**HELYI KERETTANTERV**

**1. osztály**

Tantárgy : Vizuális kultúra

Éves óraszám: 72 óra

Heti óraszám: 2 óra

Készítette: Alsós munkaközösség



Vizuális kultúra

1-4. évfolyam

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

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

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

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

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

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

A vizuális nevelés kiemelt feladatának tekinti a kreativitás fejlesztését, mely a vizuális problémamegoldás folyamatában fejleszthető és gyakorolható. A tanulók kreativitása az örömteli, kísérletező, az élményekben gazdag, alkotó tevékenység közben bontakozhat és teljesedhet ki, 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 minőségérzéket, 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, 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 digitáliseszköz-használat – a kommunikációs csatornák átalakításával – folyamatosan hatást gyakorol a kommunikáció domináns formáira és minőségére. A vizuális kommunikációs formák értelmezése, értő és felelős használata – ami a vizuális kultúra tantárgy keretében fejleszthető leginkább – a mindennapi életben is elengedhetetlen. A vizuális kultúra a művészeti nevelés olyan átfogó megközelítésére törekszik, melynek keretében sokféle önkifejezési forma (vizuális megjelenítés, beszéd, mozgás) gyakorlására van mód, ami a kommunikációs lehetőségek körét is tágítja.

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

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

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

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

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.

### Taneszköz lista

#### 1–4. évfolyam

*a) tanári:* nagyobb méretű idomdarabok,  
kisebb méretű kézi modellek,  
drapériák többféle színben,  
projector  
filmvetítő vászon,  
táblai körző, vonalzó,  
tanulói munkák bemutatására alkalmas tárló vagy paraván,  
reprodukciók, albumok, demonstrációs táblák,  
SMART táblák  
Művészeti lexikon.

*b) tanulói:* 2B-s ceruza, puha radír,  
golyóstoll,  
12 színű kréta,  
12 színű vízfesték,  
12 színű tempera,  
kettő darab ecset (vastagabb vékonyabb) ecsettál, törlőruha, próbalap,  
agyag, színes papír, olló,  
ragasztó,  
20-20 rajzlap A/4-es vagy vázlatfüzet,  
12 színű filctoll, alkoholos tűfilc  
egyenes vonalzó.

**1.évfolyam**

Az iskolába lépő első osztályos gyerekek vizuális nevelésének legfontosabb feladata az, hogy az alkotás örömét, motiváltságát megőrizze, fenntartsa. Ehhez életkori sajátosságaikat, érdeklődésüket, személyes tapasztalataikat figyelembe vevő feladatrendszerre van szükség, mely sok játékos elemet tartalmaz és épít a gyerekek sajátos humorérzékére is. Az első két évfolyam vizuális nevelés gyakorlata ugyanakkor képességfejlesztő célú feladatrendszerben jelenik meg. Alkotói és befogadói képességeik fejlesztése közben meg kell tanítani a gyerekeket a hagyományos ceruzarajz, víz- és temperafestés, agyaggal végzett mintázás és más, változatos anyagok és eszközök szakszerű használatára. Az eszközhasználati készségfejlesztés folyamatában törekedni kell arra, hogy a második osztály végére legalább jártasság szintre eljussanak a tanulók. Továbbá arra, hogy az életkoruknak megfelelő kommunikációs és médiakörnyezet sajátosságait megismerjék és használják.

Az első két iskolai évfolyam fontos feladata a kisiskolások vizuális műveltségének megalapozása, mely nem önálló befogadást célzó órák megtartását jelenti, hanem játékos, motiváló, nagyrészt kifejező célú képalkotásuk szemléleti segítésére használt jól válogatott képanyag formájában rejlik.

Fontos, hogy a gyerekek elé kerülő képanyag, az alkotó munka motivációjára használt mesék, zenék, táncmozgások mind-mind hozzájáruljanak magyar kultúrájuk és magyar műveltségük kialakulásához, mely fontos alapja a más kultúrák elfogadásának.

A magyar népi ünnepek kellékei, nemzeti jelképeink ismerete és a magyar népi tárgykultúrából építkező tárgy- és környezetkultúra témakörök közösen járulnak hozzá, hogy a gyerekek természetesnek éljék meg nemzeti sajátosságaink ismeretét.

