



A Szekszárdi I. Béla Gimnázium Bezerédj
István Általános Iskolája
Helyi Tanterve

Vizuális kultúra

Készítette: az alsó tagozat szakmai
munkaközössége

2020

Tartalom

Bevezetés.....	2
A vizuális kultúra tantárgy kerettanterve az 1-2-3-4. évfolyam számára.....	2
1. évfolyam	7
2. évfolyam	14
3–4. évfolyam	22
3. évfolyam	23
4. évfolyam	33
Sajátos nevelési igényű tanulók fejlesztési célkitűzések.....	43

Bevezetés

A vizuális kultúra tantárgy kerettanterve az 1-2-3-4. évfolyam számára

Célok és feladatok

A vizuális nevelés legfontosabb célja, hogy segítse a tanulókat az őket körülvevő világ vizuálisan értelmezhető jelenségeinek megértésében, ezen belül a vizuális művészeti alkotások átélésében és értelmezésében, illetve ennek segítségével környezetünk tudatos alakításában. Ez a cél a tanórai kereteken belül az alkotva befogadás elvét követve valósulhat meg a leghatékonyabban, azaz a tantárgy jellemző tulajdonsága, hogy aktív tanulói tevékenységen alapul.

A tantárgy fontos célja, hogy a tanulók az iskolában megismerjék a magyarság által létrehozott legfontosabb képzőművészeti és építészeti műalkotásokat, nemzetünk hagyományos tárgykultúráját és díszítőművészetét. A tantárgy kulcsszerepet játszik a tanulók érzelmi fejlesztésében, mely az őket körülvevő világhoz való pozitív érzelmi viszonyulásuk kialakításának fontos eszköze. Ennek eredményeként elérendő cél, hogy a tanulók a magyar kultúrára büszkék legyenek, és kötődjenek szülőföldünk értékeihez.

További fontos cél, hogy a tanulók ismerjék meg az európai és egyetemes vizuális kultúra legjelentősebb képzőművészeti és építészeti alkotásait, alakuljon ki bennük érdeklődés a vizuális jellegű művészetek iránt. Váljanak nyitottá a régmúlt korok, illetve az őket körülvevő XXI. század művészeti jelenségek befogadására.

A vizuális kultúra tantárgy tartalmát három részterület, a képzőművészet, a vizuális kommunikáció és a tárgy- és környezetkultúra képezi. A vizuális nevelés szempontjából a

képzőművészet részterület az ábrázoló és kifejező szándékú, esetleg művészi élményt nyújtó képalkotással, illetve befogadással foglalkozik, a tárgy- és környezetkultúra részterület az ember tervezett tárgyi és épített környezetét jelenti, a vizuális kommunikáció pedig képekben, gyakran kép és szöveg egységében megjelenő, eleve kommunikációs célú képalkotással foglalkozik. E részterületek tartalmi elemei különböző hangsúllyal, de minden iskolaszakaszban jelen vannak a tantervi követelményekben. A Nat alapelvei alapján a vizuális kultúra tantárgy gyakorlatközpontúsága a vizuális megismerés, a közvetlen tapasztalatszerzés, az elemző-szintetizáló gondolkodás egységében értelmezendő, és a tanulók ténylegesen megvalósuló alkotó munkáját szolgálja.

A vizuális fejlesztés legfontosabb célja adott iskolaszakaszokban az életkornak megfelelő szinteken játékos, kreatív szemlélet kialakítása és alkalmazása.

Fontos cél továbbá a minél szélesebb körű anyaghasználat, az alkotó tevékenységen keresztül a kéz finommotorikájának fejlesztése, a változatos médiumok és megközelítési módok alkalmazása, a vizuális médiumok közötti átjárhatóság és a művészi gondolkodás szabadságának a kialakítása. Mindez segíti a tanulók tájékozódását az őket érő nagy mennyiségű vizuális információ feldolgozásában, szelektálásában, s végül majd az önálló, mérlegelni képes szemlélet kialakításában. Jelen korunk jellemző képkészítési lehetőségeit is figyelembe véve további cél a vizuális kommunikáció digitális kultúrához is köthető mindennapi formáinak, illetve az épített környezet és a tárgyi világnak a vizsgálata, valamint a környezetalakítás tudatosságának fejlesztése.

A vizuális nevelés kiemelt feladatának tekinti a kreativitás fejlesztését, mely a vizuális problémamegoldás folyamatában fejleszthető és gyakorolható. A tanulók kreativitása az örömteli, kísérletező, az élményekben gazdag, alkotó tevékenység közben bontakozhat és teljesebbé válhat, mely mind az egyén, mind pedig a közösség alkotó energiáinak a motorja lehet. Lényeges elem mindezekben a motiváció kialakítása az önmagát folytonosan építő, alkotói magatartás megteremtésére és a folyamatos önművelésre. Ezzel összefüggésben fontos a tanulók önértékelésének és önismeretének fejlesztése, a mérlegelő szemlélet kialakítása, amelynek az önálló és a társakkal együttműködő gyakorlati feladatmegoldásokban kell megjelennie és működnie a tanulók fejlesztése során. A vizuális nevelés a tanulók személyiségfejlesztésének rendkívül fontos eleme, hiszen az itt alkalmazott tevékenységekre jellemző alkotva tanulás érzelmeket gazdagító, empátiát, intuíciót és minőségérzékletet, valamint önmagukkal szembeni igényességet kialakító hatása működik.

Kapcsolódás a kompetenciákhoz

A tanulás kompetenciái: Ahogyan a kisgyermekkorban a megismerés alapvető eszköze a vizualitás, úgy a későbbi tanulási folyamatban is meghatározó szerepe van a vizuálisan nyerhető információk feldolgozásának. A vizuális megfigyelés, a belső képalkotás, a vizuális elemzés, összehasonlítás, esetleg a tapasztalatok, a következtetések vizuális megjelenítése – kiváltképp a digitális kor vizuális dominanciája miatt – az információszerzés, a tanulás feltétele. A vizuális információszerzés rutinja különösen fontos az önálló tanulás szempontjából. A vizuális gondolkodás ugyanakkor nemcsak az

információszerzést, hanem az információk feldolgozását és a gondolkodási folyamatokat is ösztönözheti, segítséget nyújtva különböző tanulási stílusok és stratégiák megtalálásában. Miközben a vizuális kultúra tantárgy változatos tevékenységei és fejlesztési technikái más műveltségi területeket is támogathatnak, olyan tanulási motivációt jelentenek, melyek érdekesebbé, izgalmasabbá és sikeresebbé tehetik a tanulók számára a tanulást.

A kommunikációs kompetenciák: A vizuális kultúra tantárgy célja, hogy a tanulók megismerjék és használják a vizuális kommunikáció lehetőségeinek minél szélesebb skáláját. A digitális eszköz-használat – a kommunikációs csatornák átalakításával – folyamatosan hatást gyakorol a kommunikáció domináns formáira és minőségére. A vizuális kommunikációs formák értelmezése, értő és felelős használata – ami a vizuális kultúra tantárgy keretében fejleszthető leginkább – a mindennapi életben is elengedhetetlen. A vizuális kultúra a művészeti nevelés olyan átfogó megközelítésére törekszik, melynek keretében sokféle önkifejezési forma (vizuális megjelenítés, beszéd, mozgás) gyakorlására van mód, ami a kommunikációs lehetőségek körét is tágítja.

A digitális kompetenciák: A digitális kor, amelyben élünk, nagyrészt vizuális kommunikációs formákat használ, ezért a vizuális kultúra tantárgynak is alapvető feladata, hogy segítse a digitális médiumok használatát, mind a közlés, mind a befogadás képességeinek fejlesztésével. A kreatív feladatmegoldás érdekében a tanulók digitálisan hozzáférhető információkat gyűjtenek, és életkori sajátosságaiknak megfelelően lehetőséget kapnak arra, hogy az egy-egy tananyagrész produktumát digitális formában készítsék el. Ezáltal megtanulják, hogy hogyan érdemes alkotó folyamatba építeni az elérhető és összegyűjthető információkat, és hogyan lehet felhasználni a technikai lehetőségeket. A digitális technika lehetőségeinek előre nem látható fejlődési iránya miatt legfontosabb éppen a változásokra reagálni tudó tanulói személyiség fejlesztése.

A matematikai, gondolkodási kompetenciák: A megismerési folyamatok fontos eleme a vizuális megfigyelés. A vizualitás a belső képalkotásnak, majd az ismeretszerzésnek és a magasabb szintű gondolkodási folyamatoknak is sajátos eszköze. A vizuális kultúra tanulása során mind a szabad alkotásban, mind az egyszerű tervezési feladatokban a problémamegoldó gondolkodást gyakorolhatja a tanuló. Minden problémamegoldás esetében nagy jelentősége van a szabad asszociáción alapuló, divergens gondolkodási szakaszoknak, amelyet a vizuális kultúra tantárgy tanulása a nyitottság, az egyéni ötletek és a sajátos kifejezési megoldások bemutatásával és elfogadásával jelentős mértékben képes fejleszteni.

A személyes és társas kompetenciák: A művészettel nevelés elvének megfelelően a vizuális kultúra tantárgy kiemelt feladata a személyiség fejlesztése, különös tekintettel a személyes és társas kompetenciákra. A tantárgy egyik jellemzője a gazdag önkifejezési formák támogatása, ami segíti az önismeretet és a reális önértékelés kialakítását, miközben a változatos tevékenységi formák nagyobb esélyt adnak a sikerélmény elérésére. Az érzelmek kifejezéséhez, felismeréséhez és szabályozásához kapcsolódó készségek gyakorlása ugyanakkor szerepet játszik a társas viselkedésben is. A vizuális kultúra tantárgy – és ezen belül a kreatív problémamegoldás fejlesztésének – lehetősége, hogy csoportos együttműködésben valósuljon meg, azaz a feladatmegoldások sokféle nézőpont és sokféle tudás megjelenítésével, mindenki közreműködésével és megelégedésével jöjjön létre. A csoportos együttműködésen alapuló alkotó vagy befogadó feladatmegoldásokban lehetőség van a különböző szerepek megtapasztalására, a közös döntések megvitatására és a konfliktushelyzetek megoldására, végül a legjobb megoldás érdekében a produktív tevékenység gyakorlására.

A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái: A vizuális kultúra tantárgy, a Művészetek műveltségi terület részeként, hagyományosan magába foglalja a műalkotások elemző vizsgálatát, így alapvető feladata a művészet kultúráközvetítésben elfoglalt helyének hangsúlyozása. A tantárgy fontos célja, hogy a tanulók az iskolában megismerjék a magyarság által létrehozott legfontosabb képzőművészeti és építészeti alkotásokat, nemzetünk hagyományos tárgykultúráját és díszítőművészetét, ezáltal büszkéek legyenek a magyar kultúrára, és kötődjenek szülőföldünk értékeihez. A befogadó tevékenység aktív alkotótevékenységgel támogatva a kreativitásfejlesztés egyedülálló lehetőségeként működik.

Módszerek

Észlelés, tapasztalás, megfigyelés

A vizuális nevelés e területe szoros kapcsolatban van a tanulásmódszertannal. Az érzékelés érzékenységeinek fokozása, érzékeléseink tudatosítása, rendszerezése, a koncentráció fenntartása, a figyelem összpontosítása, a lényeges és a lényegtelen szelektálása rendszeres gyakorlásban fejlődik ki.

A formák, színek, anyagminőségek, konzisztenciák megfelelő érzékelése, a velük való manipuláció és tudatosításuk, sőt nyelvi meghatározásuk nélkülözhetetlen a tanuláshoz.

Ismeretszerzés

Az ismeretszerzés területén több más képesség, készség mellett kiemelt szerepe van a vizuális memóriának és a vizuális összefüggések meglátásának, a csoportosítás képességének vizuális jellemzők alapján. A vizuális memória a hatékony tanulás egyik legfontosabb eszköze lehet, például nagy mennyiségű nehéz, elvont tartalmat sokkal könnyebb vizualizálva megjegyezni.

Térérzékelés, térbeli tájékozódás

A matematika tantárgynak fontos „háttértudást” adhat a térszemlélet-térábrázolás rajzói fejlesztése. A térérzékelésnek fontos szerepe van a tájékozódásban is, a térképekkel is jobban elboldogulunk fejlett és fejlesztett térszemlélettel.

