# RAJZ és VIZUÁLIS KULTÚRA

A vizuális nevelés legfőbb célja, hogy hozzásegítse a tanulókat a látható világ jelenségeinek, a vizuális művészeti alkotásoknak mélyebb átéléséhez, értelmezéséhez. A tantárgy így nemcsak a képző- és iparművészet területeinek a feldolgozásával foglalkozik tehát, hanem tartalmai 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 tartalmai 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” intermediális szemléletet is kialakítani. A fejlesztés átfogó célja segíteni a tanulókat abban, hogy képesek legyenek az őket érő a hatalmas mennyiségű képi 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. 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.

Mindezektől 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 tartalmi 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. 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 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 mozgóképkultúra és médiaismeret bizonyos kapcsolódó fejlesztési követelményeit a vizuális kultúra tantárgy óraszámkeretein belül kell végrehajtani. Az óraszámmegosztást az adott iskolaszakaszban, az 1–2. és 3–4. évfolyamon a mozgóképkultúra 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 kifejezőeszközeinek megfigyelésén keresztül ismerkedni kezdenek a médiumok nyelvével. A különböző médiaszövegek értelmezését, nyelvi működésének tudatosítását, mások értelmezésének sajáttal 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.

## 1- 2. évfolyam

Az általános iskola alsó tagozatán a fejlesztéscentrikus 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. 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 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 ismertessünk meg a gyerekekkel minél több művészeti alkotást; alkotó óráinkon szemléltessük a témát és a technikát a művészet kezdeteitől napjaikig 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 „Képzőművészet, kifejezés" és a „Tárgy- és környezetkultúra" elsősorban a tárgykészítés 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 elkezdeni, 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 címe | órakeret | 10% óra |
|---|---|---|
| Kifejezés, képzőművészet<br>Átélt élmények és események | 16 óra | |
| Kifejezés, képzőművészet<br>Valós és képzelt látványok | 14 óra | |
| Vizuális kommunikáció<br>Vizuális jelek a környezetünkben | 12 óra | |
| A média társadalmi szerepe, használata<br>Médiahasználati szokások médiumok, médiaélmény-feldolgozás | 2 óra | |
| A média kifejezőeszközei<br>Kép, hang, cselekmény | 2 óra | |
| A média társadalmi szerepe, használata<br>Személyes élmény, médiaélmény | 2 óra | |
| A média társadalmi szerepe, használata<br>Tájékozódás a virtuális terekben | 2 óra | |
| Tárgy- és környezetkultúra<br>Környezetünk valós terei és mesés helyek | 12 óra | |
| Tárgy- és környezetkultúra<br>Valós és kitalált tárgyak | 12 óra | |
| **Új tananyag feldolgozására:** | 66 óra | |
| Összefoglalásra, gyakorlásra, ismétlésre szánt órakeret (a kerettantervben ún. szabad órakeret, az éves óraszám 10%-a) | | 6 óra |
| Az összes óraszám: | 66 óra | 6 óra |
| összes óra | 72 óra | |

# 2. évfolyam

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Tematikai egység/ Fejlesztési cél** | **Kifejezés, képzőművészet**<br>**Átélt élmények és események** |  | **Órakeret 16 óra** |
| **Előzetes tudás** | Életkornak megfelelő pszichomotoros fejlettség. Iskolaérettség. | | |
| **A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai** | Az érzékelés finomítása. Különböző észlelési tapasztalatok, modalitások (látás, hallás, tapintás, szaglás, ízlelés) áttétele, „fordítása”. Saját élmények feldolgozása, vizuális megjelenítése és a kifejezőképesség fejlesztése a mondanivaló kifejezésének érdekében történő eszköz megválasztásával. Közvetlen élmény képi megjelenítése. Színtapasztalatok gazdagítása, színismeretek bővítése. Színérzék fejlesztése. Színdifferenciáló képesség fejlesztése. Természeti látványok hangulatának visszaadása. Térábrázoló képesség fejlesztése játéktárgyakkal, térbeli manipulációval. | | |
| **Ismeretek/fejlesztési követelmények** | | **Kapcsolódási pontok** | |

