

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

## 1. Tantárgyi címoldal

**Vizuális kultúra**  
**5.-8. évfolyam**

**Helyi tantárgyi tanterv**

**A tantárgy nevelési és fejlesztési célrendszere megvalósításának iskolai keretei:**

A Vizuális kultúra tantárgy oktatása a Sarkadi Általános Iskola Kossuth utcai székhelyintézménye, (5720 Sarkad, Kossuth utca 17.) a Sarkadi Általános Iskola Gyulai úti telephelye (5270 Sarkad, Gyulai út 17.) és a Sarkadi Általános Iskola Kötegyáni Tagintézménye (5275 Kötegyán, Táncsics utca 9-11.) 5. 6. 7. és 8. évfolyamán valósul meg.

**A tantárgy órakerete:**

<i>Évfolyam</i>	<i>Heti órakeret</i>	<i>Évi órakeret</i>	<i>Kerettantervi alapóraszám</i>	<i>Helyi tervezésű órakeret</i>
5.	1	36	34	2
6.	1	36	34	2
7.	1	36	34	2
8.	1	36	34	2

**Jogszabályi háttér:**

A Kormány 5/2020. (I.31.) Korm rendelete a Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról szóló 110/2012. (VI.4.) Korm. rendelet módosításáról

**A tantárgy helyi tantervét kidolgozta:**

Baranyi Adrienne pedagógus

**A tantárgy helyi tantervét véleményezte, a nevelőtestület számára elfogadásra javasolta:**

Pappné Szabó Erzsébet intézményvezető

## **2. Vizuális kultúra tantárgy 5.-8. évfolyam tantárgyi bevezető**

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 büszkéek 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

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

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.

A vizuális kultúra tantárgy a következő módon fejleszti a Nemzeti alaptantervben megfogalmazott kulcskompetenciákat:

**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 (például gondolatterkép, modellalkotás), 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 és a munka világában 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 tananyagrészt produktumként 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.

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

**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, amikor végigjárja az információgyűjtés, -elemzés, -értelmezés, az ötletelés, a tesztelés és az újraértelmezés szakaszait. 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. Cél, hogy kontextusba helyezze a művészettörténeti változásokat, különös tekintettel kulturális örökségünk jelentőségére, ugyanakkor a tantárgy feladata a kortárs kulturális jelenségek értelmezése is. A tantárgy fontos célja, hogy a tanulók az iskolában megismerjék a magyarság által létrehozott legfontosabb képzőművészeti és építészeti alkotásokat, nemzetünk hagyományos tárgy-kultúráját és díszítőművészetét, ezáltal büszkék legyenek a magyar kultúrára, és kötődjenek szülőföldünk értékeihez. A befogadó tevékenység aktív alkotótevékenységgel támogatva a kreativitásfejlesztés egyedülálló lehetőségeként működik. A kreatív gazdaság a világ leggyorsabban fejlődő ága, hisz a mindennapos kihívásokkal szemben mindig új megoldásokra van szükség. A vizuális kultúra tantárgy az alkotó feladataiban olyan megoldásra váró problémákat tud meghatározni, amelyek kreatív megoldásokra várnak, a megoldások pedig produktum formájában is bemutatásra kerülnek.

**Munkavállalói, innovációs és vállalkozói kompetenciák:** A vizuális kultúra tantárgy leginkább a személyiségfejlesztésben betöltött feladata miatt képes a munkavállalói és vállalkozói kompetenciák fejlesztésére. A kreatív feladatmegoldás megköveteli az adott helyzet rugalmas kezelését, az innovatív ötletek, új megoldások megtalálását, a megoldás érdekében a helyzetek értékelését, majd a hatékony döntés céljából a kitartó mérlegelést és

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

döntést. A csoportos feladatmegoldások (például projektfeladatok) esetében a tanuló kipróbálhat ugyanakkor olyan együttműködéseket is, amelyekre a munka világában is szüksége lehet.

A köznevelésben a vizuális kultúra tantárgy a művészettel nevelés eszköze, s mint ilyen, általánosan alapozó, vizuális szemlélet kialakítását és fejlesztését tartja elsőrendű feladatának.

A kerettanterv segíti e célok megvalósítását, adott iskolaszakaszokra és ciklusokra kijelölve a legfontosabb fejlesztési feladatokat, a tanterv témaköreire reflektáló tanári szabadság figyelembevételével. A kerettanterv fő tematikai egységei, témakörei a – vizuális kultúra részterületein alapuló – Nat-ban foglalt fő témakörök további részletezéseként alakultak ki. Minden témakör tartalmazza a megvalósításhoz szükséges óraszámajánlást, támaszkodik a Nat megadott tanulási eredményekre, és minden témakör fejlesztési feladatok és ismeretek, minimális fogalomkészlet megadásával konkretizálja az adott tanítási egység elvárható követelményeit. A tematikai egységek és meghatározott fejlesztési feladatok és ismeretek nem jelölnek időrendi sort, és nem azonosak egy-egy tanóra tananyagával, feladataival. Az egységek rugalmasan kezelhetők, a tanulásszervezés felépítésének logikája mentén történő saját igényű alkalmazás és az adott évfolyamra ajánlott óraszámjavaslatok figyelembevételével. A kerettantervi fejlesztési feladatok értelmezését ugyanakkor példák segítik, amelyek az adott követelmény pontosabb értelmezéséhez adnak ötleteket, illetve inspirálják a helyi tanterv vagy tanmenet tervezését. Egy-egy témakörnél megjelenő fogalmak iskolai feldolgozása természetesen az adott témakör fejlesztési feladataival összekapcsolva értelmezendő. Minden fejlesztési szakaszban és minden témakör esetében csak a belépő új fogalmak jelennek meg, de a már bevezetett fogalmakhoz kapcsolódó tudás elmélyítése és további felhasználása érdekében a fogalmak magasabb évfolyamokon az aktuális fejlesztési feladatoknak megfelelően, az iskola saját igényeinek, és a tanulók aktuális fejlettségi szintjének megfelelően ismételhetők.

### 3. Vizuális kultúra tantárgy órakeretének, évfolyamok és témakörök szerinti felosztása

<b>5. évfolyam</b>			
Témakör neve	Kerettantervi alapóraszám	Helyi többlet-óraszám	Témakör teljes időkerete
Vizuális művészeti jelenségek – Alkotások, stílusok	5		5
Vizuális művészeti jelenségek – Személyes vizuális tapasztalat és reflexió	5	1	6
Médiumok sajátosságai – Médiumok jellemző kifejezőeszközei	5		5
Tér és időbeli viszonyok – Tér és idő vizuális megjelenítésének lehetőségei	5		5
Vizuális információ és befolyásolás – Kép és szöveg üzenete	4	1	5
Környezet: Technológia és hagyomány – Hagyomány, design, divat	5		5
Környezet: Technológia és hagyomány – Tárgyak, terek, funkció	5		5
<b>Összes óraszám</b>	<b>34</b>	<b>2</b>	<b>36</b>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
 2020

<b>6. évfolyam</b>			
Témakör neve	Kerettantervi alapóraszám	Helyi többlet-óraszám	Témakör teljes időkerete
Vizuális művészeti jelenségek – Alkotások, stílusok	5		5
Vizuális művészeti jelenségek – Személyes vizuális tapasztalat és reflexió	5	1	6
Médiumok sajátosságai – Médiumok jellemző kifejezőeszközei	5		5
Tér és időbeli viszonyok – Tér és idő vizuális megjelenítésének lehetőségei	5		5
Vizuális információ és befolyásolás – Kép és szöveg üzenete	4	1	5
Környezet: Technológia és hagyomány – Hagyomány, design, divat	5		5
Környezet: Technológia és hagyomány – Tárgyak, terek, funkció	5		5
<b>Összes óraszám</b>	<b>34</b>	<b>2</b>	<b>36</b>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
 2020

<b>7. évfolyam</b>			
Témakör neve	Kerettantervi alapóraszám	Helyi többlet-óraszám	Témakör teljes időkerete
Vizuális művészeti jelenségek – Alkotások, stílusok	5		5
Vizuális művészeti jelenségek – Személyes vizuális tapasztalat és reflexió	5		5
Médiumok sajátosságai – Médiumok jellemző kifejezőeszközei	4	1	5
Időbeli és térbeli viszonyok – Tér és idő vizuális megjelenítésének lehetőségei	4	1	5
Vizuális információ és befolyásolás – Kép és szöveg üzenete	6		6
Környezet: Technológia és hagyomány – Hagyomány, design, divat	5		5
Környezet: Technológia és hagyomány – Tárgyak, terek, funkció	5		5
<b>Összes óraszám</b>	<b>34</b>	<b>2</b>	<b>36</b>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
 2020

<b>8. évfolyam</b>			
Témakör neve	Kerettantervi alapóraszám	Helyi többlet- óraszám	Témakör teljes időkerete
Vizuális művészeti jelenségek – Alkotások, stílusok	5		5
Vizuális művészeti jelenségek – Személyes vizuális tapasztalat és reflexió	5		5
Médiумok sajátosságai – Médiумok jellemző kifejezőeszközei	4	1	5
Időbeli és térbeli viszonyok – Tér és idő vizuális megjelenítésének lehetőségei	4	1	5
Vizuális információ és befolyásolás – Kép és szöveg üzenete	6		6
Környezet: Technológia és hagyomány – Hagyomány, design, divat	5		5
Környezet: Technológia és hagyomány – Tárgyak, terek, funkció	5		5
<b>Összes óraszám</b>	<b>34</b>	<b>2</b>	<b>36</b>

#### 4. A Vizuális kultúra tantárgy témaköreinek elemzése évfolyamonként

##### 5. évfolyam

Témakör neve	Vizuális művészeti jelenségek – Alkotások, stílusok	Órakeret 5 óra (5+0 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőit kiemeli, bemutatja;</li> <li>– alkotómunka során felhasználja a már látott képi inspirációkat;</li> <li>– látványok, képek részeinek, részleteinek alapján elképzei a látvány egészét, fogalmi és vizuális eszközökkel bemutatja és megjeleníti, rekonstruálja azt;</li> <li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján elképzei és megjeleníti a látványt, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– a látványokkal kapcsolatos objektív és szubjektív észrevételeket pontosan szétválasztja;</li> <li>– különböző érzetek kapcsán belső képeinek, képzeiteinek megfigyelésével tapasztalatait vizuálisan megjeleníti;</li> <li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotásokat, építményeket összehasonlít, megkülönböztet és összekapcsol más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, melyek segítségével alkotótevékenysége során újrafogalmazza a látványt.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőinek kiemelése, bemutatása;</li> <li>– alkotómunka során a már látott képi inspirációk felhasználása</li> <li>– látványok, képek részeinek, részleteinek alapján a látvány egészének elképzei, fogalmi és</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Vizuális művészeti alkotások megfigyelése, és egyéni véleményformálás során az objektív és szubjektív megállapítások szétválasztása, a látvány lényeges, egyedi művészettörténeti korszak jellemzőinek felismerésével és személyes gondolatok megfogalmazásával. A tapasztalatok (pl. képolvasás, látvány szöveges ismertetése a vizuális megjelenítés érdekében, eligazodás</li> </ul>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

<p>vizuális eszközökkel bemutatása és megjelenítése, rekonstruálása</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján a látvány elképzelése és megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li><li>– a látványokkal kapcsolatos objektív és szubjektív észrevételek pontos szétválasztása;</li><li>– különböző érzetek kapcsán belső képek, képzetek megfigyelésével tapasztalatok vizuális megjelenítése;</li><li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotások, építmények összehasonlítása, megkülönböztetése és összekapcsolása más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, ezek segítségével az alkotótevékenység során a látvány újrafogalmazása.</li></ul>	<p>vizuális információk között) felhasználása az alkotás során is.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– A történelem tantárgyból már megismert művészettörténeti korokban (pl. ókor, középkor, XVII-XVIII. század, XIX-XX. század) készült vizuális alkotások elemző összehasonlítása (pl. történelmi háttér, téma, műfaj, létrehozás szándéka, figurativitáshoz való viszony, kifejezőeszközök használata szerint), és inspiratív felhasználása az alkotás során.</li><li>– A történelem tantárgy keretében feldolgozott korszakok egy-egy jellemző műalkotásának, tárgyának, díszítő stíluselemének felhasználásával kifejező képalkotás, plasztikus mű, vagy újraértelmezett tárgy készítése. (pl. fekete alakos vázakép stílusában modern olimpiai sportág megjelenítése, timpanon forma kitöltése jelen korunkra jellemző témájú csoportképpel).</li><li>– Különböző jellegű, stílusú látványok (pl. tárgyfoto, magyar néprajzi motívum, film képkockája), vizuális alkotások (pl. figuratív/non-figuratív festmény, installáció) adott részeinek, részleteinek meghatározott célú, személyes kiegészítése, rekonstruálása a személyes kifejezés érdekében, a jellemző vizuális jegyek tudatos használatával.</li></ul>
--	---

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

Témakör neve	Vizuális művészeti jelenségek – Személyes vizuális tapasztalat és reflexió	Órakeret 6 óra (5+1 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőit kiemeli, bemutatja;</li> <li>– alkotómunka során felhasználja a már látott képi inspirációkat;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– felismeri az egyes témakörök szemléltetésére használt műalkotásokat, alkotókat, az ajánlott képanyag alapján;</li> <li>– különböző érzetek kapcsán belső képeinek, képzeteinek megfigyelésével tapasztalatait vizuálisan megjeleníti;</li> <li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján elképzeli és megjeleníti a látványt, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– megfigyeléseit, tapasztalatait, gondolatait vizuálisan rögzíti, mások számára érthető vázlatot készít;</li> <li>– adott tartalmi keretek figyelembevételével karaktereket, tereket, tárgyakat, helyzeteket, történeteket részletesen elképzeli, fogalmi és vizuális eszközökkel bemutat és megjeleníti, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képeket, történeteket szövegesen megfogalmaz, vizuálisan megjeleníti, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást talál.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőinek kiemelése, bemutatása;</li> <li>– alkotómunka során a már látott képi inspirációk felhasználása</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– az egyes témakörök szemléltetésére</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Adott tartalmi keretekhez (pl. irodalmi vagy médiaélmény, tanulók által közösen kitalált történet, személyes élmény) illeszkedő figurák, karakterek, terek, tárgyak, helyzetek, történet részletes elképzelése, korábbi személyes vizuális tapasztalatok, emlékek inspiratív felhasználásával. Az elképzelések bemutatása és vizuális megjelenítése érdekében többféle forrásból (pl. könyvtár, internet, valóság) vizuális</li> </ul>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

