitív és negatív hősök megjelenítésének technikái, különös tekintettel a mozgókép nyelvére (pl. jelmez, smink, környezet/díszlet, világítás, kameramozgás) és a hangokra: (beszélt nyelv, zene, zaj, zöreij) az életkornak megfelelő médiaszövegeken keresztül.</p> <p>A különböző médiaszövegekben megjelenő egyszerű helyszín- és időviszonylatok megfigyelése és értelmezése konkrét médiaszövegeken keresztül. Az elbeszélő személyének azonosítása különböző médiaszövegekben (pl. animációs mesék, filmek).</p> <p>Saját érzelmek felismerése és kifejezése különböző mozgóképi szövegek, és hangzó anyagok befogadása során. A médiaszövegek alapvető kifejező eszközeinek (pl. mozgóképi nyelv, hangok) érzelmekre gyakorolt hatásának megfigyelése, kifejezése.</p> <p>Kép és hangrögzítő eszközök használatának alapszintű megismerése.</p> <p>Egyszerű cselekmény megjelenítése képsorozattal (pl. rajz, digitális fotó, rövid animációs film) és hangokkal.</p>		<p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> Olvasási stratégiák, olvasást megértő folyamatot segítő technikák ismerete, alkalmazása a hatékonyabb megértés érdekében: a művek szerkezeti jellemzőinek megfigyelése, a tér-idő változásainak felismerése. Az események sorrendjének, a mesélő személyének megállapítása. A szövegalkotás műveleteinek ismerete: anyaggyűjtés, címválasztás, a lényeges gondolatok kiválasztása, elrendezése, az időrend, a szöveg tagolása bekezdésekre. Fogalmazásíráskor a megfelelő nyelvi eszközök alkalmazása.</p> <p><i>Erkölcstan:</i> Erkölc és erkölcstelenség tapasztalása mint példa. Szerepek a csa-</p>

	<p>ládón, közösségen belül. A jó-rossz megjelenítése a művészetben.</p> <p><i>Ének-zene:</i> A teljes figyelem kialakításának fejlesztése.</p> <p>Hangszín-érzelem, különböző élethelyzetben más a hangunk.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> A mese/történet helyszíneinek és szereplőinek sorba vétele. A mese/történet szereplőinek beazonosítása, illetve viszonyaik meghatározása.</p>
<b>Kulcsfogalmak/fogalmak</b>	Animáció, jelmez, smink, díszlet, fény, cselekmény, vágás, zene, zaj, zörej, csend, emberi hang.

<b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b>	<b>A média társadalmi szerepe, használata A média működési módja, mediális információforrások megbízhatósága</b>	<b>Órakeret 4 óra 0/4</b>
<b>Előzetes tudás</b>	A médiaszövegek emberek által mesterségesen előállított tartalmak. A személyes közvetlen kommunikáció és a közvetett kommunikáció közötti alapvető különbségek felismerése.	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	<b><u>4. évfolyam</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kritikai gondolkodás fejlesztése.</b></li> <li>• A mediális információforrások megbízhatósága megítélésének fejlesztése.</li> </ul>	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		<b>Kapcsolódási pontok</b>
<p>Ismerkedés a média társadalmi funkcióival, működésmódjával.</p> <p>A szűkebb környezet médiahasználatának megfigyelése alapján beszélgetés egyes médiaszövegek (pl. hírműsor, internetes honlap, televíziós sorozat, rajzfilm, film, könyv, újság) hétköznapi életben betöltött szerepéről, funkciójáról.</p> <p>A médiakörnyezet szereplőinek azonosítása: médiatartalom-előállítók és a fogyasztók/felhasználók.</p> <p>Médiaszövegek értelmezése alapján feltevések, állítások megfogalmazása a szöveg keletkezésének háttéréről, az alkotó/közlő szándékáról (a korosztálynak megfelelő reklámok, videojátékok, internetes portálok, animációs filmek, filmek segítségével).</p> <p>Annak felismerése, hogy a médiakörnyezet szereplői a tartalmat előállítók csoportja és a közönség, a médiafogyasztók csoportjai.</p>		<p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> Az életkornak megfelelő globális, információkereső, értelmező és reflektáló olvasás.</p> <p>Az információk keresése és kezelése. Különböző információhordozók a lakóhelyi és az iskolai könyvtárban.</p> <p>Mások véleményének megértése, elfogadása a vita során. Vélemények összevetése, különbségek és hasonlóságok megfigyelése, felismerése és kritikája.</p>