| | |
|---|---|
| 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) érdekében. Cél: a vizuális<br>nyelv elemeinek játékos használata.<br>Tananyag, témák: spontán képalkotás zenére, improvizáció. Hangulatok kifejezése vizuális eszközökkel (színekkel, vonalkarakterekkel). Absztrakt festmény hatása: a látvány eljátszása mozdulatokkal. Pacniképek, pacnifigurák.<br>Fonalfestményből kiinduló szimmetrikus kompozíció. Képalkotás főszínekkel és mellékszínekkel.<br>Pontoktól a foltig: kompozíciós játék a pontsűrűséggel, vonalvastagsággal és vonalkarakterrel. | *Magyar nyelv és irodalom:* Figyelem a beszélgetőtársra. Szöveg üzenetének, érzelmi tartalmának megértése.<br><br>*Dráma és tánc:* egyensúly-, ritmus- és térérzékelés.<br><br>*Ének-zene:* emberi hang, tárgyak hangja, zörejek megkülönböztetése hangerő, hangszín, ritmus szerint. |
| A természet képei: az évszakok jellemzői (beszélgetés műalkotásokról és természetfotók). Az évszakok jellemzőinek alkalmazása tervezésben: mintatervezés (a mesében szereplő megszemélyesített évszakoknak mintás sál tervezése az évszakok jellegzetes motívumaival.) Levélképek frottázs és kollázs technikával. A valóságos forma vagy lenyomatának kiegészítése rajzzal vagy festéssel. pl. levelek, termések, virágok, használati tárgyak formáiból kiinduló képalkotás (átalakítás, formamódosítás, színátírás, mintatervezés).<br>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 plasztikai alkotásban (pl. színes, grafikus, vegyes technikájú, mintázott vagy konstruált) az elemi kompozíciós elvek figyelembevételével.<br>Tananyag, témák: készülődés az ünnepekre, népi játékok, az ünnepek díszítőmotívumai és kellékei. | *Környezetismeret:* Anyagok tulajdonságai, halmazállapot-változás.<br>Kísérletek oldatokkal, fénnyel, hővel.<br><br>*Erkölcstan:* én magam, szűkebb környezetem.<br><br>*Matematika:* változás kiemelése, az időbeliség megértése. |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | Érzékelés, önkifejezés, pont, vonal, folt, forma, tónus, szín, mintázat, felület, sík, tér, grafikai és plasztikai eljárás, kompozíció. |

| **Tematikai egység/ Fejlesztési cél** | **Kifejezés, képzőművészet**<br>**Valós és képzelt látványok** |  | **Órakeret 14 óra** |
|---|---|---|---|
| **Előzetes tudás** | Életkornak megfelelő pszichomotoros fejlettség. Iskolaérettség. | | |
| **A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai** | Az illusztráció elemi fogalmának megértése, illusztráció készítése. Képalkotó- és kifejező képesség fejlesztése. Komponáló képesség fejlesztése a kiemelés eszközeivel. Vizuális fantázia (képzelőerő) fejlesztése. Asszociációs készség, képzettársítási készség fejlesztése.<br>Plasztikai érzék fejlesztése. Plasztikai minőségek sokféleségének megtapasztalása. Plasztikai kifejezőképesség fejlesztése. Formaérzék, karakterérzék fejlesztése. | | |

| **Ismeretek/fejlesztési követelmények** | **Kapcsolódási pontok** |
|---|---|
| Mesék, versek, kitalált történetek, médiaszövegek élő és élettelen szereplőinek (pl. hősök, ártók, bajkeverők, segítők, varázstárgyak, csodaeszközök), természetes és épített környezetének (pl. indák, ligetek, erdők, vizek, örvények, bódék, paloták, hidak, tornyok) illusztratív jellegű ábrázolása (pl. sorozatként, képeskönyvként) emlékképek felidézésével, megfigyelések segítségével és a fantázia által.<br>Tananyag, témák: Versillusztrációk (pl. Julian Tuwim: Csodák és furcsaságok; Weöres Sándor: Déli felhők; A tündér; Veress Miklós: Füstikék) és meseillusztrációk (pl. Tordon Ákos: Kökény király lakodalma; Lázár Ervin: csodapatika; Hervay Gizella: Nap-mese) készítése. Kompozíciós feladat: a történet főszereplőjének ábrázolása kiemeléssel (méret, szín, minta). Álomképek megjelenítése (Fecske Csaba: Hold és álom verse) | *Magyar nyelv és irodalom:* Élmények, tartalmak felidézése. Szép könyvek.<br><br>*Dráma és tánc:* Dramatikus formák.<br>Fejlesztő játékok.<br><br>*Környezetismeret:* Mozgásjelenségek, kísérletek. Optika. |