A vizuális kultúra iskolai tanítása szempontokat ad, és érzékenységet fejleszt ki a tudatosabb térszemlélethez és térélményhez, ami mindennapi életünket megkönnyíti.

Kommunikáció

A vizuális kultúra egyik alapvető területet a vizuális kommunikáció fogalma fedi.

Ez napjainkban kulcsfogalomává vált.

Egy kép többet ér, mint ezer szó: a képi közlés nagyon sok információt ad át nagyon rövid idő alatt.

A nyelvi megközelítés és a vizuális kommunikáció sokféle vizuális jelenséghez ad egy közös szemléletmódot, a vizuális jelenségek (testbeszéd, mimika, gesztus, öltözk) a mindennapi élettel teremtenek szoros kapcsolatot. Amellett, hogy látjuk és tudatosan vagy tudattalanul értelmezzük a tárgyi és az épített környezetet, a természeti környezetet, az embereket és megjelenésüket, ma teljesen általános az is, hogy a telefonban fényképezőgép van, azaz mindezt naponta rögzítjük. Az internethasználat egyre elterjedtebb, és a fiatalok életében óriási szerepet tölt be. Ilyen módon a vizuális kommunikációnak központi szerepe van a fiatalok életében.

A vizuális kommunikáció szerepe „gyors hatása mellett” azért is nagy, mert áttöri a verbális nyelvi korlátokat, bizonyos területeken univerzálisabb. Egy jó piktogram segítségével verbális kommunikáció nélkül is eligazodunk, ha keresünk egy buszmegállót.

Alkotás, kreativitás

Az alkotás hagyományosan a rajz tantárgyhoz kötődő kompetenciaterület. Ide kapcsolható a fantázia, a képzelet, a képzettársítás, a kifejezőképesség és a kísérletezés fogalma is.

Az alkotótevékenységben tud leginkább megnyilvánulni és fejlődni a spontaneitás és az esztétikai érzék.

Problémamegoldás

A vizuális kultúra tanításának egyik legfontosabb eleme a problémamegoldás gyakoroltatása, fejlesztése. A közvetlen problémamegoldó feladatok (pl. tárgy tervezése funkció vagy vizuális jellemző megadásával) mellett szinte minden alkotó rajzóra feladatot jellemez bizonyos mértékű ilyen irányultság (nézőpontot, kompozíciót, szemléltetési módot, szint, technikát stb. kell választani az adott helyzethez igazítva).

A vizuális kultúra problémamegoldó helyzeteinek kimenete nem egyértelmű, sokféle, egymástól független megoldás adható egy adott vizuális problémára. Ezt a gondolkodásmódot a diákoknak szokniuk kell.

Önismeret, önszabályozás

Az önismeret, önszabályozás fejlesztése a vizuális kultúra tanításának szinten nagyon fontos lehetősége és feladata. A vizuális nyelv tudatosodásától az önismeret is fejlődik (pl.: mi tetszik nekem és mi nem; mi áll közel hozzám, és mi kevésbé).

1. évfolyam

Az 1. évfolyamon a vizuális kultúra tantárgy alapóraszám: 68 óra

A témakörök áttekintő táblázata:

Témakör neve	Javasolt óraszám
Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat	horizontálisan beépül a többi témakörbe
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	30
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	8
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	6
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	14
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	14
Összes óraszám:	72

Témakör: Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat

Javasolt óraszám:

Az első két évfolyam fejlesztési folyamatát végigkísérő, rendre ismétlődő fejlesztési feladatokhoz óraszám nem rendelhető, mert azokat a tanulói tevékenységformákat és típusokat tartalmazza, melyek, egyrészt az óvoda-iskola átmenetét szolgálják a kezdő szakaszban, és az esetleg fennálló hátrányok leküzdésére szolgálnak, másrészt a fejlesztés érdekében rendre meg kell, hogy jelenjenek a legtöbb ajánlott feladattípusban, noha legtöbb esetben nem képeznek önálló produktumot.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Különböző érzékszervi tapasztalatok (pl. szaglás, hallás, tapintás, látás) élményszerű feldolgozása alapján, egyszerű következtetések szóbeli megfogalmazása és az élmények, kialakult érzések vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, mintázás, építés/konstruálás, tárgyalakítás).

A tanulás során felmerülő helyzetekben valós környezeti jellemzők (pl. téli táj, növény részei, osztályterem színei), képek és ábrák (pl. tankönyvi ábra, saját vagy társak rajza) célirányos megfigyelése, és a tapasztalatok szöveges megfogalmazása a látott információk pontos leírása és feldolgozása érdekében.

Közvetlen megfigyelések útján szerzett konkrét vizuális tapasztalatok (pl. nagyság, felület, méret, irány, mennyiség, anyagszerűség, elhelyezkedés) alapján vizuális jellemzők kiválasztása, csoportosítása, megnevezése (pl. legsötétebb szín, legnagyobb forma, a kép jobb oldalán elhelyezkedő figura), és az érzékszervi tapasztalatok következetes felhasználása az alkotómunka során.

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

Fogalmak

sík, tér, méret, irány, szín, felület, képelem

Témakör: Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények

Javasolt óraszám: 30 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;

rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi;

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

elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;

saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;

saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;

különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál
élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel
egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;

a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés
segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;

saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikus
eszközökkel eljátssza, vizuális eszközökkel megjeleníti;

korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel,
élményszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít, fotóz és magyarázza azt;

azonosítja a nonverbális kommunikáció eszközeit: mimika, gesztus, ezzel kapcsolatos
tapasztalatait közlési és kifejezési helyzetekben használja;

valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz,
nyomtat, eljátsszik, elmesél;

adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Elképzelt vagy hallott történetek, rövid szövegek, irodalmi (pl. mese, vers) vagy zenei
élmények (gyermekdal, gyermekjáték, mondóka) különböző részleteinek vizuális bemutatása a
saját ötletek megjelenítése érdekében, különböző eszközökkel síkban és térben (pl. színes rajz,
festmény, nyomtat, kollázs, plasztika, makett, tábló), és a kitalált vizuális ötletek szöveges
magyarázatával (Illusztráció síkban, vagy térben) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Réber
László, Reich Károly, Henzelmann Emma, Sajdik Ferenc illusztrációi.

Saját kitalált történet elmesélése, és a történet néhány fontosabb jelenetének többalakos vizuális
megjelenítése tetszőleges eszközökkel.

Korábban átélt események, különböző személyes élmények felidézése és tetszőleges
megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (térábrázolási képesség,
emberábrázolás, kifejezőképesség fejlesztése) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Turner
tájképei, Brueghel: Gyerekjátékok, Parasztlakodalom, Vankóné Dudás Juli: Jeles napok,
népélet.

Képek, vizuális műalkotások átértelmezése (emberábrázolás, differenciált arcábrázolás,
térábrázolási képesség fejlesztése Szemléltetésre ajánlott képanyag: Szentkorona zománcképei,
Szent László legendák, XI-XII. századi freskók, Csontváry Kosztka Tivadar tájképei.

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

Adott érzelmi állapot (pl. boldogság, rémület, tanácstalanság) kifejezése arcjátékkal és gesztusokkal, az érzelmek kifejezési lehetőségeinek tudatosítása érdekében. A tapasztalatok felhasználása egyszerű vizuális megjelenítés során (emberábrázolás, differenciált arc ábrázolás, kézábrázolás) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Anna Margit: Rémület, Rembrandt és Saskia, Paul Klee: Önarckép, Leonardo da Vinci: Mona Lisa, Modigliani portréképei.

Olvasmány- vagy zenei élményhez a jelentést vagy hangulatot erősítő vizuális illusztráció készítése választott technikával, és az elkészült alkotás szöveges magyarázatával.

Magyar népmesékhez, népi mondókákhoz, népdalokhoz vizuális illusztráció készítése hagyományos, ember- vagy állatábrázolást is megjelenítő népművészeti alkotások (karcolozott, faragott pásztorművészeti tárgyak) stíluselemeinek felhasználásával.

Tanult irodalmi, zenei élmények, és médiaélmények (pl. mese, vers, gyermekdal, zenemű, animációs film) fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése síkban (pl. rajz, festés, vegyes technika) és térben egyszerű eszközök felhasználásával (pl. drapéria, kartondoboz, paraván, osztályterem átrendezése) csoportmunkában is.

Irodalmi, zenei és médiaélmények (pl. mese, vers, gyermekdal, zenemű, animációs film) fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése egyszerű eszközök felhasználásával (tárgyakkal való bábozás, tárgyak megszemélyesítése) Szemléltetésre ajánlott: Foky Ottó: Ellopták a vitaminomat, 1966, Babfilm, 1975.

Mozgásélmények (pl. tánc, csoportos játék, körjáték, körtánc) vizuális átírása (pl. vonalakkal, foltokkal, színekkel).

Fogalmak

történet, szereplő, helyszín, vizuális jellemzők/karakter, illusztráció, vizuális technikák, népművészeti technikák, faragás

Témakör: Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben

Javasolt óraszám: 8 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;

a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik;

az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítségével értelmez;

egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer;

adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel, meghívó, plakát – készít egyénileg vagy csoportmunkában;

pontosan ismeri államcímernk és nemzeti zászlónk felépítését, összetevőit, színeit

Fejlesztési feladatok és ismeretek

A tanulás során felmerülő helyzetekben tanítási egységekhez, és egyéb tantárgyi tartalmakhoz a tanulást vagy megértést segítő egyszerű ábra (pl. számegyenes, betűsablon, szókártya) és eszköz (pl. tábló, makett, társasjáték) készítése, személyes célok érvényesítésével.

Kisgyerekeknek szóló könyvborítók, füzetek, hirdetések üzenetének elemzése tanári segítséggel, és a tapasztalatok felhasználása egyszerű tervezési feladatokban (pl. plakát, névtábla, utcatábla, házszámtábla készítése, füzetborító, csomagolópapír, meghívó tervezése).

Közvetlen környezetében található jelek, jelzések (pl. útjelzés, közlekedési jelzés, piktogram, zenei kotta) gyűjtése, értelmezése tanítói segítséggel és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. rajzolt közlekedési terepasztal és annak kiegészítése térbeli közlekedési táblákkal).

Iskolai életében megjelenő szabályok kapcsán piktogramokat, rajzi jeleket alkot. Véleményt formál társai piktogramterveinek érthetőségével kapcsolatban.

Magyar nemzeti szimbólumok gyűjtése (pl. államcímernk, nemzeti zászló, Szent Korona, Kossuth-címernk, '56-os lyukas zászló) és a szimbolikus elemek felhasználása az alkotó munka során (pl. tárgyalkotás díszítményeként: huszárcsákó, pártá).

Magyar népi díszítőművészet jelkészletének gyűjtése, kísérletezés a szimbólumok értelmezésével (tulipán, nap, madármotívum, kígyó stb.), tanítói segítséggel, egyénileg, vagy csoportban.

Fogalmak

jel, jelzés, vizuális üzenet, hirdetés, leegyszerűsítés, változat, díszítőmotívum, szimbólum

Témakör: Médiahasználat – Valós és virtuális információk

Javasolt óraszám: 6 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemmez, összehasonlít;

az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez;

adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;

valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusán feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Régi magyar reklámok (pl. "Hurka Gyurka", "Ezt nem lehet megenni", "Bontott csirke", "Forgó morgó" stb.) megnézéséhez.

kapcsolódó tapasztalatok, érzések (pl. tetszés, kíváncsiság, félelem) megbeszélése és megjelenítése változatos eszközökkel (pl. rajzolás, festés, bábkészítés, szerepjáték). A megbeszélés eredményeként a valóság és a képzelet megkülönböztetése.

Kisgyerekeknek szóló célzottan kommunikációs szándékú mozgóképi megjelenések (pl. tv reklám, gyermekműsor) üzenetének elemzése tanári segítséggel, a kommunikációs célt szolgáló legfontosabb eszközök és az elért hatás megfigyelésével (pl. szín, képkivágás, hanghatás, szöveg), és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. félelmetes-megnyugtató hangok gyűjtése, adott mozgóképi részlet hangulatának érzékeltetése színes kompozícióban).