<p>használt műalkotások, alkotók felismerése az ajánlott képanyag alapján;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– különböző érzetek kapcsán belső képek, képzetek megfigyelésével a tapasztalatok vizuális megjelenítése;</li><li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján a látvány elképzelése és megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li><li>– megfigyelések, tapasztalatok, gondolatok vizuális rögzítése, mások számára érthető vázlat készítése;</li><li>– adott tartalmi keretek figyelembevételével, karakterek, terek, tárgyak, helyzetek, történetek részletes elképzelése, fogalmi és vizuális eszközökkel bemutatása és megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li><li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képek, történetek szöveges megfogalmazása, vizuális megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li><li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzelések, ötletek rugalmas alkalmazásával a megoldás megtalálása.</li></ul>	<p>információk, képi inspirációk gyűjtése és megfelelő alkotó felhasználása egyénileg és csoportmunkában.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Szokatlan szituációkban (pl. korlátozott mozgás, színes szemüveg, bekötött szem) különböző érzetek (pl. mozgás, hang, látvány, szag, íz, tapintás) kapcsán keletkező belső képek megfigyelése, és az egyéni ötletek megjelenítése többféle vizuális eszköz rugalmas alkalmazásával (pl. vegyes technika, festék, szén, kollázs, fény, fotó, fotómanipuláció).</li></ul>
---	---

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

Témakör neve	Médiumok sajátosságai – Médiumok jellemző kifejezőeszközei	Órakeret 5 óra (5+0 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– a vizuális problémák vizsgálata során összegyűjtött információkat, gondolatokat különböző szempontok szerint rendez és összehasonlít, a tapasztalatait különböző helyzetekben a megoldás érdekében felhasználja;</li> <li>– vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetéseit megfogalmazza, és alkotó tevékenységében felhasználja, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– látványok, képek, médiaszövegek, történetek, szituációk feldolgozása kapcsán személyes módon kifejezi, megjeleníti felszínre kerülő érzéseit, gondolatait, asszociációit;</li> <li>– vizuális megjelenítés során egyénileg és csoportmunkában is használja a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés vizuális eszközeit.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– a vizuális problémák vizsgálata során összegyűjtött információk, gondolatok különböző szempontok szerinti rendezése és összehasonlítása, a tapasztalatok felhasználása a különböző helyzetekben a megoldás érdekében</li> <li>– vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, az összehasonlítások során feltárt következtetések megfogalmazása, és felhasználása az</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Példák alapján a hétköznapi életben, tanulási helyzetekben gyakran és szívesen használt médiumok (pl. fotó, mozgókép, online felületek, számítógépes játék) sajátosságainak, jellemző kifejezési eszközeinek (pl. használt képi és szöveges elemek aránya, mérete, kompozíciós elrendezések, képkivágások, színhasználat, kontraszt, fény-árnyék, világos-sötét alkalmazása, ismétlések szerepe, vágás, nézőpont, kameramozgás, időbeliség) megismerése. A tapasztalatok adekvát használata érdekében információk, vizuális inspirációk gyűjtése, különös tekintettel a figyelemirányítás és kiemelés célját szolgáló lehetőségekre.</li> </ul>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

<p>alkotó tevékenységében, egyénileg és csoportmunkában is;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– látványok, képek, médiaszövegek, történetek, szituációk feldolgozása kapcsán a felszínre kerülő érzések, gondolatok, asszociációk személyes módon történő kifejezése, megjelenítése;</li><li>– a vizuális megjelenítés során, a kiemelés, a figyelemirányítás, az egyensúlyteremtés vizuális eszközeinek használata egyénileg és csoportmunkában is.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Valós és fiktív helyzetek, történetek megjelenítése, ábrázolása, dokumentálása során a közvetítendő tartalmaknak, és személyes gondolatoknak, érzéseknek leginkább megfelelő médium kiválasztása. (Pl. tanult irodalmi alkotás inspirációjára rövid mozgókép készítése ténylegesen, vagy annak rajzos forgatókönyve.) A választott médiumhoz illő vizuális kifejezési eszközök használata a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés (pl. szín, méret, arány, forma, kompozíció, képkivágás, nézőpont, fény, vágás, montázs) érdekében egyénileg és csoportmunkában is.</li><li>– Hagyományos (nyomtatott) információhordozó digitális médium számára történő átalakítása társai számára is értelmezhető rajzi vázlatban, vagy montázs alkalmazásával. (Pl. más tantárgy számára készült tankönyv egy érdeklődésére számot tartó oldalának átalakítására internetes oldallá, mobil applikációvá.) A tapasztalatok felhasználása a további alkotó tevékenység közben egyénileg vagy csoportmunkában.</li></ul>
--	---

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

Témakör neve	Tér és időbeli viszonyok – Tér és idő vizuális megjelenítésének lehetőségei	Órakeret 5 óra (5+0 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képeket, történeteket szövegesen megfogalmaz, vizuálisan megjelenít, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetéseit megfogalmazza, és alkotó tevékenységében felhasználja, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– felismeri az egyes témakörök szemléltetésére használt műalkotásokat, alkotókat, az ajánlott képanyag alapján;</li> <li>– adott cél szempontok figyelembevételével térbeli, időbeli viszonyokat, változásokat, eseményeket, történeteket rögzít, megjelenít, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– adott témát, időbeli, térbeli folyamatokat, történéseket közvetít újabb médiumok képirási formáinak segítségével egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást talál.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képek, történetek szöveges megfogalmazása, vizuális megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetések megfogalmazása, és alkotó tevékenységében felhasználása, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– az egyes témakörök szemléltetésére használt műalkotások, alkotók</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– A tér megjelenítés különböző művészettörténeti korokban használt lehetőségeinek (pl. kiterített tér, frontális nézet, takarás, egy iránypontos perspektíva, fordított perspektíva) megfigyelése, megismerése, műalkotások alapján. (egyiptomi falfestmények, középkori miniatúrák, Brueghel: Bábel tornya, Leonardo da Vinci: Utolsó vacsora, Vermeer belső terei, Szent Péter-bazilika Kollonád).</li> <li>– Az egy iránypontos perspektíva egyszerű szabályainak megismerése, és az ismeretek felhasználása kitalált tér ábrázolására épülő alkotó munkában.</li> <li>– Példák alapján időbeli változások,</li> </ul>

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

<p>felismerése, az ajánlott képanyag alapján;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– adott cél szempontok figyelembevételével térbeli, időbeli viszonyok, változások, események, történetek rögzítése, megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li><li>– adott témát, időbeli, térbeli folyamatok, történések közvetítése újabb médiumok képírási formáinak segítségével, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li><li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzelések, ötletek rugalmas alkalmazásával a megoldás megtalálása.</li></ul>	<p>történések vizuális megjelenítésének megkülönböztetése (pl. folyamatábra, képregény, storyboard, fotósorozat, film), és egy rövid történet (pl. teafőzés, pizza evés, tornasorba rendeződés), időbeli változás, folyamat (pl. jég olvadása, vihar közeledte, almacsutka fonnyadása) vagy saját történet rögzítése a választott médium sajátosságainak figyelembevételével, egyénileg vagy csoportban</p>
---	---

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

Témakör neve	Vizuális információ és befolyásolás – Kép és szöveg üzenete	Órakeret 5 óra (4+1 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján elképzelet és megjeleníti a látványt, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– a vizuális problémák vizsgálata során összegyűjtött információkat, gondolatokat különböző szempontok szerint rendez és összehasonlít, a tapasztalatait különböző helyzetekben a megoldás érdekében felhasználja;</li> <li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képeket, történeteket szövegesen megfogalmaz, vizuálisan megjelenít, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– vizuális megjelenítés során egyénileg és csoportmunkában is használja a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés vizuális eszközeit;</li> <li>– egyszerű tájékoztató, magyarázó rajzok, ábrák, jelek, szimbólumok tervezése érdekében önállóan információt gyűjt;</li> <li>– célzottan vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket értelmez és tervez a kommunikációs szándék és a hatáskeltés szempontjait kiemelve.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján a látvány elképzeletése és megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– a vizuális problémák vizsgálata során összegyűjtött információk, gondolatok különböző szempontok szerinti rendezése és</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– A téma feldolgozásakor aktuálisan más tantárgy keretében tanult korhoz illeszkedő művészettörténeti korszak jellemző műalkotása, vagy ökológia, társadalmi probléma témájában ismeretek és érzetek inspiratív és kreatív felhasználásával direkt vizuális kommunikációt szolgáló produktum létrehozása (pl. kiállítás plakátja, ökológiailag tudatos termékcsomagolás, rövid mozgóképi reklám, animált gif). A feladathoz kapcsolódóan gyűjtött vizuális információk, szöveges, képi inspirációk, és a korábbi vizuális megfigyelési tapasztalatok,</li> </ul>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

<p>összehasonlítása, a tapasztalatok felhasználása a különböző helyzetekben, a megoldás érdekében;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képek, történetek szöveges megfogalmazása, vizuális megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li><li>– a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés vizuális eszközeinek használata a vizuális megjelenítés során, egyénileg és csoportmunkában is.</li><li>– egyszerű tájékoztató, magyarázó rajzok, ábrák, jelek, szimbólumok tervezése érdekében, önálló információ gyűjtése;</li><li>– célzottan vizuális kommunikációt szolgáló megjelenések értelmezése és tervezése, a kommunikációs szándék és a hatáskeltés szempontjait kiemelve.</li></ul>	<p>adekvát képnyelvi eszközök felhasználása az alkotás során egyénileg és csoportmunkában is.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Reklámfilmek és hírműsorok példáiban a valós és fiktív elemek egyértelmű megjelenését keresve a befolyásolás lehetőségének felismerése. A példák megfigyeléséből származó tapasztalatok felhasználása játékos szituációk és gyakorlatok során (pl. képtelen reklám).</li><li>– A verbális és a vizuális kommunikáció közötti lényegi különbségek felismerése és megfogalmazása kreatív gyakorlatok (pl. sajtófotók szóbeli leírásával, „közvetítésével”) tapasztalatai alapján csoportmunkában is.</li><li>– Felismeri az egyes témakörök szemléltetésére használt műalkotásokat, alkotókat, az ajánlott képanyag alapján.</li></ul>
--	--

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

Témakör neve	Technológia és hagyomány – Hagyomány, design, divat	Órakeret 5 óra (5+0 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőit kiemeli, bemutatja;</li> <li>– alkotómunka során felhasználja a már látott képi inspirációkat;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében gyűjtést végez, és alkotó tevékenységében felhasználja a gyűjtés eredményeit;</li> <li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotásokat, építményeket összehasonlít, megkülönböztet és összekapcsol más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, melyek segítségével alkotótevékenysége során újrafogalmazza a látványt;</li> <li>– adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyakat, tereket tervez és hoz létre, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– adott téma vizuális feldolgozása érdekében problémákat vet fel, megoldási lehetőségeket talál, javasol, a probléma megoldása érdekében kísérletezik;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást talál.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőinek kiemelése, bemutatása;</li> <li>– alkotómunka során a már látott képi inspirációk felhasználása</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– A tárgyi környezet különböző szempontú vizsgálata érdekében adott téma (pl. ünnepi és hétköznapi öltözet, dédszüleink világa, egyedi, személyes tárgyak, divat változása) vizuális és szöveges feldolgozása, információk keresése és rendszerezése különböző forrásokból (pl. könyvtár, internet, interjú készítése az érintettekkel, skanzen vagy helytörténeti kiállítás látogatása).</li> <li>– Hagyományos magyar népi kultúra és a</li> </ul>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

<p>adott cél érdekében végzett gyűjtés, és az alkotó tevékenységében, a gyűjtés eredményeinek felhasználása;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotások, építmények összehasonlítása, megkülönböztetése és összekapcsolása más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, ezek segítségével az alkotótevékenység során a látvány újrafogalmazása.</li><li>– adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyak, terek tervezése és létrehozása, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li><li>– az adott téma vizuális feldolgozása érdekében problémák felvetése, megoldási lehetőségek megtalálása, javaslata, kísérletezés a probléma megoldása érdekében;</li><li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzelések, ötletek rugalmas alkalmazásával a megoldás megtalálása.</li></ul>	<p>közvetlen környezet tárgyi világának megfigyelése és inspiratív felhasználása segítségével mai korunkra jellemző, értelmesen használható tárgy (pl. háztartási eszköz, játék, öltözet kiegészítő, telefontok, textil táska, tolltartó, szemüvegtok, de nem dísz tárgy!) tervezése és létrehozása tudatos anyag és eszközhasználattal (pl. nemezelés, hímzés, szövés, fonás, agyagozás, bőrmunka).</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Különböző korok és kultúrák szimbólumainak és motívumainak felhasználásával minta, díszítés tervezése, és a minta felhasználása tárgyak díszítésére választott célok érdekében (pl. saját pecsét, csomagolópapír, póló, táska, takaró, bögre) különböző technikák felhasználásával (pl. krumplics, papír nyomtatás; stencil/sablon, filctoll, textilfestés).</li><li>– A hagyományos magyar népi kultúra és a modern, kortárs kultúra tárgyi világának (pl. épület, tárgy, öltözet) összehasonlítása megadott szempontok (pl. anyaghasználat, technológia, rendeltetés, díszítés) alapján. A jellemzőik, egyedi vonásaik kiemelése által szerzett információk és inspirációk felhasználásával, építmények, terek, tárgyak átalakítása választott eszközökkel (pl. rajz, festés, kollázs, montázs, vegyes technika), személyes igényeknek megfelelően.</li></ul>
---	--

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

Témakör neve	Technológia és hagyomány – Tárgyak, terek, funkció	Órakeret 5 óra (5+0 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőit kiemeli, bemutatja;</li> <li>– alkotómunka során felhasználja a már látott képi inspirációkat;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében gyűjtést végez, és alkotó tevékenységében felhasználja a gyűjtés eredményeit;</li> <li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotásokat, építményeket összehasonlít, megkülönböztet és összekapcsol más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, melyek segítségével alkotótevékenysége során újrafogalmazza a látványt;</li> <li>– adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyakat, tereket tervez és hoz létre, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– adott téma vizuális feldolgozása érdekében problémákat vet fel, megoldási lehetőségeket talál, javasol, a probléma megoldása érdekében kísérletezik;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást talál;</li> <li>– felismeri az egyes témakörök szemléltetésére használt műalkotásokat, alkotókat, az ajánlott képanyag alapján.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőinek kiemelése, bemutatása;</li> <li>– alkotómunka során a már látott képi inspirációk felhasználása</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– különböző korok és kultúrák</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Példák alapján (pl. különböző korban, kultúrában, stílusban készült építmények, terek) a közvetlen környezetben található valós terek, térrészletek saját kezű vázlatrajzának (pl. buszmegálló, kapu/bejárati ajtó, iskola ebédlője, iskolai könyvtár, beszélgető sarok, büfé) áttervezése, átalakítása megadott valós vagy játékos funkció megvalósítása (pl. biztonságérzet, figyelemfelhívás,</li> </ul>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