| | |
|---|---|
| Művészeti alkotások és fotók nézegetése megadott szempontok szerint (pl. alakok, szereplők, terek, tárgyak, mérete, színe, tónusa). A megállapítások segítségével továbbgondolva a látvány sugallta jelenséget, képi tartalmat egy új alkotás létrehozásának érdekében (pl. más térben és időben, más szereplőkkel), különböző művészeti műfajokban (dráma, hang-zene, mozgás, installáció, fotómanipuláció).<br>Tananyag, témák: portré (a műalkotások portréinak arckifejezése). Önarckép készítése. Egy portré átalakítása rárajzolással, kiegészítéssel, átszínezéssel (rajzkiegészítés, fotómanipuláció, fénymásolat, kollázs).<br>Foltokból képzett formák (pl. felhőfoltokba belelátott konkrét figurák rajza).<br>Rajzkiegészítés: tükörképek, szimmetrikus formák.<br>Szobrászat, plasztika: mézeskalácsforma tervezése, készítése és díszítése. Origami forma. | *Ének-zene:* Cselekményes dalanyag, dramatizált előadás. Ritmus, hangszín, hangmagasság, zene és zörej.<br><br>*Erkölcstan:* Közösségek. A mesevilág szereplői. Mese és valóság.<br><br>*Matematika:* Képi emlékezés, részletek felidézése. Nézőpontok. Mozgatás. Síkmetszetek képzeletben. |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | **Illusztráció, kompozíció, kiemelés, karakteres forma, festészet, szobrászat, fotó, műalkotás, reprodukció, idő.** |

| **Tematikai egység/ Fejlesztési cél** | **Vizuális kommunikáció**<br>**Vizuális jelek a környezetünkben** |  | **Órakeret 12 óra** |
|---|---|---|---|
| **Előzetes tudás** | Életkornak megfelelő pszichomotoros fejlettség. Iskolaérettség. | | |
| **A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai** | Megfigyelőképesség fejlesztése. Vizuális kommunikációs képesség fejlesztése. Képolvasással történő információszerzés, képi jelek, vizuális szimbólumok olvasása és létrehozása. Ábraolvasási és értelmezési készség fejlesztése. Redukciós képesség fejlesztése. A vizuális nyelv elemeinek, pont, vonal, folt, szín megismerése és tudatos használata, szerepük felismerése a képalkotásban. Vonalas jellegű, foltszerű előadásmód. Méretkülönbségek felismerése, a léptékváltás alapjai. | | |

| **Ismeretek/fejlesztési követelmények** | **Kapcsolódási pontok** |
|---|---|
| Környezetünkben található jelek, jelzések (pl. jelzőlámpa, térkép, alaprajz, közlekedési tábla, cégér, piktogram, embléma, szimbólum, zászló, márkajelzés, logo) összegyűjtése játékos feladatok létrehozásának céljából (pl. valós és virtuális társasjáték, dramatikus játék, kincsvadászat).<br>Tartalom, téma: a szavak nélküli közlés eszközei (mimika, gesztusok, jelbeszéd).<br>Jelek és jelképek: az írás kezdeti formái (képírás, titkosírás, saját titkos jel tervezése), képi jelek környezetünkben (utcán, épületekben, erdei kiránduláson stb.),<br>hang- és fényjelek, színjelek.<br>Tervezés: egy választott tantárgy emblémájának megtervezése.<br>Monogram tervezése egyedi betűformákkal. Az ABC betűinek megszemélyesítése (vicces részletrajzok, kiegészítések).<br>Turistatérkép tanulmányozása: turistautak jelzései. Kincset rejtő titkos térkép tervezése egyedi jelzésekkel. | *Matematika:* tájékozódás térben, síkban, a tájékozódást segítő viszonyok.<br><br>*Környezetismeret:* A térkép legfontosabb elemeinek felismerése. Jelek, jelzések. Természeti jelenségek, természetes anyagok.<br><br>Technika, életvitel és gyakorlat: jelzőtáblák. |