Különböző médiumok (pl. könyv, televízió, film, internet, videojáték) egyszerű példáinak elemzése tanári segítséggel, a valóságos és az elképzelt helyzetek azonosítása céljából.

Fogalmak

információ, mozgókép, könyv, televízió, film, internet

Témakör: Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak

Javasolt óraszám: 14 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: báb, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;

alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;

gyűjtött természeti vagy mesterséges formák egyszerűsítésével, vagy a magyar díszítőművészet általa megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez;

adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;

különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Egyszerű természeti- és mesterséges formák elemző-értelmező rajzolása.

A készült rajzok leegyszerűsítésével sor- és terüldísz alkotása (megfigyelés utáni értelmező rajz készítése, részletkiemelés, nagyítás, átíró, redukáló motívumtervezés, sablonalakítás kivágással ismétlés sordísz alkotással, terüldísz alakzatba rendezéssel technika: stencilezés, átrajzolás, színezés, nyomtatás).

Egyszerű tárgy készítése hagyományos kézműves technikák alkalmazásával (pl. fonás, szövés, nemezelés, gyöngyfüzés, agyagozás).

Képi inspiráció alapján (pl. természeti jelenségek, állatok, népművészeti motívumok) egyszerű mintaelem tervezése (pl. átrajzolás, rácsháló, indigó alkalmazása) A tervezés érdekében egyszerű rajzok készítése és szöveges magyarázata.

Elképzelt, mesebeli tárgyak (pl. mindenkit megtáncoltató hangszer, láthatatlanná tevő ékszer, háromlótű jármű) tervezése és létrehozása választott egyszerű anyagokból (pl. papírpép, karton, hurkapálca, textil, gumi).

Dramatikus játék céljára ujjbáb, síkbáb, kellék (pl. varázspálca, "rámás csizma", "köleves") jelmezelem (pl. kalap, maszk, kötény), díszlet tervezése és elkészítése természetes vagy mesterséges/újrahasznosítható anyagokból (pl. textil, fonal, papír vagy műanyag hulladék, természetben talált anyagok) csoportmunkában is.

Gyerekcsoport által ismert mese alapján vár, kastély konstruálása (pl. egyszerű konstruálás papírhengerek összeépítésével, festésével, ajtók, ablakok, ajtók kivágásával, rajzolt szereplőkkel való kiegészítéssel) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Márkus Géza: Cifra palota, Kecskemét, magyar várak képei.

Fogalmak

funkció, hagyomány, kézműves technika, díszítés, minta, öltözk

Témakör: Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk

Javasolt óraszám: 14 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

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

saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;

képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;

adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;

saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít;

különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

A közvetlen környezet elemeinek és épülettípusainak (utca, tér, műemlék, nevezetes épület) összegyűjtése és életszerű megfigyelése, adott helyszínen vagy emlékezetből, megfigyelési szempontok szerinti megörökítése különböző technikákkal (pl. rajzolás, festés, mintázás, montázs).

A közvetlen környezet különböző méretű tereinek (pl. utca, játszótér, buszmegálló, saját szoba, éléskamra, fiók) megfigyelése és leírása különböző szempontok szerint (pl. zajok, szagok, színek, funkciók, rendezettség) és a tapasztalatok felhasználásával a tér áttervezése a tér jellemzőinek, stílusának vagy hangulatának megváltoztatása érdekében, csoportmunkában is. A tervezés érdekében egyszerű rajzok készítése és szöveges magyarázata.

A közvetlen környezet épített/tervezett elemeinek és épülettípusainak összegyűjtése (pl. park, iskola, vegyesbolt, templom, bisztró, víztorony, szeméthyűjtő sziget) és vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, montázs, talált tárgy átalakítás, makett). A gyűjtés segítségével a szűkebb lakóhely választott részletének makettezése vagy megépítése egyszerű anyagokból, a tér játékos bemutatása érdekében, csoportmunkában is.

Helyi múzeum, kiállítás, helytörténeti gyűjtemény, tájház látogatása, azzal kapcsolatos ismeretszerzés alapján élményszerű vizuális megjelenítés.

Fogalmak

építészet, műemlék, műemlékvédelem

2. évfolyam

A 2. évfolyamon a vizuális kultúra tantárgy alapóraszám: 68 óra

A témakörök áttekintő táblázata:

Témakör neve	Javasolt óraszám
--------------	------------------

Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat	horizontálisan beépül a többi témakörbe
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	30
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	8
Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	6
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	14
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	14
Összes óraszám:	72

Témakör: Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat

Javasolt óraszám:

Az első két évfolyam fejlesztési folyamatát végigkísérő, rendre ismétlődő fejlesztési feladatokhoz óraszám nem rendelhető, mert azokat a tanulói tevékenységformákat és típusokat tartalmazza, melyek, egyrészt az óvoda-iskola átmenetét szolgálják a kezdő szakaszban, és az esetleg fennálló hátrányok leküzdésére szolgálnak, másrészt a fejlesztés érdekében rendre meg kell, hogy jelenjenek a legtöbb ajánlott feladattípusban, noha legtöbb esetben nem képeznek önálló produktumot.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Különböző érzékszervi tapasztalatok (pl. szaglás, hallás, tapintás, látás) élményszerű feldolgozása alapján, egyszerű következtetések szóbeli megfogalmazása és az élmények, kialakult érzések vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, mintázás, építés/konstruálás, tárgyalakítás).

A tanulás során felmerülő helyzetekben valós környezeti jellemzők (pl. téli táj, növény részei, osztályterem színei), képek és ábrák (pl. tankönyvi ábra, saját vagy társak rajza) célirányos megfigyelése, és a tapasztalatok szöveges megfogalmazása a látott információk pontos leírása és feldolgozása érdekében.

Közvetlen megfigyelések útján szerzett konkrét vizuális tapasztalatok (pl. nagyság, felület, méret, irány, mennyiség, anyagszerűség, elhelyezkedés) alapján vizuális jellemzők kiválasztása, csoportosítása, megnevezése (pl. legsötétebb szín, legnagyobb forma, a kép jobb oldalán elhelyezkedő figura), és az érzékszervi tapasztalatok következetes felhasználása az alkotómunka során.

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

Fogalmak

sík, tér, méret, irány, szín, felület, képelem

Témakör: Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények

Javasolt óraszám: 30 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;

rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi;

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

elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;

saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;

saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;

különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál

élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;

a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;

saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikus eszközökkel eljátssza, vizuális eszközökkel megjeleníti;

korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít, fotóz és magyarázza azt;

azonosítja a nonverbális kommunikáció eszközeit: mimika, gesztus, ezzel kapcsolatos tapasztalatait közlési és kifejezési helyzetekben használja;

valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél;

adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Elképzelt vagy hallott történetek, rövid szövegek, irodalmi (pl. mese, vers) vagy zenei élmények (gyermekdal, gyermekjáték, mondóka) különböző részleteinek vizuális bemutatása a saját ötletek megjelenítése érdekében, különböző eszközökkel síkban és térben (pl. színes rajz, festmény, nyomat, kollázs, plasztika, makett, tábló), és a kitalált vizuális ötletek szöveges magyarázatával (Illusztráció síkban, vagy térben) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Réber László, Reich Károly, Henzelmann Emma, Sajdik Ferenc illusztrációi.

Saját kitalált történet elmesélése, és a történet néhány fontosabb jelenetének többalakos vizuális megjelenítése tetszőleges eszközökkel.

Korábban átélt események, különböző személyes élmények felidézése és tetszőleges megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (térábrázolási képesség, emberábrázolás, kifejezőképesség fejlesztése) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Turner tájképei, Brueghel: Gyerekjátékok, Parasztlakodalom, Vankóné Dudás Juli: Jeles napok, népelet.

Képek, vizuális műalkotások átértelmezése (emberábrázolás, differenciált arcábrázolás, térábrázolási képesség fejlesztése Szemléltetésre ajánlott képanyag: Szentkorona zománcképei, Szent László legendák, XI-XII. századi freskók, Csontváry Kosztka Tivadar tájképei.

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

Adott érzelmi állapot (pl. boldogság, rémület, tanácstalanság) kifejezése arcjátékkal és gesztusokkal, az érzelmek kifejezési lehetőségeinek tudatosítása érdekében. A tapasztalatok felhasználása egyszerű vizuális megjelenítés során (emberábrázolás, differenciált arc ábrázolás, kézábrázolás) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Anna Margit: Rémület, Rembrandt és Saskia, Paul Klee: Önarckép, Leonardo da Vinci: Mona Lisa, Modigliani portréképei.

Olvasmány- vagy zenei élményhez a jelentést vagy hangulatot erősítő vizuális illusztráció készítése választott technikával, és az elkészült alkotás szöveges magyarázatával.

Magyar népmesékhez, népi mondókákhoz, népdalokhoz vizuális illusztráció készítése hagyományos, ember- vagy állatábrázolást is megjelenítő népművészeti alkotások (karcolozott, faragott pásztorművészeti tárgyak) stíuselemeinek felhasználásával.

Tanult irodalmi, zenei élmények, és médiaélmények (pl. mese, vers, gyermekdal, zenemű, animációs film) fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése síkban (pl. rajz, festés, vegyes technika) és térben egyszerű eszközök felhasználásával (pl. drapéria, kartondoboz, paraván, osztályterem átrendezése) csoportmunkában is.

Irodalmi, zenei és médiaélmények (pl. mese, vers, gyermekdal, zenemű, animációs film) fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése egyszerű eszközök felhasználásával (tárgyakkal való bábozás, tárgyak megszemélyesítése) Szemléltetésre ajánlott: Foky Ottó: Ellopták a vitaminomat, 1966, Babfilm, 1975.

Mozgásélmények (pl. tánc, csoportos játék, körjáték, körtánc) vizuális átírása (pl. vonalakkal, foltokkal, színekkel).

Fogalmak

történet, szereplő, helyszín, vizuális jellemzők/karakter, illusztráció, vizuális technikák, népművészeti technikák, faragás

Témakör: Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben

Javasolt óraszám: 8 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;

a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik;

az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítségével értelmez;

egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer;

adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel, meghívó, plakát – készít egyénileg vagy csoportmunkában;

pontosan ismeri államcímernk és nemzeti zászlónk felépítését, összetevőit, színeit

Fejlesztési feladatok és ismeretek

A tanulás során felmerülő helyzetekben tanítási egységekhez, és egyéb tantárgyi tartalmakhoz a tanulást vagy megértést segítő egyszerű ábra (pl. számegegyenes, betűsablon, szókértá) és eszköz (pl. tábló, makett, társasjáték) készítése, személyes célok érvényesítésével.

Kisgyerekeknek szóló könyvborítók, füzetek, hirdetések üzenetének elemzése tanári segítséggel, és a tapasztalatok felhasználása egyszerű tervezési feladatokban (pl. plakát, névtábla, utcátábla, házszám-tábla készítése, füzetborító, csomagolópapír, meghívó tervezése).

Közvetlen környezetében található jelek, jelzések (pl. útjelzés, közlekedési jelzés, piktogram, zenei kotta) gyűjtése, értelmezése tanítói segítséggel és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. rajzolt közlekedési terepasztal és annak kiegészítése térbeli közlekedési táblákkal).

Iskolai életében megjelenő szabályok kapcsán piktogramokat, rajzi jeleket alkot. Véleményt formál társai piktogramterveinek érthetőségével kapcsolatban.

Magyar nemzeti szimbólumok gyűjtése (pl. államcímér, nemzeti zászló, Szent Korona, Kossuth-címér, '56-os lyukas zászló) és a szimbolikus elemek felhasználása az alkotó munka során (pl. tárgyalás díszítményeként: huszárcsákó, pártá).

Magyar népi díszítőművészet jelkészletének gyűjtése, kísérletezés a szimbólumok értelmezésével (tulipán, nap, madármotívum, kígyó stb.), tanítói segítséggel, egyénileg, vagy csoportban.