<p>szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében végzett gyűjtés, és az alkotó tevékenységében, a gyűjtés eredményeinek felhasználása;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotások, építmények összehasonlítása, megkülönböztetése és összekapcsolása más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, ezek segítségével az alkotótevékenység során a látvány újrafogalmazása.</li><li>– látványok, képek részeinek, részleteinek alapján a látvány egészének elképzelése, fogalmi és vizuális eszközökkel bemutatása és megjelenítése, rekonstruálása</li><li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján a látvány elképzelése és megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li><li>– a látványokkal kapcsolatos objektív és szubjektív észrevételek pontos szétválasztása;</li><li>– különböző érzetek kapcsán belső képek, képzetek megfigyelésével tapasztalatok vizuális megjelenítése;</li><li>– az egyes témakörök szemléltetésére használt műalkotások, alkotók felismerése, az ajánlott képanyag alapján;</li></ul>	<p>otthonosságérzet, rejtőzködés) érdekében. A tervezés során kísérletezés és többféle ötlet felvetése és vizuális rögzítése, az ötletek és a tervezési folyamat szöveges bemutatása egyénileg és csoportmunkában is.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– A már tanult történelmi korszakokhoz kapcsolódó művészettörténeti korszakok jellemző építészeti stíluselemeinek megismerése, felismerése a klasszicista és historizáló magyar építészet fontos épületein (Steindl Imre: Országház, A. Clark: Lánchíd, Ybl Miklós: Operaház, Pollack Mihály: Magyar Nemzeti Múzeum). A megismert stíluselemek felhasználása a tanuló valós környezetében található valós terek, épületrészletek áttervezésére.</li><li>– Egy választott tárgy, tárgytípus (pl. kedvenc tárgy, játék, hírközlési, közlekedési, konyhai eszköz, bútor) különböző történeti korokban, és földrajzi helyeken való megjelenésének összehasonlító vizsgálata adott szempontok mentén (pl. funkció, anyag, forma, díszítés, környezetkárosítás) és a vizsgálat eredményeinek részletes szöveges és vizuális bemutatása (pl. tábló, prezentáció formájában).</li><li>– Szokatlan egyéni funkcióra (pl. álmkép-rögzítés, „időbefogás”, „lustaság elszívás”, okosítás) alkalmas tárgy tervezése vagy létrehozása a korábban látott, vizsgált tárgyi, képi inspirációk felhasználásával, egyénileg vagy csoportmunkában, hulladékanyagok felhasználásával, valamint a tervezési folyamat dokumentálásával (pl. rajzok, képes inspirációk gyűjteménye, fotósorozat).</li></ul>
--	---

**A 6. évfolyamba lépés feltételei:**

**A tanuló:**

- Ki tudja emelni és be tudja mutatni a látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőit.
- Az alkotómunka során fel tudja használni a már látott képi inspirációkat.
- A látványok, képek részeinek, részleteinek alapján el tudja képzelni a látvány egészét, fogalmi és vizuális eszközökkel be tudja mutatni és meg tudja jeleníteni, rekonstruálni azt.
- A szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján el tudja képzelni és meg tudja jeleníteni a látványt, egyénileg és csoportmunkában is;
- A látványokkal kapcsolatos objektív és szubjektív észrevételeket pontosan szét tudja választani.
- A különböző érzetek kapcsán belső képeinek, képzeleteinek megfigyelésével tapasztalatait vizuálisan meg tudja jeleníteni.
- A különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotásokat, építményeket össze tudja hasonlítani, meg tudja különböztetni és össze tudja kapcsolni más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, melyek segítségével alkotótevékenysége során újra tudja fogalmazni a látványt.
- Az adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat ki tudja keresni többféle forrásból.
- Fel tudja ismerni az egyes témakörök szemléltetésére használt műalkotásokat, alkotókat, az ajánlott képanyag alapján.
- Megfigyeléseit, tapasztalatait, gondolatait vizuálisan tudja rögzíteni, mások számára érthető vázlatot tud készíteni.
- Az adott tartalmi keretek figyelembevételével karaktereket, tereket, tárgyakat, helyzeteket, történeteket részletesen el tudja képzelni, fogalmi és vizuális eszközökkel be tudja mutatni és meg tudja jeleníteni, egyénileg és csoportmunkában is;
- A nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást tud találni.
- A valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képeket, történeteket szövegesen meg tudja fogalmazni, vizuálisan meg tudja jeleníteni, egyénileg és csoportmunkában is.
- A vizuális problémák vizsgálata során összegyűjtött információkat, gondolatokat különböző szempontok szerint tudja rendezni és összehasonlítani, a tapasztalatait különböző helyzetekben a megoldás érdekében fel tudja használni.
- A vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetéseit meg tudja fogalmazni, és alkotó tevékenységében fel tudja használni, egyénileg és csoportmunkában is.
- A látványok, képek, médiaszövegek, történetek, szituációk feldolgozása kapcsán személyes módon ki tudja fejezni, meg tudja jeleníteni felszínre kerülő érzéseit, gondolatait, asszociációit.
- A vizuális megjelenítés során egyénileg és csoportmunkában is tudja használni a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés vizuális eszközeit.

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

- Az adott cél szempontok figyelembevételével térbeli, időbeli viszonyokat, változásokat, eseményeket, történeteket rögzíteni tudja, meg tudja jeleníteni, egyénileg és csoportmunkában is.
- Az adott témát, időbeli, térbeli folyamatokat, történéseket közvetíteni tudja újabb médiumok képírási formáinak segítségével egyénileg vagy csoportmunkában is;
- Az egyszerű tájékoztató, magyarázó rajzok, ábrák, jelek, szimbólumok tervezése érdekében önállóan tud információt gyűjteni.
- Célzottan vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket tud értelmezni és tervezni, a kommunikációs szándék és a hatáskeltés szempontjait kiemelve.
- A látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőit ki tudja emelni, be tudja mutatni.
- A különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében gyűjtést tud végezni, és alkotó tevékenységében fel tudja használni a gyűjtés eredményeit.
- Az adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyakat, tereket tud tervezni és létrehozni, egyénileg vagy csoportmunkában is.
- Az adott téma vizuális feldolgozása érdekében problémákat tud felvetni, megoldási lehetőségeket tud találni, javasolni, a probléma megoldása érdekében tud kísérletezni.

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

**6. évfolyam**

Témakör neve	Vizuális művészeti jelenségek – Alkotások, stílusok	Órakeret 5 óra (5+0 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőit kiemeli, bemutatja;</li> <li>– alkotómunka során felhasználja a már látott képi inspirációkat;</li> <li>– látványok, képek részeinek, részleteinek alapján elképzei a látvány egészét, fogalmi és vizuális eszközökkel bemutatja és megjeleníti, rekonstruálja azt;</li> <li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján elképzei és megjeleníti a látványt, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– a látványokkal kapcsolatos objektív és szubjektív észrevételeket pontosan szétválasztja;</li> <li>– különböző érzetek kapcsán belső képeinek, képzeiteinek megfigyelésével tapasztalatait vizuálisan megjeleníti;</li> <li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotásokat, építményeket összehasonlít, megkülönböztet és összekapcsol más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, melyek segítségével alkotótevékenysége során újrafogalmazza a látványt.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőinek kiemelése, bemutatása;</li> <li>– alkotómunka során a már látott képi inspirációk felhasználása</li> <li>– látványok, képek részeinek, részleteinek alapján a látvány egészének elképzei, fogalmi és vizuális eszközökkel bemutatása és megjelenítése, rekonstruálása</li> <li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján a látvány elképzei és megjelenítése,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Vizuális művészeti alkotások megfigyelése, és egyéni véleményformálás során az objektív és szubjektív megállapítások szétválasztása, a látvány lényeges, egyedi művészettörténeti korszak jellemzőinek felismerésével és személyes gondolatok megfogalmazásával. A tapasztalatok (pl. képolvasás, látvány szöveges ismertetése a vizuális megjelenítés érdekében, eligazodás vizuális információk között) felhasználása az alkotás során is.</li> <li>– A történelem tantárgyból már megismert művészettörténeti korokban (pl. ókor, középkor, XVII-XVIII. század, XIX-XX.</li> </ul>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

<p>egyénileg és csoportmunkában is;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– a látványokkal kapcsolatos objektív és szubjektív észrevételek pontos szétválasztása;</li><li>– különböző érzetek kapcsán belső képek, képzetek megfigyelésével tapasztalatok vizuális megjelenítése;</li><li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotások, építmények összehasonlítása, megkülönböztetése és összekapcsolása más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, ezek segítségével az alkotótevékenység során a látvány újrafogalmazása.</li></ul>	<p>század) készült vizuális alkotások elemző összehasonlítása (pl. történelmi háttér, téma, műfaj, létrehozás szándéka, figurativitáshoz való viszony, kifejezőeszközök használata szerint), és inspiratív felhasználása az alkotás során.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– A történelem tantárgy keretében feldolgozott korszakok egy-egy jellemző műalkotásának, tárgyának, díszítő stíluselemének felhasználásával kifejező képalkotás, plasztikus mű, vagy újraértelmezett tárgy készítése. (pl. fekete alakos vázákép stílusában modern olimpiai sportág megjelenítése, timpanon forma kitöltése jelen korunkra jellemző témájú csoportképpel).</li><li>– Különböző jellegű, stílusú látványok (pl. tárgyfotó, magyar néprajzi motívum, film képkockája), vizuális alkotások (pl. figuratív/non-figuratív festmény, installáció) adott részeinek, részleteinek meghatározott célú, személyes kiegészítése, rekonstruálása a személyes kifejezés érdekében, a jellemző vizuális jegyek tudatos használatával.</li></ul>
--	--

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

Témakör neve	Vizuális művészeti jelenségek – Személyes vizuális tapasztalat és reflexió	Órakeret 6 óra (5+1 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőit kiemeli, bemutatja;</li> <li>– alkotómunka során felhasználja a már látott képi inspirációkat;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– felismeri az egyes témakörök szemléltetésére használt műalkotásokat, alkotókat, az ajánlott képanyag alapján;</li> <li>– különböző érzetek kapcsán belső képeinek, képzeteinek megfigyelésével tapasztalatait vizuálisan megjeleníti;</li> <li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján elképzeli és megjeleníti a látványt, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– megfigyeléseit, tapasztalatait, gondolatait vizuálisan rögzíti, mások számára érthető vázlatot készít;</li> <li>– adott tartalmi keretek figyelembevételével karaktereket, tereket, tárgyakat, helyzeteket, történeteket részletesen elképzeli, fogalmi és vizuális eszközökkel bemutat és megjeleníti, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képeket, történeteket szövegesen megfogalmaz, vizuálisan megjeleníti, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást talál.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőinek kiemelése, bemutatása;</li> <li>– alkotómunka során a már látott képi inspirációk felhasználása</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– az egyes témakörök szemléltetésére</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Adott tartalmi keretekhez (pl. irodalmi vagy médiaélmény, tanulók által közösen kitalált történet, személyes élmény) illeszkedő figurák, karakterek, terek, tárgyak, helyzetek, történet részletes elképzelése, korábbi személyes vizuális tapasztalatok, emlékek inspiratív felhasználásával. Az elképzelések bemutatása és vizuális megjelenítése érdekében többféle forrásból (pl. könyvtár, internet, valóság) vizuális</li> </ul>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

<p>használt műalkotások, alkotók felismerése az ajánlott képanyag alapján;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– különböző érzetek kapcsán belső képek, képzetek megfigyelésével a tapasztalatok vizuális megjelenítése;</li><li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján a látvány elképzelése és megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li><li>– megfigyelések, tapasztalatok, gondolatok vizuális rögzítése, mások számára érthető vázlat készítése;</li><li>– adott tartalmi keretek figyelembevételével, karakterek, terek, tárgyak, helyzetek, történetek részletes elképzelése, fogalmi és vizuális eszközökkel bemutatása és megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li><li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képek, történetek szöveges megfogalmazása, vizuális megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li><li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzelések, ötletek rugalmas alkalmazásával a megoldás megtalálása.</li></ul>	<p>információk, képi inspirációk gyűjtése és megfelelő alkotó felhasználása egyénileg és csoportmunkában.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Szokatlan szituációkban (pl. korlátozott mozgás, színes szemüveg, bekötött szem) különböző érzetek (pl. mozgás, hang, látvány, szag, íz, tapintás) kapcsán keletkező belső képek megfigyelése, és az egyéni ötletek megjelenítése többféle vizuális eszköz rugalmas alkalmazásával (pl. vegyes technika, festék, szén, kollázs, fény, fotó, fotómanipuláció).</li></ul>
---	---

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

Témakör neve	Médiumok sajátosságai – Médiumok jellemző kifejezőeszközei	Órakeret 5 óra (5+0 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– a vizuális problémák vizsgálata során összegyűjtött információkat, gondolatokat különböző szempontok szerint rendez és összehasonlít, a tapasztalatait különböző helyzetekben a megoldás érdekében felhasználja;</li> <li>– vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetéseit megfogalmazza, és alkotó tevékenységében felhasználja, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– látványok, képek, médiaszövegek, történetek, szituációk feldolgozása kapcsán személyes módon kifejezi, megjeleníti felszínre kerülő érzéseit, gondolatait, asszociációit;</li> <li>– vizuális megjelenítés során egyénileg és csoportmunkában is használja a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés vizuális eszközeit.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– a vizuális problémák vizsgálata során összegyűjtött információk, gondolatok különböző szempontok szerinti rendezése és összehasonlítása, a tapasztalatok felhasználása a különböző helyzetekben a megoldás érdekében</li> <li>– vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, az összehasonlítások során feltárt következtetések megfogalmazása, és felhasználása az</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Példák alapján a hétköznapi életben, tanulási helyzetekben gyakran és szívesen használt médiumok (pl. fotó, mozgókép, online felületek, számítógépes játék) sajátosságainak, jellemző kifejezési eszközeinek (pl. használt képi és szöveges elemek aránya, mérete, kompozíciós elrendezések, képkivágások, színhasználat, kontraszt, fény-árnyék, világos-sötét alkalmazása, ismétlések szerepe, vágás, nézőpont, kameramozgás, időbeliség) megismerése. A tapasztalatok adekvát használata érdekében információk, vizuális inspirációk gyűjtése, különös tekintettel a figyelemirányítás és kiemelés célját szolgáló lehetőségekre.</li> </ul>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