| | |
|---|---|
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | Modell, látvány, jelalkotás, piktogram, embléma, térkép, alaprajz, cégér, szimbólum, lépték. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Tematikai egység/ Fejlesztési cél** | **A média társadalmi szerepe, használata Médiahasználati szokások médiumok, médiaélmény-feldolgozás** |  | **Órakeret 2 óra** |
| **Előzetes tudás** | Iskolaérettség. | | |
| **A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai** | Saját médiahasználati szokások tanulmányozása. Médiaélmények feldolgozása, önreflexiós készség fejlesztése. A különböző médiumok beazonosítása, tudatosítása. A médiatartalmak közötti választás tudatosságának fejlesztése. Olvasási készség és szókincs fejlesztése médiaszövegekkel. | | |
| **Ismeretek/fejlesztési követelmények** | | **Kapcsolódási pontok** | |

| | |
|---|---|
| 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.<br>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.<br>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).<br>Tartalom, téma: jellemábrázolás, karakterek. Körformából kiinduló, különböző emberi tulajdonságokat és érzelmeket bemutató arc rajzolása egyszerű eszközökkel. Papírtányér álarc készítése, és a karakter megszólaltatása: az arckifejezéshez tartozó hangok és mozdulatok eljátszása. Pozitív és negatív tulajdonságok összegyűjtése. | *Magyar nyelv és irodalom:* Mesék, narratív történetek.<br><br>*Technika, életvitel és gyakorlat:* egészséges és helyes szabadidős tevékenységek felsorolása, ismertetése,<br><br>*Erkölcstan:* Önkifejezés és önbizalom erősítése, önálló gondolkodásra nevelés, identitástudat fejlesztése.<br>A fantázia jelentősége, használata, kitalált történet önmagáról (jellemábrázolás), meseszereplők osztályozása: jó-rossz tulajdonságokkal való azonosulási képesség vizsgálata, önmagára vetítése. Önmaga megértése.<br><br>*Környezetismeret:* Az érzékszervek működésének megtapasztalása, szerepének, védelmének felismerése a tájékozódásban, az információszerzésben. Napirend, szabadidő, egészséges életmód.<br><br>*Dráma és tánc:* kiscsoportos és páros rövid jelenetek kitalálása és bemutatása. |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | Televízió, rádió, könyv, számítógép, színház, mozi, újság, műsor, rajzfilm, film, képregény, videojáték. |

| Tematikai egység/ Fejlesztési cél | A média kifejezőeszközei<br>Kép, hang, cselekmény |  | Órakeret 2 óra |
|---|---|---|---|
| **Előzetes tudás** | Iskolaérettség. | | |
| **A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai** | Médiaélmények feldolgozása, önreflexiós készség fejlesztése. Az érzelemkifejezés képességének a fejlesztése. A figyelmi koncentráció, az érzékelés pontosságának fejlesztése. A médiaszövegek alapvető alkotóelemeinek azonosítása. Annak felismerése, hogy a médiaszövegek emberek által mesterségesen előállított alkotások (a média konstruált valóság). Részvétel a tanulócsoportban folyó beszélgetésben és vitában. Saját vélemény megfogalmazása. | | |