<p>A hírműfajhoz kapcsolódó meghatározó tevékenységek (pl. újságíró, fotóriporter) azonosítása, főbb elemeinek megismerése.</p> <p>Médiaszövegek megbízhatósága: irányított beszélgetés a hír-álhír témaköréről konkrét mediaszövegek alapján.</p> <p>Információk összegyűjtése, értelmezése, feldolgozása (pl. szövegalkotás) megadott szempontok (pl. közlő szándéka, célcsoport) alapján.</p> <p>Ismerkedés a kereskedelmi kommunikáció (reklám) sajátosságaival, a reklámok megjelenésének változatos helyeivel, formáival. A reklámok működése (hatáskeltés) néhány fontos eszközének megfigyelése konkrét reklámok tanulmányozásán keresztül. Reklámkészítés (pl. egyszerű reklámszövegírás, plakátkészítés, reklámot megjelenítő szerepjáték) annak érdekében, hogy reflektált viszony alakuljon ki a reklámozás céljáról és eszközeiről.</p>	<p><i>Erkölcstan:</i> önálló gondolat vállalása, véleménynyilvánítás, mások gondolatai alapján, építő jellegű vitakultúra kialakítása; gondolat-szabadsággal való ismerkedés.</p>
<p><b>Kulcsfogalmak/fogalmak</b></p>	<p>Médiatartalom-előállító, médiafogyasztó, információ, hír, álhír, hírműsor, újság, újságíró, reklám, reklámfilm, tudatos fogyasztás, médiahasználat.</p>

<p><b>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</b></p>	<p><b>A média társadalmi szerepe, használata Tájékozódás a világhálón, a virtuális terekben, biztonságos internethasználat</b></p>	<p><b>Órakeret 4 óra 0/4</b></p>
<p><b>Előzetes tudás</b></p>	<p>Alapszintű ismeretek az internethasználatban rejlő lehetőségekről, illetve kockázatokról.</p>	
<p><b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b></p>	<p><b><u>4. évfolyam</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Az életkornak megfelelő, biztonságos tájékozódás és közlekedés kialakítása az online környezetben, a virtuális terek használata során.</li> <li>• Az internethasználat és mobiltelefon-használat lehetőségeinek és kockázatainak tudatosítása.</li> <li>• <b>Kreatív, kritikus internethasználat fejlesztése.</b></li> <li>• Az online közösségekben való részvétel kockázatainak, viselkedési szabályainak, kommunikációs jellemzőinek tudatosítása.</li> </ul>	
<p><b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b></p>	<p><b>Kapcsolódási pontok</b></p>	
<p>A közvetlen kommunikáció jelzéseinek és az online kommunikáció, jellegzetességeinek összehasonlítása meghatározott szempontok (pl. kapcsolatteremtés, önkifejezés, véleménynyilvánítás) alapján (pl. szerepjáték keretében). A személyes kommunikáció és az online kommunikáció különbségeinek tudatosítása.</p> <p>Saját és szűkebb környezet internethasználatának megfigyelése, internetes tevékenységek megjelenítése (pl. szerepjáték) különböző formában.</p> <p>Az internet- és mobilhasználat legfontosabb (pl. biztonságot</p>	<p><i>Magyar nyelv és irodalom:</i> A művek tanulságainak értelmezése a saját szerepünkre, helyzetünkre a mindennapi életünkben, példa bemutatása, mindezek kifejezése más eszközzel is (pl. drámajátékok). A könyvtár mint információs központ, a tanulás bázisa, segítője. Levélírás, levélcímzés. Rövid szöveges üzenetek meg-</p>	