**Az 1–2. évfolyamon a vizuális kultúra tantárgy alapóraszáma: 72 óra**

1. **évfolyam**

**A témakörök áttekintő táblázata:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Témakör neve** | **Javasolt óraszám** |
| Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat | horizontálisan beépül a többi témakörbe |
| Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények | 28 |
| Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben | 6 |
| Médiahasználat – Valós és virtuális információk | 6 |
| Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet | 6 |
| Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak | 10 |
| Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk | 16 |
| **Összes óraszám:** | 72 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Témakör** | **Vizuális kifejezőeszközök – Érzékelés, jellemzők, tapasztalat** | **Óraszám** |
| **A témakör tanulása eredményeként a tanuló:** | Az első évfolyam fejlesztési folyamatát végigkísérő, rendre ismétlődő fejlesztési feladatokhoz óraszám nem rendelhető, mert azokat a tanulói tevékenységformákat és típusokat tartalmazza, melyek, egyrészt az óvoda-iskola átmenetét szolgálják a kezdő szakaszban, és az esetleg fennálló hátrányok leküzdésére szolgálnak, másrészt a fejlesztés érdekében rendre meg kell, hogy jelenjenek a legtöbb ajánlott feladattípusban, noha legtöbb esetben nem képeznek önálló produktumot. | |
| **Javasolt tevékenységek** | **Fejlesztési feladatok és ismeretek** | **Kapcsolódási pontok** |
| A közvetlen környezetben található tárgyak, jelenségek minőségének (pl. illat, hang, zene,  szín, fény, felület, méret, mozgás, helyzet, súly) megtapasztalása különböző játékos  feladatok során, a célzott élménygyűjtés és vizuális megjelenítés (pl. festés, rajzolás,  kollázs, mintázás) érdekében, a vizuális nyelv alapvető elemeinek játékos használatával.  Tananyag, témák: Saját alakrajz adott környezetbe és adott korcsoportba helyezése (arány,  méret, viszonyítás, szemmérték). Mit tudnak a ceruzák (vonalkarakter, vonalvastagság,  színhangulat)? | **Fejlesztési feladatok és ismeretek**   * Különböző érzékszervi tapasztalatok (pl. szaglás, hallás, tapintás, látás) élményszerű feldolgozása alapján, egyszerű következtetések szóbeli megfogalmazása és az élmények, kialakult érzések vizuális megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, mintázás, építés/konstruálás, tárgyalkotás). * A tanulás során felmerülő helyzetekben valós környezeti jellemzők (pl. téli táj, növény részei, osztályterem színei), képek és ábrák (pl. tankönyvi ábra, saját vagy társak rajza) célirányos megfigyelése, és a tapasztalatok szöveges megfogalmazása a látott  információk pontos leírása és feldolgozása érdekében. * Közvetlen megfigyelések útján szerzett konkrét vizuális tapasztalatok (pl. nagyság, felület, méret, irány, mennyiség, anyagszerűség, elhelyezkedés) alapján vizuális jellemzők kiválasztása, csoportosítása, megnevezése (pl. legsötétebb szín, legnagyobb forma, a kép jobb oldalán elhelyezkedő figura), és az érzékszervi tapasztalatok következetes felhasználása az  alkotómunka során. * Megadott szempontok alapján természeti  és mesterséges tárgyak gyűjtése, megfigyelése, és a megfigyelések alapján a tárgyak pontos leírása és változatos vizuális megjelenítése játékos feladatokban. | *Magyar nyelv és irodalom:* Figyelem a beszélgetőtársra. Szöveg üzenetének, érzelmi tartalmának megértése.  *Dráma és tánc:* egyensúly-, ritmus- és térérzékelés.  *Ének-zene:* emberi hang, tárgyak hangja, zörejek megkülönböztetése hangerő, hangszín, ritmus szerint.  *Környezetismeret:* Anyagok tulajdonságai,  halmazállapot-változás.  *Etika:* én magam, szűkebb környezetem.  *Matematika:* változás kiemelése, az időbeliség megértése. |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | sík, tér, méret, irány, szín, felület, képelem | |
| **Tanulási eredmények** |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Témakör** | **Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények** | **Óraszám**  **28 óra** |