| Ismeretek/fejlesztési követelmények | Kapcsolódási pontok |
|---|---|
| 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).<br>Egyszerű médiaszövegek (pl. animációs mesék, reklám) cselekménye kezdő- és végpontjának, a cselekményelemek sorrendjének megfigyelése közvetlen példák alapján. Címadás.<br>A mediatizált történetek szereplőinek (hősök és gonoszak) azonosítása, az animációs mese morális tanulságainak felismerése.<br>A hangok és képek által közvetített érzelmek (pl. öröm, szomorúság, düh, félelem) felismerése, kifejezése.<br>Egyszerű (pl. kitalált vagy átélt) cselekmény megjelenítése képekkel (pl. rajzzal, képsorozattal), megfelelő hanghatásokkal (pl. zörejjel, énekhanggal) kiegészítve.<br>Hangzó médiaszövegek megjelenítése rajzban. | *Magyar nyelv és irodalom:* A szövegértés szövegtípusnak megfelelő funkciójáról, folyamatáról alkotott ismeret, meggyőződés kialakítása, fejlesztése.<br>Alapvető erkölcsi, esztétikai fogalmak, kategóriák (szép, csúnya, jó, rossz, igaz, hamis).<br>A történetiségen alapuló összefüggések megértése egy szálon futó történekben.<br>Összefüggő mondatok alkotása képek, képsorok segítségével, adott vagy választott témáról.<br><br>*Erkölcstan:* önmaga megértése, mesék kapcsolatrendszerének elemzése, mesei szereplők és tulajdonságaik (lent-fönt, jó-rossz). |
| Tartalom, témák:<br>Meseillusztrációk és rajzfilmfigurák szereplőinek tanulmányozása (mit fejez ki az arckifejezés, a testtartás, az öltözet, a mozgás). A látott mozdulatok eljátszása hangokkal és szavakkal (rögtönzött jelenetek). Mozgásfázisok fotózása (állóképekből mozgókép készítése, pörgettyűmozi).<br>Karikatúrafigurák jellemzése (a túlzás eszközeinek megfigyelése és értelmezése).<br>Érzelemábrázolás: közmondások és szólások eljátszása és a tanulságok megbeszélése.<br>Érzelmek és tulajdonságok kifejezése színekkel. | *Környezetismeret:* az érzékszervek működésének megtapasztalása, szerepének, védelmének felismerése a tájékozódásban, az információszerzésben.<br><br>*Ének-zene:* Emocionális érzékenység fejlesztése. A teljes figyelem kialakításának fejlesztése. Tapasztalat a zenei jelenségekről. |

| Tematikai egység/ Fejlesztési cél | A média társadalmi szerepe, használata<br>Személyes élmény, médiaélmény |  | Órakeret 2 óra |
|---|---|---|---|
| **Előzetes tudás** | Iskolaérettség. | | |
| **A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai** | A közvetlen kommunikáció jelzéseinek, illetve a közvetett kommunikáció eszközeinek megfigyelése, tudatosítása. Önismeret, önreflexiós készség fejlesztése. | | |

| **Ismeretek/fejlesztési követelmények** | **Kapcsolódási pontok** |
|---|---|
| A személyes, közvetlen kommunikáció verbális, vokális és testbeszéddel történő jelzéseinek felismerése, értelmezése.<br>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.<br>Ismerkedés különböző valóságstátuszú médiaszövegekkel.<br>A valóság és fikció közötti különbség megragadása.<br>Saját megélt élmények és tapasztalatok összevetése (pl. azonosságok, 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, filmek, animációs filmek, reality műsorok) szereplőivel való azonosulásra reflektálás lehetősége (pl. irányított beszélgetés keretében). | *Magyar nyelv és irodalom:* Szöveg értelmezése, nem verbális jelzések értelmezése, használata beszéd közben.<br>Mese és valóság különbsége.<br>A megismert mese, történet tanulságának összevetése saját tapasztalatokkal, eseményekkel. Az explicit információk, állítások megértése, értelmezése, értékelése, egyszerű következtetések levonása.<br><br>*Erkölcstan:* másnak lenni/elfogadás, kirekesztés.<br><br>*Környezetismeret:* Nappal és éjszaka. A világ, ahol élünk. Föld és a csillagok. Élőlények, életközösségek.<br><br>*Dráma és tánc:* Történetek kitalálása és kiscsoportos vagy páros megvalósítása. |
| Személyesen átélt, elképzelt és a médiában látott, hallott esemény megjelenítése rajzban, önállóan készített bábbal, szerepjátékkal.<br>Tartalom, témák: a szavak nélküli közlés eszközei (mimika, gesztusok). Játék: szavak nélküli beszéd megértése.<br>Mese és versillusztráció: a történet szereplőinek azonosítása és jellemzése. | |

| **Kulcsfogalmak/ Fogalmak** | Esemény, elképzelt/kitalált történet, képzelet, valóság, médium. |
|---|---|