Fogalmak

jel, jelzés, vizuális üzenet, hirdetés, leegyszerűsítés, változat, díszítőmotívum, szimbólum

Témakör: Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet

Javasolt óraszám: 6 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;

adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;

az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez;

időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjelenít;

saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;

adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Egyszerű mozgóképi részletek (pl. animációs film, reklámfilm) cselekményének elemzése, és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. időbeli történés képkockáinak rendezése, hang nélkül bemutatott mozgóképi részletek "szinkronizálása").

Egyszerű mozgóképi részletekben (pl. mesefilm, animációs film : Magyar népmesék, Rófusz Ferenc: A légy) hangok és a képek által közvetített érzelmek (pl. öröm, düh, félelem) azonosítása a hatások közös megbeszélésével.

Fotó- vagy rajzsorozat készítése a mindennapok során tapasztalható időbeli változások szemléltetése érdekében (pl. napirend, naplemente, Luca-búza fejlődése).

Mozgásillúziót keltő régi papírajzok megismerése a tapasztalatok felhasználása önálló alkotó munkában (pl. "pörgetős mozi").

Fogalmak

animációs film, képkocka, képregény, hanghatás, képsorozat

Témakör: Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak

Javasolt óraszám: 14 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

elképzelte történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábokat, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szóval megfogalmazza;

alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;

gyűjtött természeti vagy mesterséges formák egyszerűsítésével, vagy a magyar díszítőművészet általa megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez;

adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;

különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Egyszerű természeti- és mesterséges formák elemző-értelmező rajzolása.

A készült rajzok leegyszerűsítésével sor- és terüldísz alkotása (megfigyelés utáni értelmező rajz készítése, részletkiemelés, nagyítás, átíró, redukáló motívumtervezés, sablonalakítás kivágással ismétlés sordísz alkotással, terüldísz alakzatba rendezéssel technika: stencilezés, átrajzolás, színezés, nyomtatás).

Egyszerű tárgy készítése hagyományos kézműves technikák alkalmazásával (pl. fonás, szövés, nemezelés, gyöngyfűzés, agyagozás).

Képi inspiráció alapján (pl. természeti jelenségek, állatok, népművészeti motívumok) egyszerű mintaelem tervezése (pl. átrajzolás, rácsháló, indigó alkalmazása) A tervezés érdekében egyszerű rajzok készítése és szöveges magyarázata.

Elképzelt, mesebeli tárgyak (pl. mindenkit megtáncoltató hangszer, láthatatlanná tevő ékszer, hároméltű jármű) tervezése és létrehozása választott egyszerű anyagokból (pl. papírpép, karton, hurkapálca, textil, gumi).

Dramatikus játék céljára ujjbáb, síkbáb, kellék (pl. varázspálca, "rámás csizma", "köleves") jelmezelem (pl. kalap, maszk, kötény), díszlet tervezése és elkészítése természetes vagy mesterséges/újrahasznosítható anyagokból (pl. textil, fonal, papír vagy műanyag hulladék, természetben talált anyagok) csoportmunkában is.

Gyerekcsoport által ismert mese alapján vár, kastély konstruálása (pl. egyszerű konstruálás papírhengerek összeépítésével, festésével, ajtók, ablakok, ajtók kivágásával, rajzolt szereplőkkel való kiegészítéssel) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Márkus Géza: Cifra palota, Kecskemét, magyar várak képei.

Fogalmak

funkció, hagyomány, kézműves technika, díszítés, minta, öltözék

Témakör: Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk

Javasolt óraszám: 14 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

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

saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;

képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;

adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;

saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít;

különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

A közvetlen környezet elemeinek és épülettípusainak (utca, tér, műemlék, nevezetes épület) összegyűjtése és életszerű megfigyelése, adott helyszínen vagy emlékezetből,

megfigyelési szempontok szerinti megörökítése különböző technikákkal (pl. rajzolás, festés, mintázás, montázs).

A közvetlen környezet különböző méretű tereinek (pl. utca, játszótér, buszmegálló, saját szoba, éléskamra, fiók) megfigyelése és leírása különböző szempontok szerint (pl. zajok, szagok, színek, funkciók, rendezettség) és a tapasztalatok felhasználásával a tér áttervezése a tér jellemzőinek, stílusának vagy hangulatának megváltoztatása érdekében, csoportmunkában is. A tervezés érdekében egyszerű rajzok készítése és szöveges magyarázata.

A közvetlen környezet épített/tervezett elemeinek és épülettípusainak összegyűjtése (pl. park, iskola, vegyesbolt, templom, bisztró, víztorony, szeméthyűjtő sziget) és vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, montázs, talált tárgy átalakítás, makett). A gyűjtés segítségével a szűkebb lakóhely választott részletének makettezése vagy megépítése egyszerű anyagokból, a tér játékos bemutatása érdekében, csoportmunkában is.

Helyi múzeum, kiállítás, helytörténeti gyűjtemény, tájház látogatása, azzal kapcsolatos ismeretszerzés alapján élményszerű vizuális megjelenítés.

Fogalmak

építészet, műemlék, műemlékvédelem

3–4. évfolyam

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

Az adott korosztály mindennapi digitális eszközfelhasználó. Ezért fontos a digitális képkészítés lehetőségeivel, a gyerek környezetében egyre hangsúlyosabbá váló médiajelenségekkel iskolai keretek között zajló foglalkozás is. A valós anyagokhoz és eszközökhöz kötött alkotás

motiválása, segítése, kiemelt tanítói feladat. A 3-4. évfolyam tanulói egyre inkább képesek tanulótársaik alkotásait értékelni. Fontos, hogy ez a képesség saját munkájuk értékelésében is megmutatkozzon, értéknek tekintsék a befejezett, kész alkotás létrehozását.

3. évfolyam

A 3. évfolyamon a vizuális kultúra tantárgy alapóraszám: 68 óra

A témakörök áttekintő táblázata:

Témakör neve	Javasolt óraszám
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	24
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	8
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	6
Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	6
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	14
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	14
Összes óraszám:	72

Témakör: Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények

Javasolt óraszám: 24 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;

korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít, fotóz és magyarázza azt;

rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi;

saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;

saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen eleméz, összehasonlít;

képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja tetszésítéletét;

valós vagy digitális játékélményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél;

saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti.

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

elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;

saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikus eszközökkel eljátszsa, vizuális eszközökkel megjeleníti;

azonosítja a nonverbális kommunikáció eszközeit: mimika, gesztus, ezzel kapcsolatos tapasztalatait közlési és kifejezési helyzetekben használja;

időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjelenít;

adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Változatos mesés térben játszódó magyar népmese (pl. Zöld Péter) különleges helyszínének személyes vizuális megjelenítése különböző nézőpontok használatával, jellemző szereplők papírból kivágott figuráinak elhelyezése saját alkotott térben (térábrázolási-, emberábrázolási-, kifejező-, komponáló képesség fejlesztése Szemléltetésre ajánlott képanyag: Hyeronimus Bosch: Zenészek pokla, Szinyei Merse Pál: Majális, Csontváry K. T.: Nagy Taormina, magyar népi építészet jellemző példáinak (parasztház, fa harangláb, székelykapu stb.) fotói.

Saját kitalált történet elmesélése, a történet inspirálta elképzelt terekről, egyszerű anyagok (pl. használt csomagolóanyag, természetben talált termények és termések, talált tárgyak) felhasználásával installáció készítése, díszletszerű tér berendezése a személyes élmények bemutatása, kifejezése céljából, csoportmunkában is (térábrázolás- és tér rendezés képességeinek fejlesztése, kifejező képesség fejlesztése) Szemléltetésre ajánlott filmanyag: Kemény Henrik: Vitéz László.

Tanult mesék, mondák vagy zeneművek valós vagy kitalált szereplőinek (pl. lovag, Mátyás király, molnárlegény, komámasszony, "árgyélus kismadár", Hüvelyk Matyi) megformálása síkban vagy térben (pl. festmény, kollázs, papírmasé maszk, újrahasznosítható anyagokból báb), a szereplők illusztratív bemutatása vagy dramatikus feldolgozása érdekében csoportmunkában is (Emberábrázolás, differenciált arc- és kézábrázolás fejlesztése) .

Mesék, gyermekirodalmi alkotások (pl. Magyar népmesék, Vuk, Pinokkió) és azok filmes vagy színházi adaptációinak összehasonlítása, feldolgozása. Az olvasott szöveghez és a vetített adaptációhoz kapcsolódó élmények megjelenítése és vizuális feldolgozása különböző eszközökkel (pl. rajz, festés, montázs).

Korábban megismert és feldolgozott szövegekhez, zeneművekhez (pl. gyermekregény, tananyagrészlet, népdal, mondóka) illusztráció készítése különböző vizuális eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, fotó, plasztika) a munkák szöveges értelmezésével.

Saját irodalmi és filmes élményekből származó szereplők jellemzőinek, érzelmeinek, karakterének (pl. gesztusok, viselkedés, öltözködés, személyes tárgyak) megfigyelése és feldolgozása különböző játékos (pl. dramatikus, vizuális) feladatokban a karakter és a jellemzők tudatosítása érdekében, és a tapasztalatok közös megbeszélésével.

Magyar népmesék, népballadák illusztratív megjelenítése jellegzetes magyar népviseleti elemek megfigyeléseinek felhasználásával

Adott álló- vagy mozgóképi megjelenések (pl. festmény: Csók István : Szénagyűjtők, grafika: M. C. Escher Mozaik, emberábrázolást nem tartalmazó részlete, fotó, képregény, társak munkái) egyéni elképzelés szerinti átértelmezése (pl. más napszakban, más évszakban, más helyszínen, más szereplőkkel, más hangulati elemekkel, színátírással).

Élmények, elképzelt vagy hallott történetek, (pl. álmok, családi események, osztálykirándulás, szüret) részleteinek megjelenítése különböző vizuális eszközökkel (pl. grafika, festmény, nyomat, fotó), és kreatív történetalkotás az elkészült vizuális munkák segítségével (pl. nyitva hagyott történet befejezése, átírása) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Marc Chagall festményei, Vankóné Dudás Juli hagyományos népi életmódot bemutató festményei.

Karakteres fekete fehér művészfotók megfigyelése alapján a látott személyre vonatkozó információk, jellemzők megfogalmazása játékos, találgatásra alapuló formában (pl. életkor, foglalkozás, kedvenc étel, fontos tárgy) Az élmények vizuális megjelenítése (pl. portrérajz, fotómanipuláció, kollázs) a legfontosabb jellemzők (pl. külső-belső tulajdonság, öltözet, attribútum) minél pontosabb bemutatása érdekében Szemléltetésre ajánlott képanyag: Kunkovác László: Pásztoremberek, Robert Capa fotói.

Saját és mások munkáinak, képeknek, vizuális alkotások szereplőinek szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szerinti szöveges elemzése, összehasonlítása, a következtetések szöveges megfogalmazásával és megvitatásával (befogadói és szövegalkotási képességek fejlesztése).

Játékelmények játékos vizuális és dramatikus feldolgozása (pl. digitális játék síkbeli vagy térbeli társasjátékká alakítása, szabályrendszerek kidolgozása és átdolgozása)

Saját személyes történetek bemutatása érdekében valós hely, helyszín (pl. nagyszülők nyaralója, a település parkja, tópart, erdő, vegyesbolt, uszoda) megjelenítése különböző vizuális eszközökkel síkban és térben (pl. kollázs, vegyes technika, kréta, nyomat, mintázás, makett).

Grafikai felületet gazdagon tartalmazó grafika mintakincsének megfigyelése (pl. Van Gogh tollrajzai, Gyulai Líviusz grafikái), a tapasztalatok alapján rajzolt gyűjtemény készítése egyénileg, vagy csoportban. A gyűjtött minták felhasználása saját célú képalkotásban egyénileg vagy csoportmunkában.

Fogalmak

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

Témakör: Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben

Javasolt óraszám: 8 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;

az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítségével értelmez;

egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer;

pontosan ismeri államcímerünk és nemzeti zászlónk felépítését, összetevőit, színeit;

adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel, meghívó, plakát – készít egyénileg vagy csoportmunkában;

saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Egyszerű, mindennapok során használt jelek (pl. közlekedési jelek, útjelzés, piktogram, zenei kotta), kommunikációs szándékú vizuális közlések (pl. szórólap, óriásplakát, reklámanyag) felismerése, megfigyelése, azonosítása és elemzése tanári segítséggel. A tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban.