| **A témakör tanulása eredményeként a tanuló:** | **A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**   * élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, formáz, épít; * rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi * elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábot, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza; * saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza; * saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti; * különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál * élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest,formáz, épít; * a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában; * saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikus eszközökkel eljátssza, vizuális eszközökkel megjeleníti; * korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjelenít: rajzol, fest, formáz, és magyarázza azt; * azonosítja a nonverbális kommunikáció eszközeit: mimika, gesztus, ezzel kapcsolatos tapasztalatait közlési és kifejezési helyzetekben használja; * valós vagy digitális játékélményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, eljátszik, elmesél; * adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez. | |
| **Javasolt tevékenységek** | **Fejlesztési feladatok és ismeretek** | **Kapcsolódási pontok** |
| A közvetlen környezetben található tárgyak, jelenségek minőségének (pl. illat, hang, zene,  szín, fény, felület, méret, mozgás, helyzet, súly) megtapasztalása különböző játékos  feladatok során, a célzott élménygyűjtés és vizuális megjelenítés (pl. festés, rajzolás,  kollázs, mintázás) érdekében, a vizuális nyelv alapvető elemeinek játékos használatával.  Tananyag, témák: Saját alakrajz adott környezetbe és adott korcsoportba helyezése (arány,  méret, viszonyítás, szemmérték). Mit tudnak a ceruzák (vonalkarakter, vonalvastagság,  színhangulat)? | **Fejlesztési feladatok és ismeretek**   * Elképzelt vagy hallott történetek, rövid szövegek, irodalmi (pl.mese,vers) vagy zenei élmények (gyermekdal, gyermekjáték, mondóka) különböző részleteinek vizuális bemutatása a saját ötletek megjelenítése érdekében, különböző eszközökkel síkban és térben (pl. színes rajz, festmény, nyomat,, plasztika, makett, tabló), és a  kitalált vizuális ötletek szöveges magyarázatával (Illusztráció síkban, vagy térben) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Réber László, Reich Károly, Henzelmann Emma, Sajdik Ferenc illusztrációi. * Saját kitalált történet elmesélése, és a történet néhány fontosabb jelenetének többalakos vizuális megjelenítése tetszőleges eszközökkel. * Korábban átélt események, különböző személyes élmények felidézése és tetszőleges megjelenítése különböző eszközökkel síkban és térben (térábrázolási képesség, emberábrázolás, kifejezőképesség fejlesztése) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Turner tájképei, Brueghel: Gyerekjátékok, Parasztlakodalom, Vankóné Dudás Juli: Jeles napok, népélet. * Képek, vizuális műalkotások átértelmezése (emberábrázolás, differenciált arcábrázolás, térábrázolási képesség fejlesztése Szemléltetésre ajánlott képanyag: Szentkorona zománcképei, Szent László legendák, XI-XII. századi freskók, Csontváry Kosztka Tivadar tájképei. * Személyes érzelmek, hangulatok kifejezése képalkotásban (kifejező képalkotás, kifejező jellegű plasztikus alkotás) Munkácsy Mihály: Ásító inas, Mednyánszky László: Verekedés után, E. Delacroix: Vihartól megrémült ló. * Adott érzelmi állapot (pl. boldogság, rémület, tanácstalanság) kifejezése arcjátékkal és gesztusokkal, az érzelmek kifejezési lehetőségeinek tudatosítása érdekében. A tapasztalatok felhasználása egyszerű vizuális megjelenítés során (emberábrázolás, differenciált arc ábrázolás, kézábrázolás) Szemléltetésre ajánlott képanyag: Anna Margit: Rémület, Rembrandt és Saskia, Paul Klee: Önarckép, Leonardo da Vinci: Mona Lisa, Modigliani portréképei. * Olvasmány- vagy zenei élményhez a jelentést vagy hangulatot erősítő vizuális illusztráció készítése választott technikával, és az elkészült alkotás szöveges magyarázatával. * Magyar népmesékhez, népi mondókákhoz, népdalokhoz vizuális illusztráció készítése hagyományos, ember- vagy