<p>alkotó tevékenységében, egyénileg és csoportmunkában is;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– látványok, képek, médiaszövegek, történetek, szituációk feldolgozása kapcsán a felszínre kerülő érzések, gondolatok, asszociációk személyes módon történő kifejezése, megjelenítése;</li><li>– a vizuális megjelenítés során, a kiemelés, a figyelemirányítás, az egyensúlyteremtés vizuális eszközeinek használata egyénileg és csoportmunkában is.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Valós és fiktív helyzetek, történetek megjelenítése, ábrázolása, dokumentálása során a közvetítendő tartalmaknak, és személyes gondolatoknak, érzéseknek leginkább megfelelő médium kiválasztása. (Pl. tanult irodalmi alkotás inspirációjára rövid mozgókép készítése ténylegesen, vagy annak rajzos forgatókönyve.) A választott médiumhoz illő vizuális kifejezési eszközök használata a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés (pl. szín, méret, arány, forma, kompozíció, képkivágás, nézőpont, fény, vágás, montázs) érdekében egyénileg és csoportmunkában is.</li><li>– Hagyományos (nyomtatott) információhordozó digitális médium számára történő átalakítása társai számára is értelmezhető rajzi vázlatban, vagy montázs alkalmazásával. (Pl. más tantárgy számára készült tankönyv egy érdeklődésére számot tartó oldalának átalakítására internetes oldallá, mobil applikációvá.) A tapasztalatok felhasználása a további alkotó tevékenység közben egyénileg vagy csoportmunkában.</li></ul>
--	---

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

Témakör neve	Tér és időbeli viszonyok – Tér és idő vizuális megjelenítésének lehetőségei	Órakeret 5 óra (5+0 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képeket, történeteket szövegesen megfogalmaz, vizuálisan megjelenít, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetéseit megfogalmazza, és alkotó tevékenységében felhasználja, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– felismeri az egyes témakörök szemléltetésére használt műalkotásokat, alkotókat, az ajánlott képanyag alapján;</li> <li>– adott cél szempontok figyelembevételével térbeli, időbeli viszonyokat, változásokat, eseményeket, történeteket rögzít, megjelenít, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– adott témát, időbeli, térbeli folyamatokat, történéseket közvetít újabb médiumok képzési formáinak segítségével egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást talál.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képek, történetek szöveges megfogalmazása, vizuális megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetések megfogalmazása, és alkotó tevékenységében felhasználása, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– az egyes témakörök szemléltetésére használt műalkotások, alkotók</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– A tér megjelenítés különböző művészettörténeti korokban használt lehetőségeinek (pl. kiterített tér, frontális nézet, takarás, egy iránypontos perspektíva, fordított perspektíva) megfigyelése, megismerése, műalkotások alapján. (egyiptomi falfestmények, középkori miniatúrák, Brueghel: Bábel tornya, Leonardo da Vinci: Utolsó vacsora, Vermeer belső terei, Szent Péter-bazilika Kollonád).</li> <li>– Az egy iránypontos perspektíva egyszerű szabályainak megismerése, és az ismeretek felhasználása kitalált tér ábrázolására épülő alkotó munkában.</li> <li>– Példák alapján időbeli változások,</li> </ul>

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

<p>felismerése, az ajánlott képanyag alapján;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– adott cél szempontok figyelembevételével térbeli, időbeli viszonyok, változások, események, történetek rögzítése, megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– adott témát, időbeli, térbeli folyamatok, történések közvetítése újabb médiumok képírási formáinak segítségével, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzelések, ötletek rugalmas alkalmazásával a megoldás megtalálása.</li> </ul>	<p>történések vizuális megjelenítésének megkülönböztetése (pl. folyamatábra, képregény, storyboard, fotósorozat, film), és egy rövid történet (pl. teafőzés, pizza evés, tornasorba rendeződés), időbeli változás, folyamat (pl. jég olvadása, vihar közeledte, almacsutka fonnyadása) vagy saját történet rögzítése a választott médium sajátosságainak figyelembevételével, egyénileg vagy csoportban</p>
---	---

Témakör neve	Vizuális információ és befolyásolás – Kép és szöveg üzenete	Órakeret 5 óra (4+1 óra)
<p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján elképzei és megjeleníti a látványt, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– a vizuális problémák vizsgálata során összegyűjtött információkat, gondolatokat különböző szempontok szerint rendez és összehasonlít, a tapasztalatait különböző helyzetekben a megoldás érdekében felhasználja;</li> <li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képeket, történeteket szövegesen megfogalmaz, vizuálisan megjelenít, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– vizuális megjelenítés során egyénileg és csoportmunkában is használja a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés vizuális</li> </ul>	

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

	<p>eszközeit;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– egyszerű tájékoztató, magyarázó rajzok, ábrák, jelek, szimbólumok tervezése érdekében önállóan információt gyűjt;</li> <li>– célzottan vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket értelmez és tervez a kommunikációs szándék és a hatáskeltés szempontjait kiemelve.</li> </ul>
--	--

<b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b>	<b>Tevékenységek</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján a látvány elképzelése és megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– a vizuális problémák vizsgálata során összegyűjtött információk, gondolatok különböző szempontok szerinti rendezése és összehasonlítása, a tapasztalatok felhasználása a különböző helyzetekben, a megoldás érdekében;</li> <li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képek, történetek szöveges megfogalmazása, vizuális megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés vizuális eszközeinek használata a vizuális megjelenítés során, egyénileg és csoportmunkában is.</li> <li>– egyszerű tájékoztató, magyarázó rajzok, ábrák, jelek, szimbólumok tervezése érdekében, önálló információ gyűjtése;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– A téma feldolgozásakor aktuálisan más tantárgy keretében tanult korhoz illeszkedő művészettörténeti korszak jellemző műalkotása, vagy ökológia, társadalmi probléma témájában ismeretek és érzetek inspiratív és kreatív felhasználásával direkt vizuális kommunikációt szolgáló produktum létrehozása (pl. kiállítás plakátja, ökológiailag tudatos termékcsomagolás, rövid mozgóképi reklám, animált gif). A feladathoz kapcsolódóan gyűjtött vizuális információk, szöveges, képi inspirációk, és a korábbi vizuális megfigyelési tapasztalatok, adekvát képnyelvi eszközök felhasználása az alkotás során egyénileg és csoportmunkában is.</li> <li>– Reklámfilmek és hírműsorok példáiban a valós és fiktív elemek egyértelmű megjelenését keresve a befolyásolás lehetőségének felismerése. A példák megfigyeléséből származó tapasztalatok felhasználása játékos szituációk és gyakorlatok során (pl. képtelen reklám).</li> <li>– A verbális és a vizuális kommunikáció közötti lényegi különbségek felismerése és megfogalmazása kreatív gyakorlatok (pl. sajtófotók szóbeli leírásával, „közvetítésével”) tapasztalatai alapján csoportmunkában is.</li> <li>– Felismeri az egyes témakörök szemléltetésére használt műalkotásokat,</li> </ul>

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

<p>– célzottan vizuális kommunikációt szolgáló megjelenések értelmezése és tervezése, a kommunikációs szándék és a hatáskeltés szempontjait kiemelve.</p>	<p>alkotókat, az ajánlott képanyag alapján.</p>
---	---

<b>Témakör neve</b>	<b>Technológia és hagyomány – Hagyomány, design, divat</b>	<b>Órakeret 5 óra (5+0 óra)</b>
<p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőit kiemeli, bemutatja;</li> <li>– alkotómunka során felhasználja a már látott képi inspirációkat;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében gyűjtést végez, és alkotó tevékenységében felhasználja a gyűjtés eredményeit;</li> <li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotásokat, építményeket összehasonlít, megkülönböztet és összekapcsol más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, melyek segítségével alkotótevékenysége során újrafogalmazza a látványt;</li> <li>– adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyakat, tereket tervez és hoz létre, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– adott téma vizuális feldolgozása érdekében problémákat vet fel, megoldási lehetőségeket talál, javasol, a probléma megoldása érdekében kísérletezik;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást talál.</li> </ul>	

<b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b>	<b>Tevékenységek</b>
<p>– látványok, vizuális jelenségek,</p>	<p>– A tárgyi környezet különböző szempontú</p>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
 2020

<p>alkotások lényeges, egyedi jellemzőinek kiemelése, bemutatása;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– alkotómunka során a már látott képi inspirációk felhasználása</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében végzett gyűjtés, és az alkotó tevékenységében, a gyűjtés eredményeinek felhasználása;</li> <li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotások, építmények összehasonlítása, megkülönböztetése és összekapcsolása más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, ezek segítségével az alkotótevékenység során a látvány újrafogalmazása.</li> <li>– adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyak, terek tervezése és létrehozása, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– az adott téma vizuális feldolgozása érdekében problémák felvetése, megoldási lehetőségek megtalálása, javaslata, kísérletezés a probléma megoldása érdekében;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzelések, ötletek rugalmas alkalmazásával a megoldás megtalálása.</li> </ul>	<p>vizsgálata érdekében adott téma (pl. ünnepi és hétköznapi öltözet, dédszüleink világa, egyedi, személyes tárgyak, divat változása) vizuális és szöveges feldolgozása, információk keresése és rendszerezése különböző forrásokból (pl. könyvtár, internet, interjú készítése az érintettekkel, skanzen vagy helytörténeti kiállítás látogatása).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Hagyományos magyar népi kultúra és a közvetlen környezet tárgyi világának megfigyelése és inspiratív felhasználása segítségével mai korunkra jellemző, értelmesen használható tárgy (pl. háztartási eszköz, játék, öltözet kiegészítő, telefontok, textil táska, tolltartó, szemüvegtok, de nem dísz tárgy!) tervezése és létrehozása tudatos anyag és eszközhasználattal (pl. nemezelés, hímzés, szövés, fonás, agyagozás, bőrmunka).</li> <li>– Különböző korok és kultúrák szimbólumainak és motívumainak felhasználásával minta, díszítés tervezése, és a minta felhasználása tárgyak díszítésére választott célok érdekében (pl. saját pecsét, csomagolópapír, póló, táska, takaró, bögre) különböző technikák felhasználásával (pl. krumpli, papír nyomat; stencil/sablon, filctoll, textílfestés).</li> <li>– A hagyományos magyar népi kultúra és a modern, kortárs kultúra tárgyi világának (pl. épület, tárgy, öltözet) összehasonlítása megadott szempontok (pl. anyaghasználat, technológia, rendeltetés, díszítés) alapján. A jellemzőik, egyedi vonásaik kiemelése által szerzett információk és inspirációk felhasználásával, építmények, terek, tárgyak átalakítása választott eszközökkel (pl. rajz, festés, kollázs, montázs, vegyes technika), személyes igényeknek megfelelően.</li> </ul>
---	---

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
 2020

Témakör neve	Technológia és hagyomány – Tárgyak, terek, funkció	Órakeret 5 óra (5+0 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőit kiemeli, bemutatja;</li> <li>– alkotómunka során felhasználja a már látott képi inspirációkat;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében gyűjtést végez, és alkotó tevékenységében felhasználja a gyűjtés eredményeit;</li> <li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotásokat, építményeket összehasonlít, megkülönböztet és összekapcsol más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, melyek segítségével alkotótevékenysége során újrafogalmazza a látványt;</li> <li>– adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyakat, tereket tervez és hoz létre, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– adott téma vizuális feldolgozása érdekében problémákat vet fel, megoldási lehetőségeket talál, javasol, a probléma megoldása érdekében kísérletezik;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást talál;</li> <li>– felismeri az egyes témakörök szemléltetésére használt műalkotásokat, alkotókat, az ajánlott képanyag alapján.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőinek kiemelése, bemutatása;</li> <li>– alkotómunka során a már látott képi inspirációk felhasználása</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Példák alapján (pl. különböző korban, kultúrában, stílusban készült építmények, terek) a közvetlen környezetben található valós terek, térrészletek saját kezű vázlatrajzának (pl. buszmegálló, kapu/bejárati ajtó, iskola ebédlője, iskolai könyvtár, beszélgető sarok, büfé)</li> </ul>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
 2020

<p>inspirációk keresése többféle forrásból;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében végzett gyűjtés, és az alkotó tevékenységében, a gyűjtés eredményeinek felhasználása;</li> <li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotások, építmények összehasonlítása, megkülönböztetése és összekapcsolása más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, ezek segítségével az alkotótevékenység során a látvány újrafogalmazása.</li> <li>– látványok, képek részeinek, részleteinek alapján a látvány egészének elképzelése, fogalmi és vizuális eszközökkel bemutatása és megjelenítése, rekonstruálása</li> <li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján a látvány elképzelése és megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– a látványokkal kapcsolatos objektív és szubjektív észrevételek pontos szétválasztása;</li> <li>– különböző érzetek kapcsán belső képek, képzetek megfigyelésével tapasztalatok vizuális megjelenítése;</li> <li>– az egyes témakörök szemléltetésére használt műalkotások, alkotók felismerése, az ajánlott képanyag alapján;</li> </ul>	<p>áttervezése, átalakítása megadott valós vagy játékos funkció megvalósítása (pl. biztonságérzet, figyelemfelhívás, otthonosságérzet, rejtőzködés) érdekében. A tervezés során kísérletezés és többféle ötlet felvetése és vizuális rögzítése, az ötletek és a tervezési folyamat szöveges bemutatása egyénileg és csoportmunkában is.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– A már tanult történelmi korszakokhoz kapcsolódó művészettörténeti korszakok jellemző építészeti stíuselemeinek megismerése, felismerése a klasszicista és historizáló magyar építészet fontos épületein (Steindl Imre: Országház, A. Clark: Lánchíd, Ybl Miklós: Operaház, Pollack Mihály: Magyar Nemzeti Múzeum). A megismert stíuselemek felhasználása a tanuló valós környezetében található valós terek, épületrészletek áttervezésére.</li> <li>– Egy választott tárgy, tárgytípus (pl. kedvenc tárgy, játék, hírközlési, közlekedési, konyhai eszköz, bútor) különböző történeti korokban, és földrajzi helyeken való megjelenésének összehasonlító vizsgálata adott szempontok mentén (pl. funkció, anyag, forma, díszítés, környezetkárosítás) és a vizsgálat eredményeinek részletes szöveges és vizuális bemutatása (pl. tábló, prezentáció formájában).</li> <li>– Szokatlan egyéni funkcióra (pl. álmkép-rögzítés, „időbefogás”, „lustaság elszívás”, okosítás) alkalmas tárgy tervezése vagy létrehozása a korábban látott, vizsgált tárgyi, képi inspirációk felhasználásával, egyénileg vagy csoportmunkában, hulladékanyagok felhasználásával, valamint a tervezési folyamat dokumentálásával (pl. rajzok, képes inspirációk gyűjteménye, fotósorozat).</li> </ul>
---	---