Egy valós vagy képzeletbeli tárgy vagy jelenség (pl. bűvös kocka, Gábor Áron rézágyúja, János vitéz kardja, ünnepkörök, napfogyatkozás, Kis Hableány emberré válása) számára plakát, szórólap tervezése, kivitelezése a kép és szöveg együttes alkalmazásával, a figyelem és érdeklődés felkeltése céljából.

Valós, mindennapi iskolai kommunikációs helyzetek érdekében a legfontosabb kommunikációs célt (pl. figyelem felkeltése, tájékoztatás, felhívás) érvényesítő síkbeli vagy térbeli vizuális megjelenés (pl. plakát, cégér, installáció) tervezése egyénileg és csoportmunkában is.

A környezetünkben észlelhető változások (pl. nyári zápor, olvadás, penészedés), folyamatok (pl. palacsintasütés, építkezés), mozgások (pl. kerékpár, óra) vizuális megfigyelése, értelmezése és a tapasztalatok és információk vizuális megjelenítése (pl. fotósorozat, film, rajzsorozat, folyamatábra) a változás vagy folyamat időbeliségének hangsúlyozásával, csoportmunkában is.

Valós vagy képzeletbeli utazás folyamatának, útvonalának, történéseinek képes és szöveges bemutatása (pl. Rumini térképe, Ph. Fogg úr 80 napos útinaplója, egy sarkkutató forgatókönyve, útifilm az osztálykirándulásról), különböző cél (pl. tájékoztatás, dokumentálás, szórakoztatás) hangsúlyozásával.

Magyar mesékben, mondákban szereplő uralkodók címereinek, zászlóinak gyűjtése és a gyűjtemény bemutatása tábló, vagy prezentáció formájában. A gyűjtemény rajzos adatainak felhasználása kifejező jellegű képalkotásban.

Fogalmak

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

Témakör: Médiahasználat – Valós és virtuális információk

Javasolt óraszám: 6 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;

valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél;

a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik;

az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;

az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez;

azonosítja a gyerekeknek szóló, vagy fogyasztásra ösztönző, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket;

adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;

adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Kisgyerekeknek szóló mozgóképi közlések (pl. tv reklám, gyermekműsor) üzenetének elemzése (pl. a kommunikációs célt szolgáló legfontosabb eszközök és az elért hatás) tanári segítséggel és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. félelmetes-megnyugtató hangok gyűjtése, változatok újrajátszása).

Fogyasztásra ösztönző különböző reklámanyagok (pl. szórólap, óriásplakát, reklámújság, tv reklám) elemzése tanári segítséggel és a vizuális megjelenés áttervezése játékos feladatokban (pl. kommunikációs hatást erősítő vagy módosító céllal).

A saját médiahasználati szokások (pl. internet, televízió, rádió, mobiltelefon, könyv, videojáték) tanulmányozása különböző szempontok (pl. időtartam, tartalom, gyakoriság, résztvevők) alapján, és azok vizuális szemléltetése (pl. képes napirend, napló, fotósorozat). A tapasztalatok közös, reflektív megbeszélése, különös tekintettel a biztonságos médiahasználat szabályaira.

Fogalmak

média, reklám, televíziós műsortípus, televíziós sorozat, ismeretterjesztő műsor

Témakör: Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet

Javasolt óraszám: 6 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemez, összehasonlít;

képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja tetszésítéletét;

képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;

az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;

időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjelenít;

saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;

adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

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

Egyszerű mozgóképi részletekben (pl. mesefilm, reklámfilm) hangok és a képek által közvetített érzelmek (pl. öröm, düh, félelem) azonosítása a hatások közös megbeszélésével.

Optikai különlegességek, lehetetlenségek (pl. „Nagyobb vagyok, mint egy fa”, „Elvesztettem a fejemet”) létrehozása egyszerű digitális technikával (pl. fotó, film), és a tapasztalatok szóbeli megbeszélésével, csoportmunkában

Személyes vagy közösségi témához kapcsolódó történetek (pl. problémák az osztályban, legjobb emlékeink) vizuális megjelenítése egyszerű digitális eszközökkel (pl. fotósorozat, slideshow) az üzenet egyértelmű közvetítése érdekében csoportmunkában.

Történet egyetlen vizuális vagy egyéb eleméből kiindulva (pl. képkocka, főszereplő karakterének leírása, regény rövid részlete) saját történet kitalálása és vizuális megjelenítése (pl. képregény, fotósorozat, rövidfilm) a történet időbeliségének érzékeltetése érdekében.

Történetek, mesék, népmesék (pl: Lázár Ervin A hazudós egér; A fába szorult hernyó, Az igazságtevő nyúl) képregényszerű ábrázolása, időrendiség, cselekmény megjelenítésével, különböző nézőpontokból való ábrázolással, kiemeléssel.

Fogalmak

nézőpont, cselekmény, főszereplő, mellékszereplő, fényhatás, megvilágítás

Témakör: Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak

Javasolt óraszám: 14 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;

saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;

alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;

adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;

különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál;

különböző alakzatokat, motívumokat, egyszerű vizuális megjelenéseket látvány alapján, különböző vizuális eszközökkel, viszonylagos pontossággal megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít;

gyűjtött természeti vagy mesterséges formák egyszerűsítésével, vagy a magyar díszítőművészet általa megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Eszközként használható egyszerű természeti formák és tárgyak (pl. régi konyhai eszközök, ritka szerszámok) elemző-értelmező rajza megfigyelés alapján, kiemelés nagyítással. Rajzos használati utasítás készítése a természeti vagy mesterséges forma esetleg humorosnak ható, kitalált használati módjához.

Magyar népi cserépedények megfigyelése, következtetések megfogalmazása a formai jegyek alapján a használati módra (pl. vizes korsó, lábas, fazék, miskakancsó, butella). A megfigyelések rögzítése rajzban. A rajzok kreatív továbbalakítása szabad képalkotásban (Pl. miskakancsó megfigyelés utáni rajza alapján “miskakancsó családjának” megjelenítése).

Korong nélkül készülő, adott funkcióra alkalmas egyszerű agyagedény készítése az alkalmazott technikából adódó önálló tervezés alapján (pl. homokedény, könyökedény, papírhenger oldalához csigákból épített, kész edény üregébe préselve).

Tárgytervezés, tárgyalakítás, vagy meglévő tárgy átalakítása (pl. öltözet kiegészítő, játék) hagyományos kézműves technikákkal (pl. nemezelés, fonás, hímzés, batikolás, agyagozás).

Lakóhelyük (vagy egy meghatározott magyar tájegység) jellemző, hagyományos díszítőművészetének mintakincsét megismerve saját készítésű agyagtárgy díszítő motívumának

tervezése. A kivitelezés technikai lehetőségeinek megismerése után a formához, funkcióhoz leginkább alkalmas díszítmény kiválasztása és kivitelezése.

Csomagolás tervezése, kivitelezése valós vagy képzeletbeli tárgy, dolog (pl. mobiltelefon, szemüveg, sütemény, hétmérföldes csizma, élet vize) számára a tárgy legfontosabb sajátosságainak (pl. forma, anyag) megtartásával és vizuális érzékeltetésével.

Hulladékanyagokból új funkcióval bíró tárgyak tervezése, kivitelezése valós vagy elképzelt funkció teljesítése érdekében (pl: flakonokból és egyéb kiegészítő elemekből fantasztikus járművek tervezése, modellezése).

Dramatikus játékhoz jelmezek és kellékek készítése önállóan vagy csoportmunkában. Különböző anyagok szakszerű összeépítése (pl. ragasztás, kötözés, varrás, dróttal).

Magyar népi ünnepkör iskolai bemutatásához (pl. Betlehemezés, Csillagjárás, Kisze hajtás stb.) átéléséhez néprajzi dokumentáció (fotó, film) megismerésével hitelességre törekvő kellékek, jelmezek készítése csoportmunkában.

Fogalmak

tárgytervezés, csomagolás, használati tárgy-dísz tárgy, vizuális ritmus, formai egyszerűsítés, népi cserépedény, hímzés minta

Témakör: Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk

Javasolt óraszám: 14 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

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

elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;

képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;

különböző alakzatokat, motívumokat, egyszerű vizuális megjelenéseket látvány alapján, különböző vizuális eszközökkel, viszonylagos pontossággal megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít;

alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;

adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;

saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít;

különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Évszakoknak megfelelően természeti formákból való kép- és tárgyalakotás (pl. őszi: őszi termésleányok, termésbábok levelekből, tárgyalakotás őszi termésekből (koszorú, füzér); tél: tobozokból karácsonyfa, betlehemi figurák készítése, hóvár, hószobor építése; tavasz: virágtündérek, virágbábok, koszorúk, virágszőnyeg).

Valós vagy képzeletbeli természetes terek (pl. barlang, tisztás, víz alatti világ) különböző épületek (pl. hagyományos parasztház, színház, uszoda, templom, fészer) csoportosítása különböző szempontok szerint (pl. rendeltetés, anyag, méret, elhelyezkedés, kor, díszítmény), a különböző épülettípusok legfontosabb jellemzőinek összehasonlítása és rendezése érdekében.

Példák gyűjtése és elemzése tanári segítséggel eltérő érzelmi hatást kiváltó (pl. hétköznapi, ünnepélyes, titokzatos, rideg, félelmetes, vidám) épített terekről (pl. templom, iroda, park, szoba, lift, zuhanyfülke, labirintus). A tapasztalatok beépítése a személyes élményeket és történeteket bemutató alkotó feladatokba.

Adott, környezet (erdő, vízpart, park) átalakítására, új funkcióval való megtöltésére (pl. fantasztikus kalandpark) terv, makett készítése berendezéssel egyéni vagy csoportmunkában.

Magyar népi építészet legjellemzőbb sajátosságainak megismerése, makettépítés változatos anyagokból (pl. karton, agyag, természetben talált anyagok) egyéni- és csoportmunkában.

Ismert funkció (pl. lakás, iskola, orvosi rendelő, mozi) saját ötlet alapján elképzelt változatának megtervezése, elkészítése makettben, az elkészült makettekkel közösen településszerkezet (pl. falu, városrész) kialakítása, egyszerű „terepasztal” megépítése, csoportmunkában.

Kiállítás, múzeum, helytörténeti gyűjtemény, tájház felkeresése során vázlatrajzok készítése a hagyományos magyar népi élet belső tereiről, berendezési tárgyairól. A konkrét kiállítás élményéhez köthető tárgyalakotás.

Magyarország építészetének megismerése érdekében adott funkciójú épületek (hidak, tornyok, kastélyok stb.) képeinek gyűjtése, a képi információk felhasználása sík- vagy térbeli alkotásban, egyénileg vagy csoportmunkában (pl. legtöbb terhet elbíró híd építése csoportban, adott távolságú “szakadék” fölé két a/3-as műszaki rajzlapból, a legmagasabb torony felépítése egy rajzlapból, kifejező képalkotás valós magyar építmény témájában).

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

Fogalmak

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

4. évfolyam

A 4. évfolyamon a vizuális kultúra tantárgy alapóraszám: 34 óra

A témakörök áttekintő táblázata:

Témakör neve	Javasolt óraszám
Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	12
Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	4
Médiahasználat – Valós és virtuális információk	4
Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	4
Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	6
Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	6
Összes óraszám:	36

Témakör: Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények

Javasolt óraszám: 12 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít;

korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít, fotóz és magyarázza azt;

rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, nyomtat, fotóz, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi;

saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;

saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen eleméz, összehasonlít;

képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja tetszésítéletét;

valós vagy digitális játékélményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél;

saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti.

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

elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;

saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikus eszközökkel eljátssza, vizuális eszközökkel megjeleníti;

azonosítja a nonverbális kommunikáció eszközeit: mimika, gesztus, ezzel kapcsolatos tapasztalatait közlési és kifejezési helyzetekben használja;

időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjelenít;

adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Változatos mesés térben játszódó magyar népmese (pl. Zöld Péter) különleges helyszínének személyes vizuális megjelenítése különböző nézőpontok használatával, jellemző szereplők papírból kivágott figuráinak elhelyezése saját alkotott térben (térábrázolási-, emberábrázolási-, kifejező-, komponáló képesség fejlesztése Szemléltetésre ajánlott képanyag: Hyeronimus Bosch: Zenészek pokla, Szinyei Merse Pál: Majális, Csontváry K. T.: Nagy Taormina, magyar népi építészet jellemző példáinak (parasztház, fa harangláb, székelykapu stb.) fotói.