állatábrázolást is megjelenítő népművészeti alkotások (karcolozott, faragott pásztorművészeti tárgyak) stíluselemeinek felhasználásával. * Tanult irodalmi, zenei élmények, és médiaélmények (pl. mese, vers, gyermekdal, zenemű, animációs film) fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése síkban (pl. rajz, festés, vegyes technika) és térben egyszerű eszközök felhasználásával (pl. drapéria, kartondoboz, paraván, osztályterem átrendezése) csoportmunkában is. * Irodalmi, zenei és médiaélmények (pl. mese, vers, gyermekdal, zenemű, animációs film) fontos helyszíneinek és szereplőinek megjelenítése egyszerű eszközök felhasználásával (tárgyakkal való bábozás, tárgyak megszemélyesítése) Szemléltetésre ajánlott: Foky Ottó: Ellopták a vitaminomat, 1966, Babfilm, 1975. * Mozgásélmények (pl. tánc, csoportos játék, körjáték, körtánc) vizuális átírása (pl. vonalakkal, foltokkal, színekkel). | *Magyar nyelv és irodalom:* Élmények, tartalmak felidézése. Szép könyvek.  d*ráma és tánc:* Dramatikus formák. Fejlesztő játékok.  *Környezetismeret:* Mozgásjelenségek, kísérletek. Optika.  *Ének-zene:* Cselekményes dalanyag, dramatizált előadás.  Ritmus, hangszín, hangmagasság, zene és zörej.  *Etika:* Közösségek. A mesevilág szereplői. Mese és valóság.  *Matematika:* Képi emlékezés, részletek felidézése. Nézőpontok. Mozgatás. |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | történet, szereplő, helyszín, vizuális jellemzők/karakter, illusztráció, vizuális technikák, népművészeti technikák, | |
| **Tanulási eredmények** |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Témakör** | **: Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben** | **Óraszám**  **6 óra** |
| **A témakör tanulása eredményeként a tanuló:** | * a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában; * a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik; * az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez; * egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer; * adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel, meghívó, plakát – készít egyénileg vagy csoportmunkában; * pontosan ismeri államcímerünk és nemzeti zászlónk felépítését, összetevőit, színeit | |
| **Javasolt tevékenységek** | **Fejlesztési feladatok és ismeretek** | **Kapcsolódási pontok** |
| A közvetlen környezetben található tárgyak, jelenségek minőségének (pl. illat, hang, zene,  szín, fény, felület, méret, mozgás, helyzet, súly) megtapasztalása különböző játékos  feladatok során, a célzott élménygyűjtés és vizuális megjelenítés (pl. festés, rajzolás,  kollázs, mintázás) érdekében, a vizuális nyelv alapvető elemeinek játékos használatával.  Tananyag, témák: Saját alakrajz adott környezetbe és adott korcsoportba helyezése (arány,  méret, viszonyítás, szemmérték). Mit tudnak a ceruzák (vonalkarakter, vonalvastagság,  színhangulat)? | * A tanulás során felmerülő helyzetekben tanítási egységekhez, és egyéb tantárgyi tartalmakhoz a tanulást vagy megértést segítő egyszerű ábra (pl. számegyenes, betűsablon, szókártya) és eszköz (pl. tabló, makett, társasjáték) készítése, személyes célok érvényesítésével. * Kisgyerekeknek szóló könyvborítók, füzetek, hirdetések üzenetének elemzése tanári segítséggel, és a tapasztalatok felhasználása egyszerű tervezési feladatokban (pl. plakát, névtábla, utcatábla, házszámtábla készítése, füzetborító, csomagolópapír, meghívó tervezése). * Közvetlen környezetében található jelek, jelzések (pl. útjelzés, közlekedési jelzés, piktogram, zenei kotta) gyűjtése, értelmezése tanítói segítséggel és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. rajzolt közlekedési terepasztal és annak kiegészítése térbeli közlekedési táblákkal). * Iskolai életében megjelenő szabályok kapcsán piktogramokat, rajzi jeleket alkot. Véleményt formál társai piktogramterveinek érthetőségével kapcsolatban. * Magyar nemzeti szimbólumok gyűjtése (pl. államcímer, nemzeti zászló, Szent Korona, Kossuth-címer, ‘56-os lyukas zászló) és a szimbolikus elemek felhasználása az alkotó munka során  (pl. tárgyalkotás díszítményeként: huszárcsákó, párta). * Magyar népi díszítőművészet jelkészletének gyűjtése, kísérletezés a szimbólumok értelmezésével (tulipán, nap, madármotívum, kígyó stb.), tanítói segítséggel, egyénileg, vagy csoportban. | *Matematika:* tájékozódás térben, síkban, a tájékozódást segítő viszonyok.  Technika és tervezés:jelzőtáblák. |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | jel, jelzés, vizuális üzenet, hirdetés, leegyszerűsítés, változat, díszítőmotívum, szimbólum | |