eredményező) szabályainak megismerése különböző eszközökkel (pl. kártyajáték, egyszerű társasjáték).	fogalmazása. Adatok, információk gyűjtésének, célszerű elrendezésének módjai.
Az életkori sajátosságokhoz igazodó kreatív internethasználat lehetőségeink tudatosítása. (pl. gyermekbarát honlapok böngészése).	<i>Erkölcstan:</i> Haver, barát, társ, csapattag, internetes kapcsolatok. Konfliktusmegoldás, közös szabályalkotás és annak elfogadása mint érték.
Ismerkedés a világháló felépítésével és működésének alapjaival beszélgetés és játékos gyakorlatokon keresztül.	Baráti társaság összetartó ereje és a virtuskodás értéke/bátorság, vakmerőség.
Az online közösségekben való viselkedési szabályok, kommunikációs szokások, és ezek szerepének megismerése.	Játék, közösségi élet az interneten.
	<i>Környezetismeret:</i> a helyes önismeret kialakításának megalapozása.
<b>Kulcsfogalmak/fogalmak</b>	Személyes kommunikáció, online kommunikáció, www, e-mail, mailfiók, profil, like-jel, keresőmotor, flash játék.

<b>Tematikai egység/Fejlesztési cél</b>	<b>Tárgy- és környezetkultúra</b> <b>Mikro- és makrotér</b>	<b>Órakeret</b> <b>28 óra</b> <b>14/14</b>
<b>Előzetes tudás</b>	Tárgyfajták, épülettípusok, térfunkciók felismerése.	
<b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b>	<b>3. évfolyam</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tapasztalatok szerzése a térformálás, térlehatárolás, térszervezés területén.</li> <li>• <b>Megfigyelő és elemző képesség fejlesztése.</b></li> <li>• Tárgytervezés különböző célokra.</li> </ul>	
	<b>4. évfolyam</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Térkapcsolatok, térbeli viszonyok, térbeli tagolódások létrehozása, installációs és ábrázoló, kifejező céllal.</b></li> <li>• Megfigyelő és elemző képesség fejlesztése.</li> <li>• <b>Tárgytervezés, -szerkesztés, -alkotás, konstrukciók létrehozása különböző anyagokból és célokra.</b></li> <li>• Anyagok és eljárások ismerete; a tervezői attitűd és alkalmazkodó képesség fejlesztése a tárgy rendeltetésének, használójának szem előtt tartásával, a megfelelő anyag- és eszközválasztással.</li> </ul>	
<b>Ismeretek/fejlesztési követelmények</b>		<b>Kapcsolódási pontok</b>
Különböző épületek fotóinak csoportosítása megadott szempontok szerint (pl. rendeltetés, anyag, méret, elhelyezkedés, kor, díszítettség, fényviszony).		<i>Matematika:</i> Tárgyak tulajdonságainak kiemlése (analízis); összehasonlítás, azonosítás,
Megadott célt szolgáló kis tér (pl. váró-, lakótér, pince, fülke, raktár, megdühögő) tervezése a kiválasztott épület lakójának (pl. tulajdonos, tályokba sorolás. Adott		megkülönböztetés; osztályokba sorolás. Adott