**A 7. évfolyamba lépés feltételei:**

**A tanuló:**

- Ki tudja emelni és be tudja mutatni a látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőit.
- Az alkotómunka során fel tudja használni a már látott képi inspirációkat.
- A látványok, képek részeinek, részleteinek alapján el tudja képzelni a látvány egészét, fogalmi és vizuális eszközökkel be tudja mutatni és meg tudja jeleníteni, rekonstruálni azt.
- A szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján el tudja képzelni és meg tudja jeleníteni a látványt, egyénileg és csoportmunkában is;
- A látványokkal kapcsolatos objektív és szubjektív észrevételeket pontosan szét tudja választani.
- A különböző érzetek kapcsán belső képeinek, képzeleteinek megfigyelésével tapasztalatait vizuálisan meg tudja jeleníteni.
- A különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotásokat, építményeket össze tudja hasonlítani, meg tudja különböztetni és össze tudja kapcsolni más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, melyek segítségével alkotótevékenysége során újra tudja fogalmazni a látványt.
- Az adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat ki tudja keresni többféle forrásból.
- Fel tudja ismerni az egyes témakörök szemléltetésére használt műalkotásokat, alkotókat, az ajánlott képanyag alapján.
- Megfigyeléseit, tapasztalatait, gondolatait vizuálisan tudja rögzíteni, mások számára érthető vázlatot tud készíteni.
- Az adott tartalmi keretek figyelembevételével karaktereket, tereket, tárgyakat, helyzeteket, történeteket részletesen el tudja képzelni, fogalmi és vizuális eszközökkel be tudja mutatni és meg tudja jeleníteni, egyénileg és csoportmunkában is;
- A nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást tud találni.
- A valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képeket, történeteket szövegesen meg tudja fogalmazni, vizuálisan meg tudja jeleníteni, egyénileg és csoportmunkában is.
- A vizuális problémák vizsgálata során összegyűjtött információkat, gondolatokat különböző szempontok szerint tudja rendezni és összehasonlítani, a tapasztalatait különböző helyzetekben a megoldás érdekében fel tudja használni.
- A vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetéseit meg tudja fogalmazni, és alkotó tevékenységében fel tudja használni, egyénileg és csoportmunkában is.
- A látványok, képek, médiaszövegek, történetek, szituációk feldolgozása kapcsán személyes módon ki tudja fejezni, meg tudja jeleníteni felszínre kerülő érzéseit, gondolatait, asszociációit.
- A vizuális megjelenítés során egyénileg és csoportmunkában is tudja használni a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés vizuális eszközeit.

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

- Az adott cél szempontok figyelembevételével térbeli, időbeli viszonyokat, változásokat, eseményeket, történeteket rögzíteni tudja, meg tudja jeleníteni, egyénileg és csoportmunkában is.
- Az adott témát, időbeli, térbeli folyamatokat, történéseket közvetíteni tudja újabb médiumok képírási formáinak segítségével egyénileg vagy csoportmunkában is;
- Az egyszerű tájékoztató, magyarázó rajzok, ábrák, jelek, szimbólumok tervezése érdekében önállóan tud információt gyűjteni.
- Célzottan vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket tud értelmezni és tervezni, a kommunikációs szándék és a hatáskeltés szempontjait kiemelve.
- A látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőit ki tudja emelni, be tudja mutatni.
- A különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében gyűjtést tud végezni, és alkotó tevékenységében fel tudja használni a gyűjtés eredményeit.
- Az adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyakat, tereket tud tervezni és létrehozni, egyénileg vagy csoportmunkában is.
- Az adott téma vizuális feldolgozása érdekében problémákat tud felvetni, megoldási lehetőségeket tud találni, javasolni, a probléma megoldása érdekében tud kísérletezni.

**7. évfolyam**

Témakör neve	Vizuális művészeti jelenségek – Alkotások, stílusok	Órakeret 5 óra (5+0 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványt, vizuális jelenségeket, műalkotásokat önállóan is pontosan, részletgazdagon szövegesen jellemez, bemutat;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján elképzei és megjeleníti a látványt, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotásokat, építményeket összehasonlít, megkülönböztet és összekapcsol más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, melyek segítségével alkotótevékenysége során újrafogalmazza a látványt;</li> <li>– tetszésítélete alapján alkotásokról információkat gyűjt, kifejezőerő és a közvetített hatás szempontjából csoportosítja, és</li> </ul>	

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

	<p>megállapításait felhasználja más szituációban;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– megfogalmazza személyes viszonyulását, értelmezését adott vagy választott művész alkotásai, társadalmi reflexiói kapcsán.</li> </ul>
--	---

<b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b>	<b>Tevékenységek</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– látvány, vizuális jelenségek, műalkotások önállóan is pontos, részletgazdag szöveges jellemzése, bemutatása;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján a látvány elképzelése és megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotások, építmények összehasonlítása, megkülönböztetése és összekapcsolása más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, ezek segítségével az alkotótevékenység során a látvány újrafogalmazása.</li> <li>– tetszésítélete alapján alkotásokról információk gyűjtése, kifejezőerő és a közvetített hatás szempontjából csoportosítása, és megállapításainak felhasználása más szituációban;</li> <li>– személyes viszonyulásának, értelmezésének megfogalmazása, adott vagy választott művész alkotásai, társadalmi reflexiói kapcsán.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Adott vagy választott – klasszikus, modern, kortárs – művészettörténeti korban, stílusban készült alkotások, építmények összehasonlító, elemzéséből (pl. kora középkori és reneszánsz vagy barokk és XX-XXI. századi emberábrázolás, klasszikus és modern építészet anyaghasználata, figuratív és nonfiguratív ábrázolás a modern művészetben) származó tapasztalatok megfigyelése, elemzése (pl. stílusjegyek, kifejezőerő, hatáskeltés, anyaghasználat és funkció) és felhasználása az alkotás során. Az adott témához társított korszakra, stílusra jellemző elemek, karakter felhasználásával vagy hangsúlyozásával fantáziát, belső képeket, intuíciót felhasználó feladatok megoldása (pl. művek átdolgozása, parafrázis készítése, társasjáték, számítógépes játék tervezése, prezentáció, színházi, filmes látványterv, irodalmi, zenei illusztráció).</li> <li>– Különböző korból és kultúrából származó művek csoportosítása különböző szempontok (pl. műfaj, technika, kifejezőeszköz, tériség, mű célja) szerint.</li> </ul>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

Témakör neve	Vizuális művészeti jelenségek – Személyes vizuális tapasztalat és reflexió	Órakeret 5 óra (5+0 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– alkotómunka során felhasználja a már látott képi inspirációkat;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– elvont fogalmakat, művészeti tartalmakat belső képek összekapcsolásával bemutat, magyaráz és különböző vizuális eszközökkel megjelenít;</li> <li>– a vizuális problémák vizsgálata során összegyűjtött információkat, gondolatokat különböző szempontok szerint rendez és összehasonlít, a tapasztalatait különböző helyzetekben a megoldás érdekében felhasználja;</li> <li>– látványok, képek, médiaszövegek, történetek, szituációk feldolgozása kapcsán személyes módon kifejezi, megjeleníti felszínre kerülő érzéseit, gondolatait, asszociációit;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást talál.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– alkotómunka során a már látott képi inspirációk felhasználása;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– elvont fogalmak, művészeti tartalmak belső képek összekapcsolásával történő bemutatása, magyarázása és megjelenítése különböző vizuális eszközökkel;</li> <li>– a vizuális problémák vizsgálata során összegyűjtött információk, gondolatok különböző szempontok szerinti rendezése és összehasonlítása, a tapasztalatok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Művészeti élmények (pl. zene, színház/mozgás, médiajelenség) vizuális megjelenítése, átírása különböző eszközökkel (pl. festés, kollázs, installáció, fotó, rövidfilm) önkifejező alkotásokban. A megjelenítés rövid szöveges értelmezése.</li> <li>– Elvont fogalmak (pl. hűség, szabadság, harmónia, zsarnokság, szorongás) változatos vizuális megjelenítésére műalkotások gyűjtése (pl. tabló, prezentáció) egyénileg vagy csoportmunkában. A gyűjtemények bemutatása, vitatható műalkotások kapcsán az érvelés gyakorlása.</li> <li>– Példaként korábban látott műalkotás stílusjegyeit felhasználva önálló alkotómunka más elvont fogalom</li> </ul>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

<p>felhasználása a különböző helyzetekben, a megoldás érdekében;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- látványok, képek, médiaszövegek, történetek, szituációk feldolgozása kapcsán a felszínre kerülő érzések, gondolatok, asszociációk személyes módon történő kifejezése, megjelenítése;</li><li>- nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzelések, ötletek rugalmas alkalmazásával a megoldás megtalálása.</li></ul>	<p>megjelenítése céljából.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Adott alkotó (pl. Baldessari, Bacon, Caravaggio, Chagall, Csontváry, Dali, Escher, Giacometti, Giotto, Haring, Michelangelo, Modigliani, Monet, Moor, Munkácsy, Rembrandt, Shiota, van Gogh, Vasarely, Vermeer) vagy választott stílus (pl. bizánci, expresszionizmus, gótika, impresszionizmus, pop-art, reneszánsz, szürrealizmus) jellemzőinek, stílusjegyeinek összegyűjtése és a gyűjtött információk felhasználása játékos alkotó feladatokban (pl. műfaj vagy médium csere, életműbe illő „hamisítvány” kreálása, öltözet kollekció tervezése)</li><li>- Adott látvány, tárgy együttes (pl. félhomály, ellenfény, alulnézet, letakart beállítást, felborult pad, kiborult kuka, kötél, tűzoltó kalapács, fél pár strandpapucs) vizuális ábrázolása (pl. fotó, rajz, festés, plasztika), majd a látvány kiegészítése, továbbgondolása választott vizuális alkotások (pl. Matisse: Csendélet kék asztalon, Moholy-Nagy: Q1 Suprematistic, Munch: Sikoly, Vermeer: Geográfus,) képi elemeinek felhasználásával a személyes mondanivaló érdekében (pl. a felborult padtól megrémült lány, A geográfus csodálkozva vizsgálja a félhomályban a fél pár strandpapucsot)</li><li>- A XIX-XX. századi magyar művészet legjelentősebb alkotásainak megismerése (Barabás, Borsos, Csontváry, Madarász, Munkácsy, Paál stb.), egy-egy alkotáshoz televíziós műveltségi vetélkedők stílusában változatos tesztkérdések írása egyénileg vagy csoportban. Egyéni felkészülés után a vetélkedő eljátszása</li></ul>
---	---

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
 2020

Témakör neve	Médiumok sajátosságai – Médiumok jellemző kifejezőeszközei	Órakeret 5 óra (4+1 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetéseit megfogalmazza, és alkotó tevékenységében felhasználja, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– látványok, képek, médiaszövegek, történetek, szituációk feldolgozása kapcsán személyes módon kifejezi, megjeleníti felszínre kerülő érzéseit, gondolatait, asszociációit;</li> <li>– vizuális megjelenítés során egyénileg és csoportmunkában is használja a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés vizuális eszközeit.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, az összehasonlítások során feltárt következtetések megfogalmazása, és felhasználása az alkotó tevékenységében, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– látványok, képek, médiaszövegek, történetek, szituációk feldolgozása kapcsán a felszínre kerülő érzések, gondolatok, asszociációk személyes módon történő kifejezése, megjelenítése;</li> <li>– a vizuális megjelenítés során, a</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Példák alapján a mozgókép működésének értelmezése (pl. időszervezés, képkivágás/kameramozgás, plán, hanghatás) majd kreatív alkalmazása összetett feladatokban (pl. storyboard készítése megadott képkockából kiindulva, rövidfilm készítése megadott fogalomból vagy fotóból kiindulva), mely a médium sajátos (nyelvi) működésének felismerését célozza meg.</li> <li>– Példák alapján a technikai képalkotó, digitális médiumok (pl. sajtófotó, híroldal, blog, filmetűd, klip, videóinstalláció) hétköznapi kommunikációs, továbbá személyes és művészi kifejező szándékának összehasonlítása.</li> </ul>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

kiemelés, a figyelemirányítás, az egyensúlyteremtés vizuális eszközeinek használata egyénileg és csoportmunkában is.	
--	--

Témakör neve	Időbeli és térbeli viszonyok – Tér és idő vizuális megjelenítésének lehetőségei	Órakeret 5 óra (4+1 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képeket, történeteket szövegesen megfogalmaz, vizuálisan megjelenít, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetéseit megfogalmazza, és alkotó tevékenységében felhasználja, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– a helyzetek, történetek ábrázolása, dokumentálása során felhasználja a kép és szöveg, a kép és hang viszonyában rejlő lehetőségeket, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– adott témát, időbeli, térbeli folyamatokat, történéseket közvetít újabb médiumok képirási formáinak segítségével egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást talál.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képek, történetek szöveges megfogalmazása, vizuális megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– vizuális megjelenések, képek,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Példák alapján a tér és idő valós érzékelésének, látványának, törvényszerűségeinek megfigyelése és összevetése a különböző korok teret és időbeliséget ábrázoló, megjelenítő módjaival, (pl. ókori egyiptomi, középkor, reneszánsz, barokk, impresszionizmus, XX-XXI. század</li> </ul>

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

<p>mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetések megfogalmazása, és alkotó tevékenységében felhasználása, egyénileg és csoportmunkában is;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– a helyzetek, történetek ábrázolása, dokumentálása során a kép és szöveg, a kép és hang viszonyában rejlő lehetőségek felhasználása, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– adott témát, időbeli, térbeli folyamatok, történések közvetítése újabb médiumok képírási formáinak segítségével, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzelések, ötletek rugalmas alkalmazásával a megoldás megtalálása.</li> </ul>	<p>művészeti törekvései).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– A tér, térbeliség (pl. kórházi folyosó, vágyott szoba, metróállomás) ábrázolása az egy iránypontos perspektíva szabályaival. Az elkészült alkotások, rajzok kiegészítése (pl. személyes szöveggel, saját fotóval, képrészlettel, műalkotások szereplőivel).</li> <li>– A két iránypontos perspektíva szabályainak megismerése, alkalmazása szögletes testek rajzi megjelenítésében.</li> <li>– Egyméretű axonometria felhasználásával készült, irreális tereket bemutató műalkotások (pl. Vasarely, M.C. Escher, Orosz István művei) szerkezeti elvének megfigyelése után változatok önálló alkotása.</li> <li>– A mozgókép működésének, a mozgás illúziókeltésének és kezdeti animációs filmek technikatörténeti hátterének megismerése után (pl. Muybridge, Lumiere, Funny faces) stop motion típusú animációs kisfilmek készítése csoportban.</li> </ul>
--	--