<table>
<tr><td>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</td><td>A média társadalmi szerepe, használata<br>Tájékozódás a virtuális terekben</td><td></td><td>Órakeret 2 óra</td></tr>
<tr><td>Előzetes tudás</td><td colspan="3">Iskolaérettség.</td></tr>
<tr><td>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</td><td colspan="3">A kreatív, kritikus internethasználat fejlesztése. Az internetes tevékenységekhez kapcsolódó biztonság növelése. A gyerekek virtuális terekben zajló tevékenységeihez kapcsolódó élmények feldolgozásának segítése.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Ismeretek/fejlesztési követelmények</td><td colspan="2">Kapcsolódási pontok</td></tr>
<tr><td colspan="2">Az életkori sajátosságokhoz igazodó internethasználat lehetőségeinek megismerése (pl. gyermekbarát honlapok böngészése).<br>Tartalom, téma: a feladatokhoz kapcsolódó kutatómunka az interneten (képgyűjtés, szemléltetés)<br>Az internethasználat legfontosabb (pl. biztonságot eredményező) szabályainak megismerése különböző eszközökkel (pl. kártyajáték, bábozás).<br><br>A gyerekek által használt videojátékkal összefüggő élmények feldolgozása (pl. szerepjátékkal, rajzolással).<br>Feladatok: a videojátékok tematikai csoportosítása, a szereplőik azonosítása.<br>Videojátékok elemzése (téma, feladatok, szereplők karaktere). Saját videojáték pozitív tulajdonságokkal rendelkező főhősének megtervezése.</td><td colspan="2">Magyar nyelv és irodalom: Rövid hallott szöveg üzenetének megértése. Az olvasott szövegekkel összefüggésben az aktív szókincs gazdagítása. Az olvasmányhoz kapcsolódó személyes élmények felidézése és megosztása.<br>Egyszerű ok-okozati összefüggés felismerése; következtetések levonása.<br>A fantázia és képzelet aktiválása a megismerés érdekében.<br><br>Technika, életvitel és gyakorlat: Szabálykövető magatartás a közvetlen közlekedési környezetben. A közlekedés szabályainak értelmezése.<br><br>Erkölcstan: a számítógépes világ ismeretségei.</td></tr>
<tr><td>Kulcsfogalmak/ Fogalmak</td><td colspan="3">Internet, honlap, chat, videojáték.</td></tr>
</table>

| Tematikai egység/ Fejlesztési cél | Tárgy- és környezetkultúra<br>Környezetünk valós terei és mesés helyek |  | Órakeret 12 óra |
|---|---|---|---|
| **Előzetes tudás** | Életkornak megfelelő pszichomotoros fejlettség. Iskolaérettség. | | |
| **A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai** | Téralakító, térrendező képesség fejlesztése. Tapasztalatszerzés a térformálás, térlehatárolás, térszervezés terén. Térérzék fejlesztése nézőpontok változtatásával. Technikai készség fejlesztése.<br>Térbeli tájékozódás képességének fejlesztése. | | |

| Ismeretek/fejlesztési követelmények | Kapcsolódási pontok |
|---|---|
| A környezetünkben található különböző méretű külső, belső terek (pl. utca, játszótér, buszmegálló, saját szoba, éléskamra, fiók) épületek (pl. iskola, víztorony), tárgyak (pl. cipő, táska, kilincs) átalakítása, áttervezése meghatározott célok (pl. védelem, figyelemfelkeltés, álcázás, újszerű használat) érdekében.<br>Tartalom, témák: a gyermekszoba berendezése. A manók háza (a különböző helyiségek funkciói). A varázsszoba rejtélyei (fantasztikus terek tervezése).<br>Képzeletbeli, mesebeli helyeken, terekben (pl. elvarázsolt kastély, boszorkány konyhája, vitorlás hajó) zajló mesék, elképzelt vagy valós 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.<br>Tartalom, téma: tenyérben zajló mese (a tenyérház lakói). A szerepek eljátszása kesztyűbábokkal. | Technika, életvitel és gyakorlat: közlekedés, környezetünk.<br><br>*Környezetismeret:* Természeti, technikai környezet. Múlt megidézése.<br><br>*Dráma és tánc:* térkitöltő és térkihasználó gyakorlatok, mozgástechnikák, tánctechnikák.<br><br>*Matematika:* Képzeletben történő mozgatás. Hajtás, szétvágás síkmetszetek. Objektumok alkotása. |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | Térformálás, térlehatárolás, térszervezés, formarend, funkció, takarás. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Tematikai egység/ Fejlesztési cél** | **Tárgy- és környezetkultúra<br>Valós és kitalált tárgyak** |  | **Órakeret 12 óra** |
| **Előzetes tudás** | Életkornak megfelelő pszichomotoros fejlettség. Iskolaérettség. | | |
| **A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai** | Tárgyalkotó vizuális, esztétikai és manipulatív képességek fejlesztése. A tárgykészítés folyamatainak, gondolkodásmódjának megtapasztalása. Forma és funkció összefüggés, formaérzék fejlesztése. Megfigyelőképesség fejlesztése (a munkafázisok megfigyelése). A gondos kivitelezés, különböző anyagok, eljárások, személyes tapasztaláson alapuló megismerése. Egyszerű kézműves technikák megfigyelése, rekonstruálása. Jeles napok szokásainak és tárgyi kellékeinek megismerése. | | |