<p>tulajdonos gyermeke, őr, takarító, vendég, kertész, háziállat, kísértet, szerzetes, zenész, festő, orvos), majd a térhez tartozó, kapcsolódó tárgyak némelyikének elkészítse (pl. kulcs, tükör, függöny, polc, szék, csizma, kanna, tál, lámpa).</p> <p>Ismert funkció (pl. lakás, iskola, orvosi rendelő, mozi) saját ötlet alapján elképzelt változatának megtervezése, elkészítése makettben, az elkészült makettekkel közösen településszerkezet (pl. falu, városrész) kialakítása, egyszerű „terepasztal” megépítése.</p> <p>Példák, fotók, gyűjtése eltérő érzelmi hatást (pl. hétköznapi, ünnepélyes, titokzatos, rideg, sejtelmes, szorongató, emelkedett félelmetes, vidám) kiváltó terekről (pl. templom, iroda, park, szoba, lift, állványzat, zuhanyfülke, labirintus).</p> <p>A terekhez kapcsolódó hangok, zenék, zörejek (pl. madárcsicsergés, jármű-zaj, beszéd, nyikorgás, zene, hegedű, dob) gyűjtése, s a gyűjtött hanganyag felhasználásával, valós, hangzó terek létrehozása, megépítése az adott tartalomnak megfelelő anyag és méretválasztással (pl. karton, fonal, kóc, vászon, fém, vessző, csuhé, agyag, drót, fa).</p>	<p>objektum más nézőpontból.</p> <p>Tájékozódás a világ mennyiségi viszonyai-ban.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> a színház formai elemei, látott előadásban, illetve alkalmazása saját rögtönzésekben.</p> <p><i>Környezetismeret:</i> az anyagfajták megmunkálhatósága, felhasználásuk.</p> <p><i>Ének-zene:</i> Azonosság, hasonlóság, variáció felismerése. Ritmus-hangszerek, ritmikai többszólamúság.</p>
<p><b>Kulcsfogalmak/fogalmak</b></p>	<p>Tértervezés, -szerkesztés, -alkotás, konstrukció, funkció, szerkezet, térkapcsolat, térbeli tagolás, tervezői attitűd, település, épület, építmény, alaprajz.</p>

<p><b>Tematikai egység/Fejlesztési cél</b></p>	<p><b>Tárgy- és környezetkultúra</b> <b>Tárgyak és használatuk</b></p>	<p><b>Órakeret</b> <b>24 óra</b> <b>12/12</b></p>
<p><b>Előzetes tudás</b></p>	<p>Egyszerű hagyományos és kézműves technikai fogások ismerete. A tárgyalkotó folyamat lépéseinek alkalmazása. Egyszerűsítés, díszítés. Hétköznapi és művészi, kultikus tárgyak felismerése, csoportosítása.</p>	
<p><b>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</b></p>	<p><b>3. évfolyam</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gyakorlati és érzelmi szempontok megfogalmazása a tárgyakkal való kapcsolatban.</li> <li>• <b>Közvetlen környezetünk tárgyainak, szerkezeteinek megfigyelése, megadott szempont szerinti vizsgálata.</b></li> <li>• Redukciós képesség fejlesztése.</li> <li>• Komponálóképesség fejlesztése felületen és térben.</li> <li>• Különböző kultúrák iránti nyitottság kialakítása.</li> </ul> <p><b>4. évfolyam</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Régi és mai használati és díszedények megfigyelése, csoportosítása, összehasonlító elemzése vizuálisan (látvány, fotó, rajzi elemzés) és verbálisan.</li> <li>• Közvetlen környezetünk tárgyainak, szerkezeteinek megfigyelése, megadott szempont szerinti vizsgálata.</li> <li>• Redukciós képesség fejlesztése.</li> <li>• Komponálóképesség fejlesztése felületen és térben.</li> <li>• <b>A színek dekoratív, díszítő hatásának megismerése és alkalmazása, funkciónak megfelelő színválasztás és díszítés.</b></li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A csomagolás tervezési szempontjainak megismerése és alkalmazása, a csomagolás gyakorlati és érzelmi szempontjainak megismerése.</li> <li>• Vizuális ritmusérzék fejlesztése.</li> <li>• Különböző kultúrák iránti nyitottság kialakítása.</li> </ul>
Ismeretek/fejlesztési követelmények	Kapcsolódási pontok
<p>A különböző kultúrákban, korokban használatos tárgyak, eszközök összehasonlítása a mai tárgyakkal, eszközökkel (pl. épületek, járművek, szerszámok, edények, bútorok, öltözet, ékszer) a hasonló és eltérő vonások elemzése, értelmezése.</p> <p>Tárgytervezés (pl. jármű, bútor), tárgyalakotás (pl. öltözet kiegészítő, játék) a megismert kézműves technikákkal (pl. nemezelés, agyagozás, fonás, szövés, batikolás), a kortárs iparművészet felfogásában.</p> <p>A közvetlen környezetben található anyagok környezettudatos felhasználásával, meghatározott funkcióra (pl. irányjelző, hangosító), működésre képes egyszerű szerkezet (pl. játék, modell) létrehozása. Az elkészült tárgyak, szerkezetek használatuknak megfelelő és tulajdonosukra utaló díszítése.</p> <p>Csomagolás tervezése, kivitelezése valós vagy képzeletbeli tárgy, dolog (pl. ecset, muffin, buszjegy, cipő, csoki, időbe látó készülék, csodaszappan, fűmag, életelixír, varázsfonal) számára, oly módon, hogy a csomagolás formája és díszítése utaljon a tárgy sajátosságára.</p>	<p><i>Matematika:</i> tájékozódás az időben.</p> <p><i>Erkölcstan:</i> a múlt és a jelen életviszonyai közötti különbségek.</p> <p><i>Dráma és tánc:</i> Kreatív játékok tárgyakkal, tárgyak nélkül. A tárgyak használata ismétléssel, lassítással, gyorsítással stb. vagy nem rendeltetésszerű használatuk.</p>
Kulcsfogalmak/fogalmak	Tárgyalakotás, tárgytervezés, díszítés, csomagolás, vizuális ritmus, díszítés, szerkezet, felület, stilizálás.