Saját kitalált történet elmesélése, a történet inspirálta elképzelt terekről, egyszerű anyagok (pl. használt csomagolóanyag, természetben talált termények és termések, talált tárgyak) felhasználásával installáció készítése, díszletszerű tér berendezése a személyes élmények bemutatása, kifejezése céljából, csoportmunkában is (térábrázolás- és tér rendezés képességeinek fejlesztése, kifejező képesség fejlesztése) Szemléltetésre ajánlott filmanyag: Kemény Henrik: Vitéz László.

Tanult mesék, mondák vagy zeneművek valós vagy kitalált szereplőinek (pl. lovag, Mátyás király, molnárlegény, komámasszony, "árgyélus kismadár", Hüvelyk Matyi) megformálása síkban vagy térben (pl. festmény, kollázs, papírmasé maszk, újrahasznosítható anyagokból báb), a szereplők illusztratív bemutatása vagy dramatikus feldolgozása érdekében csoportmunkában is (Emberábrázolás, differenciált arc- és kézábrázolás fejlesztése) .

Mesék, gyermekirodalmi alkotások (pl. Magyar népmesék, Vuk, Pinokkió) és azok filmes vagy színházi adaptációinak összehasonlítása, feldolgozása. Az olvasott szöveghez és a vetített adaptációhoz kapcsolódó élmények megjelenítése és vizuális feldolgozása különböző eszközökkel (pl. rajz, festés, montázs).

Korábban megismert és feldolgozott szövegekhez, zeneművekhez (pl. gyermekregény, tananyagrészlet, népdal, mondóka) illusztráció készítése különböző vizuális eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, fotó, plasztika) a munkák szöveges értelmezésével.

Saját irodalmi és filmes élményekből származó szereplők jellemzőinek, érzelmeinek, karakterének (pl. gesztusok, viselkedés, öltözk, személyes tárgyak) megfigyelése és feldolgozása különböző játékos (pl. dramatikus, vizuális) feladatokban a karakter és a jellemzők tudatosítása érdekében, és a tapasztalatok közös megbeszélésével.

Magyar népmesék, népballadák illusztratív megjelenítése jellegzetes magyar népviseleti elemek megfigyeléseinek felhasználásával

Adott álló- vagy mozgóképi megjelenések (pl. festmény: Csók István : Szénagyűjtők, grafika: M. C. Escher Mozaik, emberábrázolást nem tartalmazó részlete, fotó, képregény, társak munkái) egyéni elképzelés szerinti átértelmezése (pl. más napszakban, más évszakban, más helyszínen, más szereplőkkel, más hangulati elemekkel, színátírással).

Élmények, elképzelt vagy hallott történetek, (pl. álmok, családi események, osztálykirándulás, szüret) részleteinek megjelenítése különböző vizuális eszközökkel (pl. grafika, festmény, nyomtat, fotó), és kreatív történetalkotás az elkészült vizuális munkák segítségével (pl. nyitva hagyott történet befejezése, átírása) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Marc Chagall festményei, Vankóné Dudás Juli hagyományos népi életmódot bemutató festményei.

Karakteres fekete fehér művészfotók megfigyelése alapján a látott személyre vonatkozó információk, jellemzők megfogalmazása játékos, találgatásra alapuló formában (pl. életkor, foglalkozás, kedvenc étel, fontos tárgy) Az élmények vizuális megjelenítése (pl. portrérajz, fotómanipuláció, kollázs) a legfontosabb jellemzők (pl. külső-belső tulajdonság, öltözet, attribútum) minél pontosabb bemutatása érdekében Szemléltetésre ajánlott képanyag: Kunkovác László: Pásztoremberek, Robert Capa fotói.

Saját és mások munkáinak, képeknek, vizuális alkotások szereplőinek szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szerinti szöveges elemzése, összehasonlítása, a következtetések szöveges megfogalmazásával és megvitatásával (befogadói és szövegalkotási képességek fejlesztése).

Játékelmények játékos vizuális és dramatikus feldolgozása (pl. digitális játék síkbeli vagy térbeli társasjátékká alakítása, szabályrendszerek kidolgozása és átdolgozása)

Saját személyes történetek bemutatása érdekében valós hely, helyszín (pl. nagyszülők nyaralója, a település parkja, tópart, erdő, vegyesbolt, uszoda) megjelenítése különböző vizuális eszközökkel síkban és térben (pl. kollázs, vegyes technika, kréta, nyomat, mintázás, makett).

Grafikai felületet gazdagon tartalmazó grafika mintakincsének megfigyelése (pl. Van Gogh tollrajzai, Gyulai Líviusz grafikái), a tapasztalatok alapján rajzolt gyűjtemény készítése egyénileg, vagy csoportban. A gyűjtött minták felhasználása saját célú képalkotásban egyénileg vagy csoportmunkában.

Fogalmak

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

Témakör: Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben

Javasolt óraszám: 4 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában;

az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítségével értelmez;

egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer;

pontosan ismeri államcímernk és nemzeti zászlónk felépítését, összetevőit, színeit;

adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel, meghívó, plakát – készít egyénileg vagy csoportmunkában;

saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Egyszerű, mindennapok során használt jelek (pl. közlekedési jelek, útjelzés, piktogram, zenei kotta), kommunikációs szándékú vizuális közlések (pl. szórólap, óriásplakát, reklámanyag) felismerése, megfigyelése, azonosítása és elemzése tanári segítséggel A tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban.

Egy valós vagy képzeletbeli tárgy vagy jelenség (pl. bűvös kocka, Gábor Áron rézágyúja, János vitéz kardja, ünnepkörök, napfogyatkozás, Kis Hableány emberré válása) számára plakát, szórólap tervezése, kivitelezése a kép és szöveg együttes alkalmazásával, a figyelem és érdeklődés felkeltése céljából.

Valós, mindennapi iskolai kommunikációs helyzetek érdekében a legfontosabb kommunikációs célt (pl. figyelem felkeltése, tájékoztatás, felhívás) érvényesítő síkbeli vagy térbeli vizuális megjelenés (pl. plakát, cégér, installáció) tervezése egyénileg és csoportmunkában is.

A környezetünkben észlelhető változások (pl. nyári zápor, olvadás, penészedés), folyamatok (pl. palacsintasütés, építkezés), mozgások (pl. kerékpár, óra) vizuális megfigyelése, értelmezése és a tapasztalatok és információk vizuális megjelenítése (pl. fotósorozat, film, rajzsorozat, folyamatábra) a változás vagy folyamat időbeliségének hangsúlyozásával, csoportmunkában is.

Valós vagy képzeletbeli utazás folyamatának, útvonalának, történéseinek képes és szöveges bemutatása (pl. Rumini térképe, Ph. Fogg úr 80 napos útinaplója, egy sarkkutató forgatókönyve, útifilm az osztálykirándulásról), különböző cél (pl. tájékoztatás, dokumentálás, szórakoztatás) hangsúlyozásával.

Magyar mesékben, mondákban szereplő uralkodók címereinek, zászlóinak gyűjtése és a gyűjtemény bemutatása tábló, vagy prezentáció formájában. A gyűjtemény rajzos adatainak felhasználása kifejező jellegű képalkotásban.

Fogalmak

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

Témakör: Médiahasználat – Valós és virtuális információk

Javasolt óraszám: 4 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;

valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, nyomtat, eljátszik, elmesél;

a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik;

az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;

az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez;

azonosítja a gyerekeknek szóló, vagy fogyasztásra ösztönző, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket;

adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;

adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Kisgyerekeknek szóló mozgóképi közlések (pl. tv reklám, gyermekműsor) üzenetének elemzése (pl. a kommunikációs célt szolgáló legfontosabb eszközök és az elért hatás) tanári segítséggel és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. félelmetes-megnyugtató hangok gyűjtése, változatok újrajátszása).

Fogyasztásra ösztönző különböző reklámanyagok (pl. szórólap, óriásplakát, reklámújság, tv reklám) elemzése tanári segítséggel és a vizuális megjelenés áttervezése játékos feladatokban (pl. kommunikációs hatást erősítő vagy módosító céllal).

A saját médiahasználati szokások (pl. internet, televízió, rádió, mobiltelefon, könyv, videojáték) tanulmányozása különböző szempontok (pl. időtartam, tartalom, gyakoriság, résztvevők) alapján, és azok vizuális szemléltetése (pl. képes napirend, napló, fotósorozat). A tapasztalatok közös, reflektív megbeszélése, különös tekintettel a biztonságos médiahasználat szabályaira.

Fogalmak

média, reklám, televíziós műsортípus, televíziós sorozat, ismeretterjesztő műsor

Témakör: Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet

Javasolt óraszám: 4 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemez, összehasonlít;

képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja tetszésítéletét;

képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;

az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében;

időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjeleníti;

saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;

adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

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

Egyszerű mozgóképi részletekben (pl. mesefilm, reklámfilm) hangok és a képek által közvetített érzelmek (pl. öröm, düh, félelem) azonosítása a hatások közös megbeszélésével.

Optikai különlegességek, lehetetlenségek (pl. „Nagyobb vagyok, mint egy fa”, „Elvesztettem a fejemet”) létrehozása egyszerű digitális technikával (pl. fotó, film), és a tapasztalatok szóbeli megbeszélésével, csoportmunkában

Személyes vagy közösségi témához kapcsolódó történetek (pl. problémák az osztályban, legjobb emlékeink) vizuális megjelenítése egyszerű digitális eszközökkel (pl. fotósorozat, slideshow) az üzenet egyértelmű közvetítése érdekében csoportmunkában.

Történet egyetlen vizuális vagy egyéb eleméből kiindulva (pl. képkocka, főszereplő karakterének leírása, regény rövid részlete) saját történet kitalálása és vizuális megjelenítése (pl. képregény, fotósorozat, rövidfilm) a történet időbeliségének érzékeltetése érdekében.

Történetek, mesék, népmesék (pl: Lázár Ervin A hazudós egér; A fába szorult hernyó, Az igazságtevő nyúl) képregényszerű ábrázolása, időrendiség, cselekmény megjelenítésével, különböző nézőpontokból való ábrázolással, kiemeléssel.

Fogalmak

nézőpont, cselekmény, főszereplő, mellékszereplő, fényhatás, megvilágítás

Témakör: Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak

Javasolt óraszám: 6 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábot, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;

saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza;

alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;

adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;

különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál;

különböző alakzatokat, motívumokat, egyszerű vizuális megjelenéseket látvány alapján, különböző vizuális eszközökkel, viszonylagos pontossággal megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít;

gyűjtött természeti vagy mesterséges formák egyszerűsítésével, vagy a magyar díszítőművészet általa megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Eszközként használható egyszerű természeti formák és tárgyak (pl. régi konyhai eszközök, ritka szerszámok) elemző-értelmező rajza megfigyelés alapján, kiemelés nagyítással. Rajzos használati utasítás készítése a természeti vagy mesterséges forma esetleg humorosnak ható, kitalált használati módjához.

Magyar népi cserépedények megfigyelése, következtetések megfogalmazása a formai jegyek alapján a használati módra (pl. vizes korsó, lábas, fazék, miskakancsó, butella). A megfigyelések rögzítése rajzban. A rajzok kreatív továbbalakítása szabad képalkotásban (Pl. miskakancsó megfigyelés utáni rajza alapján “miskakancsó családjának” megjelenítése).

Korong nélkül készülő, adott funkcióra alkalmas egyszerű agyagedény készítése az alkalmazott technikából adódó önálló tervezés alapján (pl. homokedény, könyökedény, papírhenger oldalához csigákból épített, kész edény üregébe préselve).

Tárgytervezés, tárgyalakítás, vagy meglévő tárgy átalakítása (pl. öltözet kiegészítő, játék) hagyományos kézműves technikákkal (pl. nemezelés, fonás, hímzés, batikolás, agyagozás).