| **Tanulási eredmények** |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Témakör** | Valós és virtuális információk | **Óraszám**  **6 óra** |
| **A témakör tanulása eredményeként a tanuló:** | * saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemez, összehasonlít; * az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez; * adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít;   valós vagy digitális játékélményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, eljátszik, elmesél | |
| **Javasolt tevékenységek** | **Fejlesztési feladatok és ismeretek** | **Kapcsolódási pontok** |
| Az egyes médiumokhoz (pl. könyv, televízió, számítógép) kapcsolódó saját használati  szokások (pl. gyakoriság, társas vagy önálló tevékenység), médiaélmények (pl. tetszés,  kíváncsiság, rossz élmény) felidézése, kifejezése és megjelenítése szóban, vizuálisan (pl.  rajzolás, bábkészítés) vagy szerepjátékkal.  Tananyag, témák: a bábszínház működése, a bábozás jellemzői, előadás különböző  bábfigurákkal: fakanálbáb és ujjbáb tervezése. Szerepjátékok a tervezett bábokkal.  Mesélő bábok: hallott, olvasott és kitalált történetek előadása. | * Régi magyar reklámok (pl.  “Hurka Gyurka”, “Ezt nem lehet megunni”, “Bontott csirke”, “Forgó morgó” stb.) megnézéséhez. * kapcsolódó tapasztalatok, érzések (pl. tetszés, kíváncsiság, félelem) megbeszélése és megjelenítése változatos eszközökkel (pl. rajzolás, festés, bábkészítés, szerepjáték). A megbeszélés eredményeként a valóság és a képzelet megkülönböztetése. * Kisgyerekeknek szóló célzottan kommunikációs szándékú mozgóképi megjelenések (pl. tv reklám, gyermekműsor) üzenetének elemzése tanári segítséggel, a kommunikációs célt szolgáló legfontosabb eszközök és az elért hatás megfigyelésével (pl. szín, képkivágás, hanghatás, szöveg), és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. félelmetes-megnyugtató hangok gyűjtése, adott mozgóképi részlet hangulatának érzékeltetése színes kompozícióban). * Különböző médiumok (pl. könyv, televízió, film, internet, videojáték) egyszerű példáinak elemzése tanári segítséggel, a valóságos és az elképzelt helyzetek azonosítása céljából. | *Magyar nyelv és irodalom:* Mesék, narratív történetek.  *Technika és tervezés:* egészséges és helyes szabadidős tevékenységek felsorolása, ismertetése, megbeszélése.  *Etka:* Önkifejezés és önbizalom erősítése.  A fantázia jelentősége, használata, kitalált történet önmagáról (jellemábrázolás), meseszereplők osztályozása: jó-rossz tulajdonságokkal való azonosulási képesség vizsgálata, önmagára vetítése. |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | információ, mozgókép, könyv, televízió, film, internet | |
| **Tanulási eredmények** |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Témakör** | **Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet** | **Óraszám**  **6 óra** |
| **A témakör tanulása eredményeként a tanuló:** | * saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemez, összehasonlít; * képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja tetszésítéletét; * képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja; * az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében; * időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjelenít; * saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti;   adott cél érdekében fotót vagy rövid mozgóképet készít | |
| **Javasolt tevékenységek** | **Fejlesztési feladatok és ismeretek** | **Kapcsolódási pontok** |