<b>A fejlesztés várt eredményei a két évfolyamos ciklus végén</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Az alkotásra, megfigyelésre, elemzésre vonatkozó feladatok életkorának megfelelő értelmezése.</li> <li>– Élmény- és emlékkifejezés, illusztráció készítése; síkbáb és egyszerű jelmez készítése; jelek, ábrák készítése; egyszerű tárgyak alkotása.</li> <li>– Az újként megismert anyagok és eszközök, technikák az alkotótevékenységnek megfelelő, rendeltetésszerű és biztonságos anyag- és eszközhasználatára.</li> <li>– A legismertebb formák, színek, vonalak, térbeli helyek és irányok, illetve komponálási módok használata, látványok, műalkotások olvasásába is beépítve.</li> <li>– Téralkotó feladatok során a személyes preferenciáknak és a funkcióknak megfelelő térbeli szükségletek felismerése.</li> <li>– A szobrászati, festészeti, tárgyművészeti, építészeti területek közötti különbségek további differenciálása (pl. festészen belül: arckép, csendélet, tájkép).</li> <li>– Látványok, műalkotások megfigyeléseinek során kialakult gondolatok, érzések elmondására a tantervben meghatározott legfontosabb fogalmak használatával, az életkornak megfelelően.</li> <li>– Különböző típusú médiaszövegek felismerése, a médiatartalmak közötti tudatos választás.</li> <li>– A médiaszövegekhez használt egyszerű kódok, kreatív kifejezőeszközök és azok érzelmi hatásának felismerése.</li> </ul>
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kép- és hangrögzítő eszközök használata elemi technikáinak ismerete. Az elsajátított kifejezőeszközök segítségével saját gondolatok, érzések megfogalmazása, rövid, egyszerű történet megformálása.</li> <li>– A médiaszövegek előállításával, nyelvi jellemzőivel, használatával kapcsolatos alapfogalmak elsajátítása, helyes alkalmazása élőszóban.</li> <li>– A média alapvető funkcióinak (tájékoztatás, szórakoztatás, ismeretszerzés) megismerése.</li> <li>– A médiaszövegekben megjelenő információk valóságtartalmának felismerése.</li> <li>– Az életkorhoz igazodó biztonságos internet- és mobilhasználat szabályainak ismerete, alkalmazása. A hálózati kommunikációban való részvétel során fontos és szükséges viselkedési szabályok elsajátítása, alkalmazása. Életkorhoz igazodó fejlesztő, kreatív internetes tevékenységek megismerése.</li> </ul>
--	---