Témakör neve	Vizuális információ és befolyásolás – Kép és szöveg üzenete	Órakeret 6óra (6+0 óra)
<p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képeket, történeteket szövegesen megfogalmaz, vizuálisan megjelenít, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– vizuális megjelenítés során használja a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés vizuális eszközeit, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– a helyzetek, történetek ábrázolása, dokumentálása során felhasználja a kép és szöveg, a kép és hang viszonyában rejlő lehetőségeket, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– nem vizuális információkat (pl. számszerű adat, absztrakt fogalom) különböző célok (pl. tudományos, gazdasági, turisztikai) érdekében vizuális, képi üzenetté alakít;</li> </ul>	

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
 2020

	– gondolatait, terveit, észrevételeit, véleményét változatos vizuális eszközök segítségével prezentálja.
--	--

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képek, történetek szöveges megfogalmazása, vizuális megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés vizuális eszközeinek használata a vizuális megjelenítés során, egyénileg és csoportmunkában is.</li> <li>– a helyzetek, történetek ábrázolása, dokumentálása során a kép és szöveg, a kép és hang viszonyában rejlő lehetőségek felhasználása, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– nem vizuális információk (pl. számszerű adat, absztrakt fogalom) különböző célok (pl. tudományos, gazdasági, turisztikai) érdekében vizuális, képi üzenetté alakítása;</li> <li>– gondolatainak, terveinek, észrevételeinek, véleményének, változatos vizuális eszközök segítségével történő prezentálása.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Példák alapján a nyomtatott és online sajtó tervezésekor (pl. napilap, magazin, honlap) alkalmazott fontosabb figyelemvezető, kiemelő eljárások értelmezése (pl. címrend, betűméret, tipográfia, szöveg és képi illusztráció viszonya, képaláírás, linkek, hang-és képanyagok) és felhasználása játékos tervező feladatokban (pl. híroldal tervezése az osztály számára, saját profil tervezése) egyénileg és csoportmunkában.</li> <li>– Nem vizuális információk (pl. számszerű adat, absztrakt fogalom) különböző célok (pl. tudományos, gazdasági, turisztikai) érdekében vizuális, képi üzenetté alakítása (pl. rajz, festés, térbeli konstrukció, fotó, film, installáció, számítógépes infografika, fényjáték segítségével), és/vagy saját jelzésrendszer alkalmazásával (pl. szubjektív térkép, „hangulathőmérő”).</li> <li>– Különböző helyzetekben (tanulási, hétköznapi, utazási, fiktív, dramatikus) az adott szituációhoz, tartalomhoz, közlési szándékhoz és a személyes érdeklődéshez leginkább illeszkedő, kifejező és változatos vizuális eszközökkel prezentáció létrehozása, a gondolatok, tervek, vélemények, észrevételek bemutatásához (pl. tábló, képfolyam, diagram, digitális prezentáció).</li> <li>– Példák alapján direkt kommunikációs célok érdekében kép és szöveg vizuális és fogalmi/szöveges üzenetének tanulmányozása, azok egymást befolyásoló, módosító, erősítő, illetve gyengítő hatásának vizsgálata játékos feladatokban (pl. adott kép</li> </ul>

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

	továbbgondolása különböző képalírásokkal, „elromlott TV”: csak kép vagy csak hang alapján a szituáció reprodukálása).
--	---

Témakör neve	Környezet: Technológia és hagyomány – Hagyomány, design, divat	Órakeret 5 óra (5+0 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványt, vizuális jelenségeket, műalkotásokat önállóan is pontosan, részletgazdagon szövegesen jellemez, bemutat;</li> <li>– alkotómunka során felhasználja a már látott képi inspirációkat;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotásokat, építményeket összehasonlít, megkülönböztet és összekapcsol más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, melyek segítségével alkotótevékenysége során újrafogalmazza a látványt;</li> <li>– különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében gyűjtést végez, és alkotó tevékenységében felhasználja a gyűjtés eredményeit;</li> <li>– adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyakat, tereket tervez és hoz létre, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– gondolatait, terveit, észrevételeit, véleményét változatos vizuális eszközök segítségével prezentálja;</li> <li>– adott téma vizuális feldolgozása érdekében problémákat vet fel, megoldási lehetőségeket talál, javasol, a probléma megoldása érdekében kísérletezik;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást talál.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
– látvány, vizuális jelenségek,	– Tárgyak átalakítása, áttervezése

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

<p>műalkotások önállóan is pontos, részletgazdag szöveges jellemzése, bemutatása;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– alkotómunka során a már látott képi inspirációk felhasználása</li><li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li><li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotások, építmények összehasonlítása, megkülönböztetése és összekapcsolása más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, ezek segítségével az alkotótevékenység során a látvány újrafogalmazása.</li><li>– különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében végzett gyűjtés, és az alkotó tevékenységében, a gyűjtés eredményeinek felhasználása</li><li>– adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyak, terek tervezése és létrehozása, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li><li>– gondolatainak, terveinek, észrevételeinek, véleményének, változatos vizuális eszközök segítségével történő prezentálása.</li><li>– az adott téma vizuális feldolgozása érdekében problémák felvetése, megoldási lehetőségek megtalálása, javaslata, kísérletezés a probléma megoldása érdekében;</li><li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzelések, ötletek rugalmas alkalmazásával a megoldás megtalálása.</li></ul>	<p>meghatározott célok (pl. védelem, álcázás, stílusváltás) érdekében, a történeti korok és a modern design tárgyainak vizsgálatán keresztül. Egyszerű műszaki jellegű ábrázolás segítségével (pl. metszetrajz, vetületi ábrázolás) a saját tervek megjelenítése szabadkézi rajzban.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Személyes tárgyak (pl. öltözék, fontos tárgyak, közvetlen otthoni környezet) elemzése és megjelenítése a személyes stílus bemutatása érdekében, tetszőlegesen választott eszközökkel (pl. stíluslap, divatrajz).</li><li>– Lakóhelyének (vagy a magyar népművészeti tájegységek egyikének) jellemző díszítőmotívumait felhasználó, önállóan gyűjtött inspirációs forrás segítségével mintatervezés különböző léptékben, és a minta felhasználása a környezetalakításban (pl. festett faldekoráció tervezése a kiindulásként használt magyar tájegység közösségi tere, épülete számára).</li></ul>
---	--

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

--	--

<b>Témakör neve</b>	<b>Környezet: Technológia és hagyomány – Tárgyak, terek, funkció</b>	<b>Órakeret 5 óra  (5+0 óra)</b>
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében gyűjtést végez, és alkotó tevékenységében felhasználja a gyűjtés eredményeit;</li> <li>– alkotómunka során felhasználja a már látott képi inspirációkat;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyakat, tereket tervez és hoz létre, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– adott téma vizuális feldolgozása érdekében problémákat vet fel, megoldási lehetőségeket talál, javasol, a probléma megoldása érdekében kísérletezik;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást talál.</li> </ul>	

<b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b>	<b>Tevékenységek</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében végzett gyűjtés, és az alkotó tevékenységében, a gyűjtés eredményeinek felhasználása;</li> <li>– alkotómunka során a már látott képi inspirációk felhasználása</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Példák alapján épített terek, téri helyzetek (pl. klasszikus és modern épület, labirintus, térinstalláció) elemző vizsgálata különböző vizuális eszközökkel, a tér megjelenítésének (pl. 2D és 3D) lehetőségeivel kísérletezve (pl. 2D-ből 3D megjelenítés: pop-up technika, papírplasztika, makett készítése, 3D-ből 2D megjelenítés: épület fotói alapján alaprajz „rekonstrukció”).</li> <li>– A közvetlen környezet hasznos átalakítása érdekében konkrét probléma feltárása (pl. térhasznosítás az iskolaudvaron, szelektív szemétygyűjtés bevezetése, közösségi tér a településen), elemzése, a megoldás</li> </ul>

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

<p>tárgyak, terek tervezése és létrehozása, egyénileg vagy csoportmunkában is;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– az adott téma vizuális feldolgozása érdekében problémák felvetése, megoldási lehetőségek megtalálása, javaslata, kísérletezés a probléma megoldása érdekében;</li><li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzelések, ötletek rugalmas alkalmazásával a megoldás megtalálása.</li></ul>	<p>érdekében az ötletek vizuális rögzítése, majd a végleges megoldási javaslat kidolgozása, modellezése és bemutatása egyénileg és csoportmunkában. Az adott cél érdekében folyó tervezési folyamat lépéseinek dokumentálása.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Személyes tárgy (pl. fülhallgató, toll, telefontok) áttervezése a funkció megtartásával, ugyanakkor sajátos szempontok érvényesítésével (pl. abszurd vagy természet inspirálta formaalakítás, tárgy a távoli jövőből) a vizuális felmérésből származó elemző tapasztalatok (pl. mérés, információgyűjtés, ötletek vázlatos megjelenítése) alapján, a gazdaságos anyaghasználat érvényesítésével.</li></ul>
--	--

**A 8. évfolyamba lépés feltételei:**

**A tanuló:**

- A látványt, vizuális jelenségeket, műalkotásokat önállóan is pontosan, részletgazdagon szövegesen tudja jellemezni, bemutatni.
- Az adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat ki tudja keresni többféle forrásból.
- A szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján el tudja képzelni és meg tudja jeleníteni a látványt, egyénileg és csoportmunkában is;
- A különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotásokat, építményeket össze tudja hasonlítani, meg tudja különböztetni és össze tudja kapcsolni más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, melyek segítségével alkotótevékenysége során újra tudja fogalmazni a látványt.
- Tetszésítélete alapján alkotásokról információkat tud gyűjteni, kifejezőerő és a közvetített hatás szempontjából tudja csoportosítani, és megállapításait fel tudja használni más szituációban;
- Meg tudja fogalmazni személyes viszonyulását, értelmezését adott vagy választott művész alkotásai, társadalmi reflexiói kapcsán.
- Az alkotómunka során fel tudja használni a már látott képi inspirációkat.
- Elvont fogalmakat, művészeti tartalmakat belső képek összekapcsolásával tud bemutatni, magyarázni és különböző vizuális eszközökkel megjeleníteni.

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

- A vizuális problémák vizsgálata során összegyűjtött információkat, gondolatokat különböző szempontok szerint tudja rendezni és összehasonlítani, a tapasztalatait különböző helyzetekben a megoldás érdekében fel tudja használni.
- A látványok, képek, médiaszövegek, történetek, szituációk feldolgozása kapcsán személyes módon ki tudja fejezni, meg tudja jeleníteni felszínre kerülő érzéseit, gondolatait, asszociációit.
- A nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást tud találni.
- A vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetéseit meg tudja fogalmazni, és alkotó tevékenységében fel tudja használni, egyénileg és csoportmunkában is.
- A vizuális megjelenítés során egyénileg és csoportmunkában is tudja használni a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés vizuális eszközeit.
- A valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képeket, történeteket szövegesen meg tudja fogalmazni, vizuálisan meg tudja jeleníteni, egyénileg és csoportmunkában is.
- A helyzetek, történetek ábrázolása, dokumentálása során fel tudja használni a kép és szöveg, a kép és hang viszonyában rejlő lehetőségeket, egyénileg vagy csoportmunkában is.
- Az adott témát, időbeli, térbeli folyamatokat, történéseket közvetíteni tudja újabb médiumok képírási formáinak segítségével egyénileg vagy csoportmunkában is.
- A nem vizuális információkat (pl. számszerű adat, absztrakt fogalom) különböző célok (pl. tudományos, gazdasági, turisztikai) érdekében vizuális, képi üzenetté tudja alakítani.
- Gondolatait, terveit, észrevételeit, véleményét változatos vizuális eszközök segítségével tudja prezentálni.
- A különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében gyűjtést tud végezni, és alkotó tevékenységében fel tudja használni a gyűjtés eredményeit.
- Az adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyakat, tereket tud tervezni és létrehozni, egyénileg vagy csoportmunkában is.

**8. évfolyam**

<b>Témakör neve</b>	Vizuális művészeti jelenségek – Alkotások, stílusok	<b>Órakeret</b> <b>5 óra</b> <b>(5+0 óra)</b>
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványt, vizuális jelenségeket, műalkotásokat önállóan is pontosan, részletgazdagon szövegesen jellemez, bemutat;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> </ul>	

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

<b>nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján elképzei és megjeleníti a látványt, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotásokat, építményeket összehasonlít, megkülönböztet és összekapcsol más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, melyek segítségével alkotótevékenysége során újrafogalmazza a látványt;</li> <li>– tetszésítélete alapján alkotásokról információkat gyűjt, kifejezőerő és a közvetített hatás szempontjából csoportosítja, és megállapításait felhasználja más szituációban;</li> <li>– megfogalmazza személyes viszonyulását, értelmezését adott vagy választott művész alkotásai, társadalmi reflexiói kapcsán.</li> </ul>
--	---

<b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b>	<b>Tevékenységek</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– látvány, vizuális jelenségek, műalkotások önállóan is pontos, részletgazdag szöveges jellemzése, bemutatása;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján a látvány elképzei és megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotások, építmények összehasonlítása, megkülönböztetése és összekapcsolása más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, ezek segítségével az alkotótevékenység során a látvány újra fogalmazása.</li> <li>– tetszésítélete alapján alkotásokról információk gyűjtése, kifejezőerő és a közvetített hatás szempontjából</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Adott vagy választott – klasszikus, modern, kortárs – művészettörténeti korban, stílusban készült alkotások, építmények összehasonlító, elemzéséből (pl. kora középkori és reneszánsz vagy barokk és XX-XXI. századi emberábrázolás, klasszikus és modern építészet anyaghasználata, figuratív és nonfiguratív ábrázolás a modern művészetben) származó tapasztalatok megfigyelése, elemzése (pl. stílusjegyek, kifejezőerő, hatáskeltés, anyaghasználat és funkció) és felhasználása az alkotás során. Az adott témához társított korszakra, stílusra jellemző elemek, karakter felhasználásával vagy hangsúlyozásával fantáziát, belső képeket, intuíciót felhasználó feladatok megoldása (pl. művek átdolgozása, parafrázis készítése, társasjáték, számítógépes játék tervezése, prezentáció, színházi, filmes látványterv, irodalmi, zenei illusztráció).</li> <li>– Különböző korból és kultúrából származó művek csoportosítása különböző szempontok (pl. műfaj, technika, kifejezőeszköz, tériség, mű célja) szerint.</li> </ul>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