Lakóhelyük (vagy egy meghatározott magyar tájegység) jellemző, hagyományos díszítőművészetének mintakincsét megismerve saját készítésű agyagtárgy díszítő motívumának tervezése. A kivitelezés technikai lehetőségeinek megismerése után a formához, funkcióhoz leginkább alkalmas díszítmény kiválasztása és kivitelezése.

Csomagolás tervezése, kivitelezése valós vagy képzeletbeli tárgy, dolog (pl. mobiltelefon, szemüveg, sütemény, hétmérföldes csizma, élet vize) számára a tárgy legfontosabb sajátosságainak (pl. forma, anyag) megtartásával és vizuális érzékeltetésével.

Hulladékanyagokból új funkcióval bíró tárgyak tervezése, kivitelezése valós vagy elképzelt funkció teljesítése érdekében (pl: flakonokból és egyéb kiegészítő elemekből fantasztikus járművek tervezése, modellezése).

Dramatikus játékhoz jelmezek és kellékek készítése önállóan vagy csoportmunkában. Különböző anyagok szakszerű összeépítése (pl. ragasztás, kötözés, varrás, dróttal).

Magyar népi ünnepkör iskolai bemutatásához (pl. Betlehemezés, Csillagjárás, Kiskegyezés stb.) átéléséhez néprajzi dokumentáció (fotó, film) megismerésével hitelességre törekvő kellékek, jelmezek készítése csoportmunkában.

Fogalmak

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

Témakör: Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk

Javasolt óraszám: 6 óra

Tanulási eredmények

A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:

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

elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábokat, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza;

képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja;

különböző alakzatokat, motívumokat, egyszerű vizuális megjelenéseket látvány alapján, különböző vizuális eszközökkel, viszonylagos pontossággal megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít;

alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz;

adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában;

saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít;

különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.

Fejlesztési feladatok és ismeretek

Évszakoknak megfelelően természeti formákból való kép- és tárgyalkotás (pl. őszi: őszi terméslények, termésbábok levelekből, tárgyalkotás őszi termésekből (koszorú, füzér); tél: tobozokból karácsonyfa, betlehemi figurák készítése, hóvár, hószobor építése; tavasz: virágtündérek, virágbábok, koszorúk, virágszőnyeg).

Valós vagy képzeletbeli természetes terek (pl. barlang, tisztás, víz alatti világ) különböző épületek (pl. hagyományos parasztház, színház, uszoda, templom, fészker) csoportosítása különböző szempontok szerint (pl. rendeltetés, anyag, méret, elhelyezkedés, kor, díszítmény), a különböző épülettípusok legfontosabb jellemzőinek összehasonlítása és rendezése érdekében.

Példák gyűjtése és elemzése tanári segítséggel eltérő érzelmi hatást kiváltó (pl. hétköznapi, ünnepélyes, titokzatos, rideg, félelmetes, vidám) épített terekről (pl. templom, iroda, park, szoba, lift, zuhanyfülke, labirintus). A tapasztalatok beépítése a személyes élményeket és történeteket bemutató alkotó feladatokba.

Adott, környezet (erdő, vízpart, park) átalakítására, új funkcióval való megtöltésére (pl. fantasztikus kalandpark) terv, makett készítése berendezéssel egyéni vagy csoportmunkában.

Magyar népi építészet legjellemzőbb sajátosságainak megismerése, makettépítés változatos anyagokból (pl. karton, agyag, természetben talált anyagok) egyéni- és csoportmunkában.

Ismert funkció (pl. lakás, iskola, orvosi rendelő, mozi) saját ötlet alapján elképzelt változatának megtervezése, elkészítése makettben, az elkészült makettekkel közösen településszerkezet (pl. falu, városrész) kialakítása, egyszerű „terepasztal” megépítése, csoportmunkában.

Kiállítás, múzeum, helytörténeti gyűjtemény, tájház felkeresése során vázlatrajzok készítése a hagyományos magyar népi élet belső tereiről, berendezési tárgyairól. A konkrét kiállítás élményéhez köthető tárgyalkotás.

Magyarország építészetének megismerése érdekében adott funkciójú épületek (hidak, tornyok, kastélyok stb.) képeinek gyűjtése, a képi információk felhasználása sík- vagy térbeli alkotásban, egyénileg vagy csoportmunkában (pl. legtöbb terhet elbíró híd építése csoportban, adott távolságú „szakadék” fölé két a/3-as műszaki rajzlapból, a legmagasabb torony felépítése egy rajzlapból, kifejező képalkotás valós magyar építmény témájában).

Magyar nemzeti jelképpé vált épületek és műalkotások (pl. Országház, debreceni Nagytemplom, Szabadságszobor, Budai vár épületgyűjtése stb.) megismerése.

Fogalmak

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

Sajátos nevelési igényű tanulók fejlesztési célkitűzések

Az egyéb pszichés fejlődési zavarral küzdő tanulók iskolai

nevelésének-oktatásának irányelvei

Kiemelt feladatok a nevelés-oktatás során

Az iskolai nevelés-oktatás során kiemelt feladat a tantervi előírásoknak megfelelő sikeres továbbhaladás biztosítása, vagyis a tananyag-feldolgozásnál a pedagógusnak figyelembe kell vennie a tantárgyi tartalmaknak a tanulói sajátosságokhoz való illesztését, az esetleges adaptálás lehetőségeit, tekintetbe véve azon tananyagrészeket, amelyek egyéni vagy kiscsoportos korrepetálással, fokozatos felzárkóztatással, kompetenciafejlesztéssel és az így irányított otthoni gyakorlással az osztályfoknak megfelelő ismeretszerzés és –alkalmazás a tanulónál eredményesnek bizonyul.

A pozitív énkép és önértékelés kialakítása érdekében a tanulóval szemben támasztott elvárások egyértelműek és már a tanulási folyamat elején ismertek legyenek!

A NAT kiemelt célkitűzése az aktív tanulás, az egyénre szabott tanulási utak, a tanulói sokféleség figyelembevétele. A egyéb pszichés fejlődési zavar alapján SNI tanulóknál mindezen célok megvalósulását támogatja a rugalmas tanulásszervezés, a heterogén tanulócsoportok, a tanulók közötti kooperációra építő módszerek, a minden szempontból akadálymentes és minden tanuló számára egyformán hozzáférhető tanulási környezet létrehozása, a differenciált célkijelölés, a többszintű tervezés, a differenciáló módszerek a feladatra vonatkozó instrukciók adásában és az értékelésben, valamint szükség szerint adaptált tananyag használata.

A helyes módszertan megválasztásában fontos a tanulókat nevelő, oktató pedagógusok, a szülők és a szakszolgálatok közötti széles körű szakmai együttműködés, a tapasztalatok cseréje, a jó gyakorlatok megosztása (közös együttműködés, partneri, bizalmi kapcsolat kialakítása).

Kulcskompetenciák fejlesztése

Alapkompetenciák

Az egyéb pszichés fejlődési zavarral küzdő tanulók esetében kiemelt jelentőségű az alapkompétenciák kialakítása a téri-vizuális és idői viszonyokban való tájékozódáshoz.

Az alapkompétenciák fejlesztése elsősorban az alapozó négy évfolyam feladata, ugyanakkor az érintett gyermekeknél a felsőbb évfolyamokon átívelve szükséges e kompetenciák stabilizálása, a lemorzsolódás, a korai iskolaelhagyás csökkentése érdekében is.

A tanulás kompetenciái

Kiemelt fejlesztési terület az érintett gyermekek aktív, önirányított tanulási kompetenciájának kialakítása a tanulási területeken átívelve. Tudatosítani kell a tanulóban az erősségeit és gyengeségeit/ nehézségeit, valamint hangsúlyozni szükséges, hogy az eltérő információfeldolgozási stratégia és tanulási stílus nem feltétlenül hibás, csupán a megismerés másfajta útja. A tanulóval közösen meg kell találni azt a tanulási-kognitív stílust, mely illeszkedik képességmintázatához és személyiségéhez, s mellyel hatékony, önálló tanulóvá képes válni. A pedagógus a reális tanulási célok kitűzésében, a tanulási preferenciák megtalálásában támogathatja őt. Lépésekre bontott, idői ütemezést is tartalmazó, elérhető tanulási tervek összeállítása szükséges. Lényeges elem a kíváncsiság, önreflexió és önellenőrzés iránti igény felkeltése és fenntartása, valamint annak a megerősítése, hogy a tanulás természetes velejárója a hibázás, s ezt kellő belátással, türelemmel és probléma-érzékenységgel erőforrássá lehet tenni. Lényeges továbbá a saját tanulásért érzett felelősségvállalás kialakítása, a kitartás erősítése és az érintett gyermekek kimozdítása a tanult tehetetlenségből, azáltal, hogy megélik saját kompetenciájukat és kontrolljukat a tanulási tevékenységük felett.

A digitális kompetenciák

A digitális kompetenciák kiváló lehetőséget kínálnak az érintett tanulók hatékony információszerzésére, a kompenzációs utak megtalálására. A grafikus, hang-, videószerkesztők hatékonyan használhatók fel a tananyag adaptálására, ezáltal a nehézségek leküzdésére, valamint tehetséggondozásra. Az érintett gyermekek sérülékenysége miatt különösen fontos, hogy tisztában legyenek a digitális technológiák alkalmazásának jogi és etikai alapelveivel, megtanulják, hogyan lehet megvédeni a magánszférát, a személyes adatokat és a digitális identitást.

A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái

Az esztétikai átélés élménye és a művészi önkifejezés lehetősége az érintett tanulók rezilienciáját (a nehézségekhez való rugalmas és adaptív alkalmazkodáshoz szükséges készségek) és rekreációját egyaránt támogatja. Így a kreatív tevékenységekbe történő aktív bekapcsolódás lehetősége elengedhetetlen eszköz a pszichés fejlődési zavarral küzdő tanulók esetében.

A Művészetek tanulási területre vonatkozó ajánlások

A Művészetek tanulási területen belül a vizuális észlelés fejlesztésének kiemelt szerepe van. Bizonyos tanulók a művészetek terén kimagasló képességgel bírnak. Ezekben az esetekben nagyon fontos a tehetség kibontakozásának támogatása. Szintén nagy szerepe lehet a művészeti nevelésnek a szabadidő hasznos eltöltésében és a társas kapcsolódás lehetőségeinek bővítésében, s az önkifejezésben.

Az enyhe értelmi fogyatékos tanulók iskolai fejlesztésének irányelvei

Nevelési-oktatási szakaszok és kiemelt pedagógiai feladatok

Az alapfokú képzés első szakaszának (alsó tagozat: 1-4. évfolyam) feladatai

Az enyhe értelmi fogyatékos gyermekek számára az óvoda-iskola átmenet megkönnyítésének lehetséges útja például az egyéni előrehaladású nevelés és oktatás vagy az egyes évfolyamok követelményeinek teljesítéséhez egy tanítási évnél hosszabb idő megjelölésének lehetősége.

Az enyhe értelmi fogyatékos tanulók számára az 1-4. évfolyamon a tanuláshoz nélkülözhetetlen pszichés funkciók fejlesztésére helyeződik a hangsúly. A tanulók között meglévő eltérések differenciált eljárások, tartalmak és oktatásszervezési megoldások alkalmazását teszik szükségessé. A képességfejlesztésben hangsúlyos szerepük van a közvetlen érzéketi tapasztalatoknak, a tárgyi cselekvéses megismerésnek, a céltudatosan kiválasztott tevékenységnek. A tanuló fejlesztésének hosszú folyamatában az aktuális igényeknek megfelelően kell módosítani a pedagógiai folyamatot. Az iskolába lépéskor a tanulók átlagosan 5-10 percet képesek koncentrálni, ezért a tanóra felépítésénél erre figyelemmel kell lenni. Várhatóan a 4. évfolyam végére sem tudnak egy teljes tanórát koncentráltan végigdolgozni. A tanulók iskolakészültsége eltérő, ezért a tanulási feladatok jellege, összetettsége és a megvalósításhoz szükséges idő különbözik. Az alsó tagozat 1. évfolyamánál javasolt – a Nemzeti alaptanterv által biztosított lehetőséggel élve – egy évfolyam tananyagának elsajátítására egy tanévnél hosszabb időtartamot tervezni. Érdemes élni az előkészítő szakasz meghosszabbításával is. A nagyobb időkeret nagyobb esélyt nyújt az alapvető kultúrtechnikák eszközszintű elsajátítására, amennyiben megfelelő motiváltság mellett, ismétlődő tanulási folyamatban, állandó aktivitásban, egyre önállóbb tanulási tevékenységekre készíteti a tanulókat. A nevelésnek az egész személyiség fejlesztésére kell törekednie.