| Az egyes médiumokhoz (pl. könyv, televízió, számítógép) kapcsolódó saját használati  szokások (pl. gyakoriság, társas vagy önálló tevékenység), médiaélmények (pl. tetszés,  kíváncsiság, rossz élmény) felidézése, kifejezése és megjelenítése szóban, vizuálisan (pl.  rajzolás, bábkészítés) vagy szerepjátékkal.  Tananyag, témák: a bábszínház működése, a bábozás jellemzői, előadás különböző  bábfigurákkal: fakanálbáb és ujjbáb tervezése. Szerepjátékok a tervezett bábokkal.  Mesélő bábok: hallott, olvasott és kitalált történetek előadása. | * Régi magyar gyerekfilmek (pl: Kemény kalap és krumpliorr) karakteres szereplőinek képi megjelenítése, történetiség, részlet ábrázolása, dramatikus előadása. * Egyszerű mozgóképi részletekben (pl. mesefilm, reklámfilm) hangok és a képek által közvetített érzelmek (pl. öröm, düh, félelem) azonosítása a hatások közös megbeszélésével. * Optikai különlegességek, lehetetlenségek (pl. „Nagyobb vagyok, mint egy fa”, „Elvesztettem a fejemet”) létrehozása egyszerű digitális technikával (pl. fotó, film), és a tapasztalatok szóbeli megbeszélésével, csoportmunkában * Személyes vagy közösségi témához kapcsolódó történetek (pl. problémák az osztályban, legjobb emlékeink) vizuális megjelenítése egyszerű digitális eszközökkel (pl. fotósorozat, slideshow) az üzenet egyértelmű közvetítése érdekében csoportmunkában. * Történet egyetlen vizuális vagy egyéb eleméből kiindulva (pl. képkocka, főszereplő karakterének leírása, regény rövid részlete) saját történet kitalálása és vizuális megjelenítése (pl. képregény, fotósorozat, rövidfilm) a történet időbeliségének érzékeltetése érdekében. * Történetek, mesék, népmesék (pl: Lázár Ervin A hazudós egér; A fába szorult hernyó, Az igazságtevő nyúl) képregényszerű ábrázolása, időrendiség, cselekmény megjelenítésével, különböző nézőpontokból való ábrázolással, kiemeléssel.   **Fogalmak** | *Magyar nyelv és irodalom:* a szövegértés szövegtípusnak megfelelő funkciójáról, folyamatáról alkotott ismeret, meggyőződés kialakítása, fejlesztése.  Alapvető erkölcsi, esztétikai fogalmak, kategóriák (szép, csúnya, jó, rossz, igaz, hamis).  *Etika:* önmaga megértése, mesék kapcsolatrendszerének elemzése, mesei szereplők és tulajdonságaik (lent-fönt, jó- rossz).  *Dráma és tánc:* mese főhősének kiválasztása és a választás indoklása. |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | nézőpont, cselekmény, főszereplő, mellékszereplő, fényhatás, megvilágítás | |
| **Tanulási eredmények** |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Témakör** | **Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak** | **Óraszám**  **10 óra** |
| **A témakör tanulása eredményeként a tanuló:** | * elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábot, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza; * saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza; * alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, kötöz, fűz, mintáz; * adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában; * különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál; * különböző alakzatokat, motívumokat, egyszerű vizuális megjelenéseket látvány alapján, különböző vizuális eszközökkel, viszonylagos pontossággal megjelenít: rajzol, fest, formáz, épít; * gyűjtött természeti vagy mesterséges formák egyszerűsítésével, vagy a magyar díszítőművészet általa megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez. | |
| **Javasolt tevékenység**  **Az egyes médiumokhoz (pl. könyv, televízió, számítógép) kapcsolódó saját használati**  **szokások (pl. gyakoriság, társas vagy önálló tevékenység), médiaélmények (pl. tetszés,**  **kíváncsiság, rossz élmény) felidézése, kifejezése és megjelenítése szóban, vizuálisan (pl.**  **rajzolás, bábkészítés) vagy szerepjátékkal.**  **Tananyag, témák: a bábszínház működése, a bábozás jellemzői, előadás különböző**  **bábfigurákkal: fakanálbáb és ujjbáb tervezése. Szerepjátékok a tervezett bábokkal.**  **Mesélő bábok: hallott, olvasott és kitalált történetek előadása.