<p>csoportosítása, és megállapításainak felhasználása más szituációban;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– személyes viszonyulásának, értelmezésének megfogalmazása, adott vagy választott művész alkotásai, társadalmi reflexiói kapcsán.</li> </ul>	
---	--

Témakör neve	Vizuális művészeti jelenségek – Személyes vizuális tapasztalat és reflexió	Órakeret 5 óra (5+0 óra)
<p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– alkotómunka során felhasználja a már látott képi inspirációkat;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– elvont fogalmakat, művészeti tartalmakat belső képek összekapcsolásával bemutat, magyaráz és különböző vizuális eszközökkel megjelenít;</li> <li>– a vizuális problémák vizsgálata során összegyűjtött információkat, gondolatokat különböző szempontok szerint rendez és összehasonlít, a tapasztalatait különböző helyzetekben a megoldás érdekében felhasználja;</li> <li>– látványok, képek, médiaszövegek, történetek, szituációk feldolgozása kapcsán személyes módon kifejezi, megjeleníti felszínre kerülő érzéseit, gondolatait, asszociációit;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást talál.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– alkotómunka során a már látott képi inspirációk felhasználása;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Művészeti élmények (pl. zene, színház/mozgás, médiajelenség) vizuális megjelenítése, átírása különböző eszközökkel (pl. festés, kollázs, installáció, fotó, rövidfilm) önkifejező alkotásokban. A</li> </ul>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
 2020

<p>forrásból;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– elvont fogalmak, művészeti tartalmak belső képek összekapcsolásával történő bemutatása, magyarázása és megjelenítése különböző vizuális eszközökkel;</li> <li>– a vizuális problémák vizsgálata során összegyűjtött információk, gondolatok különböző szempontok szerinti rendezése és összehasonlítása, a tapasztalatok felhasználása a különböző helyzetekben, a megoldás érdekében;</li> <li>– látványok, képek, médiaszövegek, történetek, szituációk feldolgozása kapcsán a felszínre kerülő érzések, gondolatok, asszociációk személyes módon történő kifejezése, megjelenítése;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzelések, ötletek rugalmas alkalmazásával a megoldás megtalálása.</li> </ul>	<p>megjelenítés rövid szöveges értelmezése.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Elvont fogalmak (pl. hűség, szabadság, harmónia, zsarnokság, szorongás) változatos vizuális megjelenítésére műalkotások gyűjtése (pl. tabló, prezentáció) egyénileg vagy csoportmunkában. A gyűjtemények bemutatása, vitatható műalkotások kapcsán az érvelés gyakorlása.</li> <li>– Példaként korábban látott műalkotás stílusjegyeit felhasználva önálló alkotómunka más elvont fogalom megjelenítése céljából.</li> <li>– Adott alkotó (pl. Baldessari, Bacon, Caravaggio, Chagall, Csontváry, Dali, Escher, Giacometti, Giotto, Haring, Michelangelo, Modigliani, Monet, Moor, Munkácsy, Rembrandt, Shiota, van Gogh, Vasarely, Vermeer) vagy választott stílus (pl. bizánci, expresszionizmus, gótika, impresszionizmus, pop-art, reneszánsz, szürrealizmus) jellemzőinek, stílusjegyeinek összegyűjtése és a gyűjtött információk felhasználása játékos alkotó feladatokban (pl. műfaj vagy médium csere, életműbe illő „hamisítvány” kreálása, öltözet kollekció tervezése)</li> <li>– Adott látvány, tárgy együttes (pl. félhomály, ellenfény, alulnézet, letakart beállítás, felborult pad, kiborult kuka, kötél, tűzoltó kalapács, fél pár strandpapucs) vizuális ábrázolása (pl. fotó, rajz, festés, plasztika), majd a látvány kiegészítése, továbbgondolása választott vizuális alkotások (pl. Matisse: Csendélet kék asztalon, Moholy-Nagy: Q1 Suprematistic, Munch: Sikoly, Vermeer: Geográfus,) képi elemeinek felhasználásával a személyes mondanivaló érdekében (pl. a felborult padtól megrémült lány, A geográfus csodálkozva vizsgálja a félhomályban a fél pár strandpapucsot)</li> <li>– A XIX-XX. századi magyar művészet legjelentősebb alkotásainak megismerése</li> </ul>
---	---

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

	(Barabás, Borsos, Csontváry, Madarász, Munkácsy, Paál stb.), egy-egy alkotáshoz televíziós műveltségi vetélkedők stílusában változatos tesztkérdések írása egyénileg vagy csoportban. Egyéni felkészülés után a vetélkedő eljátszása
--	--

Témakör neve	Médiumok sajátosságai – Médiumok jellemző kifejezőeszközei	Órakeret 5 óra (4+1 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetéseit megfogalmazza, és alkotó tevékenységében felhasználja, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– látványok, képek, médiaszövegek, történetek, szituációk feldolgozása kapcsán személyes módon kifejezi, megjeleníti felszínre kerülő érzéseit, gondolatait, asszociációit;</li> <li>– vizuális megjelenítés során egyénileg és csoportmunkában is használja a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés vizuális eszközeit.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, az összehasonlítások</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Példák alapján a mozgókép működésének értelmezése (pl. időszervezés, képkivágás/kameramozgás, plán, hanghatás) majd kreatív alkalmazása összetett feladatokban (pl. storyboard készítése megadott képkockából kiindulva, rövidfilm készítése megadott fogalomból vagy fotóból)</li> </ul>

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

<p>során feltárt következtetések megfogalmazása, és felhasználása az alkotó tevékenységében, egyénileg és csoportmunkában is;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– látványok, képek, médiaszövegek, történetek, szituációk feldolgozása kapcsán a felszínre kerülő érzések, gondolatok, asszociációk személyes módon történő kifejezése, megjelenítése;</li> <li>– a vizuális megjelenítés során, a kiemelés, a figyelemirányítás, az egyensúlyteremtés vizuális eszközeinek használata egyénileg és csoportmunkában is.</li> </ul>	<p>kiindulva), mely a médium sajátos (nyelvi) működésének felismerését célozza meg.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Példák alapján a technikai képalkotó, digitális médiumok (pl. sajtófotó, híroldal, blog, filmetűd, klip, videóinstalláció) hétköznapi kommunikációs, továbbá személyes és művészi kifejező szándékának összehasonlítása.</li> </ul>
---	--

Témakör neve	Időbeli és térbeli viszonyok – Tér és idő vizuális megjelenítésének lehetőségei	Órakeret 5 óra (4+1 óra)
<p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képeket, történeteket szövegesen megfogalmaz, vizuálisan megjelenít, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetéseit megfogalmazza, és alkotó tevékenységében felhasználja, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– a helyzetek, történetek ábrázolása, dokumentálása során felhasználja a kép és szöveg, a kép és hang viszonyában rejlő lehetőségeket, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– adott témát, időbeli, térbeli folyamatokat, történéseket közvetít újabb médiumok képírási formáinak segítségével egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást talál.</li> </ul>	

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
 2020

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képek, történetek szöveges megfogalmazása, vizuális megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetések megfogalmazása, és alkotó tevékenységében felhasználása, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– a helyzetek, történetek ábrázolása, dokumentálása során a kép és szöveg, a kép és hang viszonyában rejlő lehetőségek felhasználása, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– adott témát, időbeli, térbeli folyamatok, történések közvetítése újabb médiumok képírási formáinak segítségével, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzelések, ötletek rugalmas alkalmazásával a megoldás megtalálása.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Példák alapján a tér és idő valós érzékelésének, látványának, törvényszerűségeinek megfigyelése és összevetése a különböző korok teret és időbeliséget ábrázoló, megjelenítő módjaival, (pl. ókori egyiptomi, középkor, reneszánsz, barokk, impresszionizmus, XX-XXI. század művészeti törekvései).</li> <li>– A tér, térbeliség (pl. kórházi folyosó, vágyott szoba, metróállomás) ábrázolása az egy iránypontos perspektíva szabályaival. Az elkészült alkotások, rajzok kiegészítése (pl. személyes szöveggel, saját fotóval, képrészlettel, műalkotások szereplőivel).</li> <li>– A két iránypontos perspektíva szabályainak megismerése, alkalmazása szögletes testek rajzi megjelenítésében.</li> <li>– Egyméretű axonometria felhasználásával készült, irreális tereket bemutató műalkotások (pl. Vasarely, M.C. Escher, Orosz István művei) szerkezeti elvének megfigyelése után változatok önálló alkotása.</li> <li>– A mozgókép működésének, a mozgás illúziókeltésének és kezdeti animációs filmek technikatörténeti hátterének megismerése után (pl. Muybridge, Lumiere, Funny faces) stop motion típusú animációs kisfilmek készítése csoportban.</li> </ul>

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

Témakör neve	Vizuális információ és befolyásolás – Kép és szöveg üzenete	Órakeret 6óra (6+0 óra)
<b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képeket, történeteket szövegesen megfogalmaz, vizuálisan megjelenít, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– vizuális megjelenítés során használja a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés vizuális eszközeit, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– a helyzetek, történetek ábrázolása, dokumentálása során felhasználja a kép és szöveg, a kép és hang viszonyában rejlő lehetőségeket, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– nem vizuális információkat (pl. számszerű adat, absztrakt fogalom) különböző célok (pl. tudományos, gazdasági, turisztikai) érdekében vizuális, képi üzenetté alakít;</li> <li>– gondolatait, terveit, észrevételeit, véleményét változatos vizuális eszközök segítségével prezentálja.</li> </ul>	

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– a valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képek, történetek szöveges megfogalmazása, vizuális megjelenítése, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés vizuális eszközeinek használata a vizuális megjelenítés során, egyénileg és csoportmunkában is.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Példák alapján a nyomtatott és online sajtó tervezésekor (pl. napilap, magazin, honlap) alkalmazott fontosabb figyelemvezető, kiemelő eljárások értelmezése (pl. címrend, betűméret, tipográfia, szöveg és képi illusztráció viszonya, képaláírás, linkek, hang-és képanyagok) és felhasználása játékos tervező feladatokban (pl. híroldal tervezése az osztály számára, saját profil tervezése) egyénileg és csoportmunkában.</li> <li>– Nem vizuális információk (pl. számszerű adat, absztrakt fogalom) különböző célok (pl. tudományos, gazdasági, turisztikai) érdekében vizuális, képi üzenetté alakítása (pl. rajz, festés, térbeli konstrukció, fotó, film, installáció, számítógépes infografika,</li> </ul>

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

<ul style="list-style-type: none"> <li>– a helyzetek, történetek ábrázolása, dokumentálása során a kép és szöveg, a kép és hang viszonyában rejlő lehetőségek felhasználása, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– nem vizuális információk (pl. számszerű adat, absztrakt fogalom) különböző célok (pl. tudományos, gazdasági, turisztikai) érdekében vizuális, képi üzenetté alakítása;</li> <li>– gondolatainak, terveinek, észrevételeinek, véleményének, változatos vizuális eszközök segítségével történő prezentálása.</li> </ul>	<p>fényjáték segítségével), és/vagy saját jelzésrendszer alkalmazásával (pl. szubjektív térkép, „hangulathőmérő”).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Különböző helyzetekben (tanulási, hétköznapi, utazási, fiktív, dramatikus) az adott szituációhoz, tartalomhoz, közlési szándékhoz és a személyes érdeklődéshez leginkább illeszkedő, kifejező és változatos vizuális eszközökkel prezentáció létrehozása, a gondolatok, tervek, vélemények, észrevételek bemutatásához (pl. tábló, képfolyam, diagram, digitális prezentáció).</li> <li>– Példák alapján direkt kommunikációs célok érdekében kép és szöveg vizuális és fogalmi/szöveges üzenetének tanulmányozása, azok egymást befolyásoló, módosító, erősítő, illetve gyengítő hatásának vizsgálata játékos feladatokban (pl. adott kép továbbgondolása különböző képaláírásokkal, „elromlott TV”: csak kép vagy csak hang alapján a szituáció reprodukálása).</li> </ul>
--	--

Témakör neve	Környezet: Technológia és hagyomány – Hagyomány, design, divat	Órakeret 5 óra (5+0 óra)
<p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– látványt, vizuális jelenségeket, műalkotásokat önállóan is pontosan, részletgazdagon szövegesen jellemez, bemutat;</li> <li>– alkotómunka során felhasználja a már látott képi inspirációkat;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotásokat, építményeket összehasonlít, megkülönböztet és összekapcsol más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, melyek segítségével alkotótevékenysége során újrafogalmazza a látványt;</li> <li>– különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében gyűjtést végez, és alkotó tevékenységében</li> </ul>	

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

	<p>felhasználja a gyűjtés eredményeit;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyakat, tereket tervez és hoz létre, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– gondolatait, terveit, észrevételeit, véleményét változatos vizuális eszközök segítségével prezentálja;</li> <li>– adott téma vizuális feldolgozása érdekében problémákat vet fel, megoldási lehetőségeket talál, javasol, a probléma megoldása érdekében kísérletezik;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást talál.</li> </ul>
--	---

<b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b>	<b>Tevékenységek</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– látvány, vizuális jelenségek, műalkotások önállóan is pontos, részletgazdag szöveges jellemzése, bemutatása;</li> <li>– alkotómunka során a már látott képi inspirációk felhasználása</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotások, építmények összehasonlítása, megkülönböztetése és összekapcsolása más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, ezek segítségével az alkotótevékenység során a látvány újrafogalmazása.</li> <li>– különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében végzett gyűjtés, és az alkotó tevékenységében, a gyűjtés eredményeinek felhasználása</li> <li>– adott koncepció figyelembevételével,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Tárgyak átalakítása, áttervezése meghatározott célok (pl. védelem, álcázás, stílusváltás) érdekében, a történeti korok és a modern design tárgyainak vizsgálatán keresztül. Egyszerű műszaki jellegű ábrázolás segítségével (pl. metszetrajz, vetületi ábrázolás) a saját tervek megjelenítése szabadkézi rajzban.</li> <li>– Személyes tárgyak (pl. öltözék, fontos tárgyak, közvetlen otthoni környezet) elemzése és megjelenítése a személyes stílus bemutatása érdekében, tetszőlegesen választott eszközökkel (pl. stíluslap, divatrajz).</li> <li>– Lakóhelyének (vagy a magyar népművészeti tájegységek egyikének) jellemző díszítőmotívumait felhasználó, önállóan gyűjtött inspirációs forrás segítségével mintatervezés különböző léptékben, és a minta felhasználása a környezetalakításban (pl. festett faldekoráció tervezése a kiindulásként használt magyar tájegység közösségi tere, épülete számára).</li> </ul>