Kiemelt kompetenciaterületek

A NAT-ban alapvető célként meghatározott kiemelt kompetenciaterületek fejlesztése az enyhe értelmi fogyatékos tanulók integrált (inkluzív) és a gyógypedagógiai intézményekben megvalósuló nevelési formáiban egyaránt fontos nevelési-oktatási elvárásként jelenik meg. Ennek biztosítása elengedhetetlen a társadalmi integráció szempontjából, s különös hangsúlyt kap az önálló életvezetés, a munka világába való beilleszkedés érdekében.

Alapkompetenciák

Az alapkompenciák teszik lehetővé a többi kompetenciaterület fejlesztését. Ezáltal a tanulók használható tudáshoz jutnak, ami kiemelten fontos az enyhe értelmi fogyatékos tanulók esetében is. Fontos a tanuló pozitív viszonyulásának kialakítása a feladatokhoz és az élethelyzetekhez. Ezen feltételek megteremtése az egész nevelési folyamaton végighúzódik.

A tanulás kompetenciái

A hatékony, önálló tanuláshoz alapvető készségekkel, képességekkel kell rendelkezni, amit az alapkompenciák biztosítanak. A tanulót támogatni kell abban, hogy megtalálja saját érdeklődési körét, hogy minél több tanulási technikát megismerjen, és ezek alapján képessé váljon majd saját tanulási stratégia kialakítására. Segíteni kell a tanulót abban, hogy lehetősége legyen a metakogníció (gondolkodásról való gondolkodás) gyakorlására, a tanuláshoz való pozitív viszony kialakítására.

Digitális kompetenciák

A digitális kompetenciák elsajátítása, felhasználói szintű alkalmazása az esélyegyenlőség megteremtése és a minél önállóbb életvitel támogatása szempontjából is kiemelkedő jelentőségű. Az online zaklatás gyakori megjelenése miatt a tanulóknak ismerniük kell a biztonságos eszközhasználatot, valamint a digitális tartalmak létrehozásával kapcsolatos etikai szabályokat is. A munka, a szabadidő és a tanulás egész életen át ívelő folyamatai során a digitális eszközök használata, az így megszerzett információk feldolgozása és alkalmazása is a digitális kompetenciákat igényli. A tanulók számára fontos a megbízható információk, az online biztonság, a digitális eszközök társadalmilag elfogadott formáinak alkalmazása a kommunikáció során, illetve azok alapvető szabályainak ismerete a társadalomban való részvétel érdekében.

A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái

Az eredetiség, az ötletgazdagság, a divergens gondolkodás, a kíváncsiság és az alkotókedv nem csak az intellektuális tényezők függvénye, ezen a területen nagy szerepe van a motivációnak és az érzelmeknek is. Fontos a sok érzékszervi, megfigyelési, manipulatív tevékenységre épülő tapasztalatszerzés, a nyitottság, az értékítélet kialakítása.

Tanulási területek

Művészetek: vizuális kultúra

Az iskolai nevelés-oktatás rehabilitációs célú feladatainak megvalósításában kiemelt szerepe van a gyakorlati tevékenységeknek, mert általuk az ismeretek élményszerűvé válnak, segítik a mélyebb megértést, fejlesztik a kreativitást. A tevékenységek, az alkotások széles körű kínálata lehetőséget teremt az egyéni adottságok kibontakoztatására, a sikerélmény biztosítására, a pozitív személyiségfejlesztésre, valamint a szabadidő hasznos eltöltésére és az érzelmi feszültség csökkentésére is.

A tanulási terület kiemelt habilitációs/rehabilitációs feladatai:

Önismeret, önértékelés, társas kapcsolatok, a pozitív alkalmazkodóképesség, a kapcsolatteremtő és együttműködési képesség fejlesztése.

Képzelet, kifejezőkészség, kreativitás fejlesztése.

Az esztétikai érzékenység készségeinek alapozása, fejlesztése.

A térlátás fejlesztése, pontos képzetek kialakítása a valós térről, időről, az anyag, forma, funkció, szerkezet, szín, fény és mozgás viszonyairól.

A kommunikációs képességek fejlesztése szóban, ábrázolásban, befogadásban.

A finommotorika, a kreativitás, az eszközhasználati készség fejlesztése.

Az ismeretszerzési, a tanulási képességek fejlesztése.

Az érzékszervi tapasztalatszerzés fejlesztése, az érzelmi nevelés, érzékszervi kultúra gazdagítása, a belső kontroll, a pozitív énkép erősítése, a szegregált élethelyzet oldása.

Az önkifejezés elősegítése, a szorongás oldása.

Tanulási eredmények

Az enyhe értelmi fogyatékos tanuló:

képes téri helyzetek leírására szóban, megjelenítésére szabadkézi rajzzal;

egyszerű közlő ábrákat értelmez;

képes a kezdeményező, alkotó magatartásra;

változatos technikákat alkalmaz az önkifejezésben és az alkotásban;

képes az egyéni ízlését, stílusát érvényesíteni egy-egy saját tárgy készítése során;

értelmezi a művészi alkotásokban megismert konfliktusokat, és ez segíti a toleráns, másokkal szemben empátikus személyiség kialakítását

A beszédfigyatekos tanulók iskolai nevelésének-oktatásának irányelvei

Nevelési-oktatási szakaszok és kiemelt pedagógiai feladatok

Az alapfokú képzés első szakaszának (1-4. osztály) feladatai

Az alsó tagozaton a tanulási folyamat sikeressége döntően a tanító és a gyermek szeretetteljes elfogadáson alapuló bizalmi kapcsolatán múlik. Ahol a tanuló oldott légkörben, az idő okozta nyomást a minimálisra csökkentve kellő gyakorlási lehetőséget kap, a tanító pedig a hibázást a tanulási folyamat természetes velejárójaként értelmezi, ott egészséges önértékelés és önbizalom, ugyanakkor igényesség alakul ki a tanulóknál. Ha a tanító a tanterv lényeges elemeit képes kiemelni, és a tanulók egyéni adottságaihoz igazítva szervezi a nevelési-oktatási folyamatot, akkor a sajátos nevelési igényű tanulók is megfelelő lehetőséget kapnak a tanulásra és képességeik kibontakoztatására. Mindezek által megelőzhető a másodlagos viselkedési és magatartási zavarok kialakulása is.

Az alsó tagozatos tanuló életkori sajátosságainak leginkább az aktív, cselekvéses tanulási helyzetek felelnek meg. Az ilyen változatos kihívások hosszabb ideig tartják fenn a tanulók motivációját, figyelmét, ezért a beszéd-/nyelvi zavarral küzdő tanuló számára is igen előnyösek. Az alsó szakaszban célszerű rövidebb feladatokat tervezni az érintett tanulók számára, és több feladatváltással fenntartani, „frissíteni” figyelmüket.

A beszéd/nyelv fejlődési vagy szerzett zavarával küzdő tanulók képességei egymástól is jelentősen eltérhetnek, ezért- főként az alsó tagozaton- a feladatadás, a módszerválasztás, a számonkérés és az értékelés egyéni differenciálását igénylik.

Kiemelt kompetenciaterületek

Alapkompetenciák

Az alapkompetenciák minősége az egész életre meghatározza az ember tanuláshoz, ezáltal az emberi kultúrához való viszonyát. Kialakításuk a beszéd- és a nyelvi zavarok többségénél tágabb időintervallumban, hézagmentesen, kis lépésekben, hosszabb gyakorlási és látenciaszakaszokkal valósul meg.

A tudásvágy és a tanulási motiváció megtartása érdekében sikerorientált, apró, de biztos lépésekben haladó stratégiát érdemes választani, sok gyakorlással, ismétléssel.

A tanulás kompetenciái

A beszédfejlődési zavarral küzdő tanulók tanulási kompetenciáinak fejlesztése nem tér el jelentősen a tipikus fejlődésű gyermekekétől. A nyelvfejlődési zavart mutató tanulók számára a zavar sokszínű tüneti képe miatt egyénileg szükséges azonosítanunk a hatékony tanulási utakat. Kisiskoláskorban az utánzásra épülő tanulási kompetenciából indulunk ki, ami a nyelvi zavarok egyes formáinál szintén sérül. A biztos utánzás kialakítása az alsó szakaszban még tart, de vele párhuzamosan egyre nagyobb jelentőségre tesz szert az önálló munka. A tanulót-

önmaga erősségeinek és nehézségeinek megismerésén finoman, de folyamatosan dolgozva, sokféle megismerési-tanulási utat megmutatva- segítjük a számára leghatékonyabb tanulási formák felismeréséhez. Végül egy belső motivációval rendelkező, önreflexióra képes önálló tanulási potenciálhoz juttatjuk, mely a mai információalapú társadalomban elengedhetetlen élethosszig való tanulás alapjává válik. A tanulási folyamatok nehezítettsége és „energiaigényessége” miatt kiemelten kell figyelni a tanuló motivációjának fenntartására, az érdeklődésére számot tartó tanulási célok megválasztására.

A digitális kompetenciák

A digitális kompetenciák fejlesztése a beszéd fogyatékos populáció szempontjából kiemelt feladat. Az egyre korábban rutinszerűvé váló eszközhasználat a kommunikációs akadálymentesítést jelentősen megkönnyíti. Különböző szövegszerkesztők, képszerkesztő alkalmazások széles tárháza áll rendelkezésre.

A célcsoport alapproblémáját jelenti a verbális információk szűrése, válogatása, feldolgozása, megértése, vagy éppen létrehozása. Különös gondot kell fordítani arra, hogy az információözből a tanuló képes legyen a szükséges információk kiszűrésére, rendszerezésére, más információkkal való összevetésére, és az érvényes, valamint az álinformációk elkülönítésére. Fokozottan kell ügyelni- és később megtanítani-, hogy a tanuló csak olyan és annyi információt gyűjtsön, amit nyelvi készségei, érzelmi és értelmi fejlődése aktuális szintjén képes feldolgozni, megérteni és alkalmazni.

A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái

Az alkotás a fent említett személyiségfejlesztő hatás mellett akadálymentes kifejezési csatornát jelent a beszéd- és nyelvfejlődési zavarral élő tanuló számára. Ebben a kifejezési módban kompetensnek éli meg önmagát (akár különös tehetséget is mutathat). A csoportos vagy egyéni formában végzett művészeti tevékenységek, komplex művészeti terápia a dadogás, a hangképzési zavar kezelésének hatékony módja lehet. A másodlagos pszichés vagy magatartási zavarok oldásában is jelentős szerepet játszik a művészi alkotó folyamat vagy a művészeti alkotások szemlélése. A művészeti alkotás során jelentkező „flow élmény” segít a kialakult belső feszültségek oldásában, az érzelmi terhelés elengedésében.

A Művészetek tanulási területre vonatkozó ajánlások

Alapvetően minden tanulónak minden művészeti ágban az alkotás szabadságát, az önkifejezés sikerét és az alkotó folyamat „flow” élményét a legfontosabb megélni. A nyelvfejlődési zavarral küzdők más kifejezési formákban mutathatnak kifejezett tehetséget; ilyenek általában a vizuális művészetek, a kézműves tevékenységek. Ezekben az esetekben már az általános iskolai szakaszban is fontos a tehetséggondozás. Rajzkészségük tipikusan is fejlődhet, ha a nyelvi elmaradáshoz nem társul grafomotoros zavar. A nehezített verbális tanulási teljesítmények miatt a nyelvfejlődési zavarral küzdő tanulónak oázis lehet, ha megnyugvást biztosíthat minden művészeti óra, ha befogadó, alkotó légkör uralkodik, ahol mindenki teljesítményét önmagához méri.