| **Ismeretek/fejlesztési követelmények** | **Kapcsolódási pontok** |
|---|---|

| | |
|---|---|
| Segítő, varázserejű tárgyak (pl. hangszer, pálca, 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.<br>Tartalom, téma: népművészeti tárgyak díszítőmotívumai. Varázstükör tervezése. A személy kedvenc időtöltését, vagy monogramját ábrázoló ékszer tervezése, pl. kerek medallion (formaegyszerűsítés, jelalkotás, pozitív-negatív forma).<br>Ajándékok készítése ünnepi alkalmakra (karácsony, anyák napja).<br>Hétköznapi tevékenységek során használatos tárgyak (pl. konyhai eszköz, játék, öltözék, öltözékkiegészítő, hangszer, szerszám) létrehozása meghatározott tulajdonos számára (pl. adott személyiség, foglalkozás, életkor, nemek szerint). | *Környezetismeret:* Természeti, technikai és épített rendszerek.<br>Anyagismeret.<br><br>*Dráma és tánc:* népi gyermekjátékok.<br><br>*Ének-zene:* Népzene énekléssel, ritmikus mozgással, néptánccal. Hangszerek.<br><br>*Technika, életvitel és gyakorlat*: eszközhasználat. |
| Tananyag, téma: tárgyak régen és ma. Az ivóedények jellemzői (forma és funkció, anyag és díszítés). Bögre tervezése saját használatra.<br>Kedvenc játék látvány utáni rajza. A játék áttervezése (formaátalakítás, minták, színek). Új játék tervezése. | *Erkölcstan:* valóság és képzelet.<br><br>*Matematika:* objektumok alkotása. |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | Tárgytervezés, forma, funkció, alkalmazkodás, díszítés, öltözék kiegészítő. |

| | |
|---|---|
| A fejlesztés várt eredményei a két évfolyamos ciklus végén | Képzelőerő, belső képalkotás fejlődése.<br>Az életkornak megfelelő, felismerhető ábrázolás készítése.<br>Az alkotótevékenységnek megfelelő, rendeltetésszerű és biztonságos anyag- és eszközhasználat, a környezettudatosság szempontjainak egyre szélesebb körű figyelembevételével.<br>A felszerelés önálló rendben tartása.<br>A képalkotó tevékenységek közül személyes kifejező alkotások létrehozása.<br>Alkotótevékenység és látványok, műalkotások szemlélése során néhány forma, szín, vonal, térbeli hely és irány, felismerése, használatára.<br>A szobor, festmény, tárgy, épület közötti különbségek felismerése.<br>Látványok, műalkotások néhány perces szemlélése.<br>Médiumok azonosítása, igény kialakítása a médiahasználat során a tudatosabb választásra, illetve reflektív médiahasználat.<br>Médiaélmények változásának és médiatapasztalattá alakíthatóságának felismerése.<br>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).<br>A személyes kommunikáció és a közvetett kommunikáció közötti alapvető különbségek felismerése.<br>Az életkorhoz igazodó internetes tevékenységek gyakorlása és az abban rejlő veszélyek felismerése.<br>Az alkotó és befogadó tevékenység során a saját érzések felismerése, és azok kifejezése. |