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

<p>tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyak, terek tervezése és létrehozása, egyénileg vagy csoportmunkában is;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– gondolatainak, terveinek, észrevételeinek, véleményének, változatos vizuális eszközök segítségével történő prezentálása.</li> <li>– az adott téma vizuális feldolgozása érdekében problémák felvetése, megoldási lehetőségek megtalálása, javaslata, kísérletezés a probléma megoldása érdekében;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzelések, ötletek rugalmas alkalmazásával a megoldás megtalálása.</li> </ul>	
--	--

Témakör neve	<b>Környezet: Technológia és hagyomány – Tárgyak, terek, funkció</b>	<b>Órakeret</b> <b>5 óra</b> <b>(5+0 óra)</b>
<p><b>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében gyűjtést végez, és alkotó tevékenységében felhasználja a gyűjtés eredményeit;</li> <li>– alkotómunka során felhasználja a már látott képi inspirációkat;</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</li> <li>– adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyakat, tereket tervez és hoz létre, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– adott téma vizuális feldolgozása érdekében problémákat vet fel, megoldási lehetőségeket talál, javasol, a probléma megoldása érdekében kísérletezik;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit</li> </ul>	

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

	rugalmasan alkalmazva megoldást talál.
--	--

Fejlesztési feladatok és ismeretek	Tevékenységek
<ul style="list-style-type: none"> <li>– különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében végzett gyűjtés, és az alkotó tevékenységében, a gyűjtés eredményeinek felhasználása;</li> <li>– alkotómunka során a már látott képi inspirációk felhasználása</li> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információk és képi inspirációk keresése többféle forrásból;</li> <li>– adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyak, terek tervezése és létrehozása, egyénileg vagy csoportmunkában is;</li> <li>– az adott téma vizuális feldolgozása érdekében problémák felvetése, megoldási lehetőségek megtalálása, javaslata, kísérletezés a probléma megoldása érdekében;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzelések, ötletek rugalmas alkalmazásával a megoldás megtalálása.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Példák alapján épített terek, téri helyzetek (pl. klasszikus és modern épület, labirintus, térinstalláció) elemző vizsgálata különböző vizuális eszközökkel, a tér megjelenítésének (pl. 2D és 3D) lehetőségeivel kísérletezve (pl. 2D-ből 3D megjelenítés: pop-up technika, papírplasztika, makett készítése, 3D-ből 2D megjelenítés: épület fotói alapján alaprajz „rekonstrukció”).</li> <li>– A közvetlen környezet hasznos átalakítása érdekében konkrét probléma feltárása (pl. térhasznosítás az iskolaudvaron, szelektív szemétygyűjtés bevezetése, közösségi tér a településen), elemzése, a megoldás érdekében az ötletek vizuális rögzítése, majd a végleges megoldási javaslat kidolgozása, modellezése és bemutatása egyénileg és csoportmunkában. Az adott cél érdekében folyó tervezési folyamat lépéseinek dokumentálása.</li> <li>– Személyes tárgy (pl. fülhallgató, toll, telefontok) áttervezése a funkció megtartásával, ugyanakkor sajátos szempontok érvényesítésével (pl. abszurd vagy természet inspirálta formaalakítás, tárgy a távoli jövőből) a vizuális felmérésből származó elemző tapasztalatok (pl. mérés, információgyűjtés, ötletek vázlatos megjelenítése) alapján, a gazdaságos anyaghasználat érvényesítésével.</li> </ul>

**A magasabb évfolyamba lépés feltételei a 8. évfolyam végén:**

**A tanuló:**

- A látványt, vizuális jelenségeket, műalkotásokat önállóan is pontosan, részletgazdagon szövegesen tudja jellemezni, bemutatni.
- Az adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat ki tudja keresni többféle forrásból.
- A szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján el tudja képzelni és meg tudja jeleníteni a látványt, egyénileg és csoportmunkában is;
- A különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotásokat, építményeket össze tudja hasonlítani, meg tudja különböztetni és össze tudja kapcsolni más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, melyek segítségével alkotótevékenysége során újra tudja fogalmazni a látványt.
- Tetszésítélete alapján alkotásokról információkat tud gyűjteni, kifejezőerő és a közvetített hatás szempontjából tudja csoportosítani, és megállapításait fel tudja használni más szituációban;
- Meg tudja fogalmazni személyes viszonyulását, értelmezését adott vagy választott művész alkotásai, társadalmi reflexiói kapcsán.
- Az alkotómunka során fel tudja használni a már látott képi inspirációkat.
- Elvont fogalmakat, művészeti tartalmakat belső képek összekapcsolásával tud bemutatni, magyarázni és különböző vizuális eszközökkel megjeleníteni.
- A vizuális problémák vizsgálata során összegyűjtött információkat, gondolatokat különböző szempontok szerint tudja rendezni és összehasonlítani, a tapasztalatait különböző helyzetekben a megoldás érdekében fel tudja használni.
- A látványok, képek, médiaszövegek, történetek, szituációk feldolgozása kapcsán személyes módon ki tudja fejezni, meg tudja jeleníteni felszínre kerülő érzéseit, gondolatait, asszociációit.
- A nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást tud találni.
- A vizuális megjelenések, képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetéseit meg tudja fogalmazni, és alkotó tevékenységében fel tudja használni, egyénileg és csoportmunkában is.
- A vizuális megjelenítés során egyénileg és csoportmunkában is tudja használni a kiemelés, figyelemirányítás, egyensúlyteremtés vizuális eszközeit.
- A valóság vagy a vizuális alkotások, illetve azok elemei által felidézett asszociatív módon generált képeket, történeteket szövegesen meg tudja fogalmazni, vizuálisan meg tudja jeleníteni, egyénileg és csoportmunkában is.
- A helyzetek, történetek ábrázolása, dokumentálása során fel tudja használni a kép és szöveg, a kép és hang viszonyában rejlő lehetőségeket, egyénileg vagy csoportmunkában is.
- Az adott témát, időbeli, térbeli folyamatokat, történéseket közvetíteni tudja újabb médiumok képírási formáinak segítségével egyénileg vagy csoportmunkában is.
- A nem vizuális információkat (pl. számszerű adat, absztrakt fogalom) különböző célok (pl. tudományos, gazdasági, turisztikai) érdekében vizuális, képi üzenetté tudja alakítani.

*Sarkadi Általános Iskola*  
*Pedagógiai program - Helyi tanterv*  
*2020*

- Gondolatait, terveit, észrevételeit, véleményét változatos vizuális eszközök segítségével tudja prezentálni.
- A különböző korok és kultúrák szimbólumai és motívumai közül adott cél érdekében gyűjtést tud végezni, és alkotó tevékenységében fel tudja használni a gyűjtés eredményeit.
- Az adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyakat, tereket tud tervezni és létrehozni, egyénileg vagy csoportmunkában is.

## **5. A Vizuális kultúra tantárgy értékelésének formái, szempontjai**

Az értékelésnek számos, egymástól igen eltérő célja lehet, ezek közül a legfontosabbak a következők:

- a személyiségfejlődés elősegítése,
- ezzel összefüggésben az önértékelésre nevelés,
- a tudás minősítése,
- informálás, informálódás az elért eredményekről,
- lemaradás feltárása és orvoslása,
- tehetség felismerése és fejlesztése,
- pálya-és iskolaválasztás elősegítése,
- a pedagógiai tevékenység fejlesztése.

Az értékelés célja határozza meg, hogy az értékelésnek milyen típusát kell választani.

A formatív értékelés (formáló, segítő) a vizuális nevelésben az értékelés leggyakoribb típusa. Idetartozik az órai gyakorlati munkát rendszeresen kísérő tanári biztatás, dicséret, kritikai megjegyzés.

A szummatív értékelés, a tantervi követelményekből kiinduló, pontos kritériumrendszeren alapuló értékelés. Azt mutatja meg, hogy az elérendő céloknak, elvárásoknak milyen mértékben felel meg a tanuló teljesítménye.

### **Az értékelés módjai:**

#### **Szóbeli értékelés**

A rajzóra egyik legértékesebb mozzanata, hogy a tanár, a gyakorlati (műtermi, műhely) munka során folyamatos és intenzív kapcsolatban van a tanulókkal. Állandó a formatív, szóbeli értékelés. Nem minősítés, hanem az egyéni előmenetelt segítő biztatás, illetve a hiányosságok feltárása, ami segíti a tanuló önértékelésének kialakulását, fejleszti önismeretét. Kiváló, sokirányú nevelő hatása van az óra végi közös, a tanulók bevonásával történő szóbeli értékelésnek is.

#### **Írásbeli értékelés**

Az írásos tanári értékelésben egyaránt megjelenhetnek a formatív és a szummatív értékelés elemei. Az osztályzatoknál a mégoly rövid (lapszéli) írásos megjegyzések is pontosabb tájékoztatást nyújtanak, rámutathatnak bizonyos problémákra, és javaslatokat tehetnek a fejlesztésre. A tanulók írásos önértékelése pedig többcélú órai feladat is lehet.

#### **Az osztályzás**

Fontos szem előtt tartani, hogy az osztályzattal történő értékelés szummatív, a tantervi követelmények megvalósulását számonkérő értékelés legyen. Nagy zavart okoz, ha az osztályzat hol a biztatás eszköze (formatív értékelés), hol pedig a tudás minősítése.

#### **Az értékelés alapja**

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

Az értékelés céljától és típusától függ, hogy milyen szempontok alapján értékelünk. A tanuló szóbeli spontán megnyilvánulásai, esetleg kiselőadása alapján vagy az órai gyakorlati munkái (rajz, tárgy, írás stb.), esetleg otthonról hozott munkái alapján. De történhet az értékelés egy tanári segítséget teljesen kizáró munka alapján, esetleg egy portfolio (a munka menetét bemutató mappa) alapján, amelyből nem csupán a végeredmény, de a folyamat is megismerhető.

**A szummatív értékelés kidolgozásának lehetséges lépései:**

1. Meg kell határozni az értékelés főbb szempontjait, azt, hogy mire vagyunk leginkább kíváncsiak (pl. térszemlélet, kreativitás, jártasság egy adott technikában). Meg kell határozni a főbb szempontok értékét az egészhez viszonyítva, vagyis fel kell állítani a szempontok értéksorrendjét, amit százalékban, pontszámban vagy osztályzatban fejezhetünk ki. Lényeges, hogy az adott esetben mit tartunk legfontosabbnak és mit kevésbé. (Például: 1. Kreativitás 30%; 2. Megjelenítő készség 20%; 3. Technikai készségek 15%; 4. Elméleti ismeretek 25%; 5. A tervezési elvek ismerete 10%.)
2. A következő lépés az általános szempontok lebontása részkérdésekre, annak megfogalmazása, hogyan kérdezhetünk rá például egy-egy képességre úgy, hogy hozzávetőlegesen pontos és árnyaltabb képet kapjunk. Miből tudható meg, hogy milyen az illető térszemlélete? Például: Mennyire érti a téri viszonyokat, formakapcsolatokat? Mennyire ismeri az optikai kép törvényszerűségeit? Mennyire van tisztában a nézőpont jelentőségével? Milyen az arányérzéke? A kreativitásra a következőkkel kérdezhetünk rá: Hány terve, ötlete volt? Mennyire sokfélék a tervei, elképzelései? Mennyire szokatlanok az elképzelései? Mennyiben használja más helyekről származó élményeit, ismereteit? Mennyiben képes az órán tanultakat gyorsan adaptálni, mennyire képes egy dolognak más funkciót találni? Hány kérdést tud egy dologgal kapcsolatban feltenni? Mennyire képes egy dolgot a szokásostól eltérő módon is szemlélni? Mennyire képes egészen távolinak tűnő dolgokat összekapcsolni? A feladatmegoldás során mennyire rugalmas?
3. Meg kell határozni az egyes osztályzatok, pontszámok kritériumait, mi a feltétele annak, hogy valaki ötös, négyes stb. osztályzatot kaphasson. Elképzelhető, hogy a tanár saját pontrendszert dolgoz ki, majd a különböző feladatokra adott pontokat 1–5-ig terjedő osztályzatokká konvertálja. Például mikor a feladat egy adott funkciót betöltő tárgy tervezése és adott technikával való megjelenítése, illetve makettezése, az értékelés szempontjai a következők lehetnek: 1. mennyiben felel meg a tervezett tárgy az adott funkciónak (0–2 pont); 2. ötletesség (0–3 pont); 3. a megjelenítés szintje (0–2 pont); 4. az adott technikában való jártasság (0–2 pont); 5. a kivitelezés pontossága (0–2 pont); összesen: 11 pont. A konvertálás pedig: 10–11 pont = ötös osztályzat, 8–9 pont = négyes stb.
4. Lényeges, hogy egyértelműen eldönthető legyen a megfogalmazott kritériumoknak történő megfelelés. Hiába a pontosnak tűnő kritériumok sora, a végeredmény mégis szubjektív lesz, ha azok megfogalmazása nem egyértelmű, ha lehetővé teszik, hogy a besorolást az értékelő személyisége, preferenciái nagymértékben befolyásolják. Például az előző példában a „Milyen mértékben felel meg a tervezett tárgy az adott funkciónak?” lehetséges válaszai: egyáltalán nem felel meg (0 pont); részben felel

**Sarkadi Általános Iskola**  
**Pedagógiai program - Helyi tanterv**  
**2020**

meg (1 pont); teljes mértékben megfelel (2 pont). Ezekből viszonylag könnyen kiválasztható a megfelelő

A tanulói teljesítmények értékelésében iskolánkban a hagyományos, 5 fokozatú osztályzat skálát alkalmazzuk.

Az egységes értékelés kialakítása végett megegyeztünk abban, hogy az egyes feladatlapos dolgozatoknál elért pontszámokat a következő **százalékos kulcs alapján váltjuk át osztályzatokká:**

elégtelen	0 % -34%
elégséges	35% - 50%
közepes	51% - 75%
jó	76% - 90%
jeles	91% - 100%

A készségtárgyak osztályzásának kiemelten vesszük figyelembe a gyermek önmagához mért fejlődését.

A félévi és év végi minősítés – osztályozás nem mechanikus művelet. A záró osztályzat tükrözi a tanuló évközi szereplését. Értékeli az igyekezetét, a teljesítmény változásának irányát.

Az iskolánkban a tanulói teljesítmények objektív értékelését tartjuk alapvetőnek, de fontosnak tartjuk a tanulók tudásbeli fejlődéséről alkotott tanítói, tanári vélemény osztályzatban való kifejezésre juttatását is.

Az értékelés információt ad a gyerekeknek, szülőnek az előrehaladásról, és lehetővé teszi a fejlődés mértékéhez szükséges egyéni korrekciókat.