** | **Fejlesztési feladatok és ismeretek**   * Eszközként használható egyszerű természeti formák és tárgyak (pl. régi konyhai eszközök, ritka szerszámok) elemző-értelmező rajza megfigyelés alapján, kiemelés nagyítással. Rajzos használati utasítás készítése a természeti vagy mesterséges forma esetleg humorosnak ható, kitalált használati módjához. * Magyar népi cserépedények megfigyelése, következtetések megfogalmazása a formai jegyek alapján a használati módra (pl. vizes korsó, lábas, fazék, miskakancsó, butella). A megfigyelések rögzítése rajzban. A rajzok kreatív továbbalakítása szabad képalkotásban (Pl. miskakancsó megfigyelés utáni rajza alapján “miskakancsó családjának” megjelenítése). * Korong nélkül készülő, adott funkcióra alkalmas egyszerű agyagedény készítése az alkalmazott technikából adódó önálló tervezés alapján (pl. homokedény, könyökedény, papírhenger oldalához csigákból épített, kész edény üregébe préselve). * Tárgytervezés, tárgyalkotás, vagy meglévő tárgy átalakítása (pl. öltözet kiegészítő, játék) hagyományos kézműves technikákkal (pl. fonás, hímzés, ). * Lakóhelyük (vagy egy meghatározott magyar tájegység) jellemző, hagyományos díszítőművészetének mintakincsét megismerve saját készítésű agyagtárgy díszítő motívumának tervezése. A kivitelezés technikai lehetőségeinek megismerése után a formához, funkcióhoz leginkább alkalmas díszítmény kiválasztása és kivitelezése. * Csomagolás tervezése, kivitelezése valós vagy képzeletbeli tárgy, dolog (pl. mobiltelefon, szemüveg, sütemény, hétmérföldes csizma, élet vize) számára a tárgy legfontosabb sajátosságainak (pl. forma, anyag) megtartásával és vizuális érzékeltetésével. * Hulladékanyagokból új funkcióval bíró tárgyak tervezése, kivitelezése valós vagy elképzelt funkció teljesítése érdekében (pl: flakonokból és egyéb kiegészítő elemekből fantasztikus járművek tervezése, modellezése). * Dramatikus játékhoz jelmezek és kellékek készítése önállóan vagy csoportmunkában. Különböző anyagok szakszerű összeépítése (pl. ragasztás, kötözés, dróttal). * Magyar népi ünnepkör iskolai bemutatásához (pl. Betlehemezés, Csillagjárás, Kisze hajtás stb.) átéléséhez néprajzi dokumentáció (fotó, film) megismerésével hitelességre törekvő kellékek, jelmezek készítése csoportmunkában. | **Kapcsolódási pontok**  *Környezetismeret:* Természeti, technikai és épített rendszerek. Anyagismeret.  *Dráma és tánc:* népi gyermekjátékok.  Technika és tervezés:eszközhasználat.  *Etika:* valóság és képzelet.  *Matematika:* objektumok alkotása. |
|  |  |  |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | tárgytervezés, csomagolás, használati tárgy-dísztárgy, vizuális ritmus, formai egyszerűsítés, népi cserépedény, hímzésminta | |
| **Tanulási eredmények** |  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Témakör** | **Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk** | **Óraszám**  **16 óra** |
| **A témakör tanulása eredményeként a tanuló:** | * egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelést szövegesen is bemutatja, magyarázza; * elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábot, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza; * képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja; * különböző alakzatokat, motívumokat, egyszerű vizuális megjelenéseket látvány alapján, különböző vizuális eszközökkel, viszonylagos pontossággal megjelenít: rajzol, fest, nyomtat, formáz, épít; * alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, kötöz, fűz, mintáz; * adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában; * saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít; * különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál. | |
| **Javasolt tevékenységek**  **Az egyes médiumokhoz (pl. könyv, televízió, számítógép) kapcsolódó saját használati**  **szokások (pl. gyakoriság, társas vagy önálló tevékenység), médiaélmények (pl. tetszés,**  **kíváncsiság, rossz élmény) felidézése, kifejezése és megjelenítése szóban, vizuálisan (pl.**  **rajzolás, bábkészítés) vagy szerepjátékkal.**  **Tananyag, témák: a bábszínház működése, a bábozás jellemzői, előadás különböző**  **bábfigurákkal: fakanálbáb és ujjbáb tervezése. Szerepjátékok a tervezett bábokkal.**  **Mesélő bábok: hallott, olvasott és kitalált történetek előadása.** | **Fejlesztési feladatok és ismeretek**   * Évszakoknak megfelelően természeti formákból való kép- és tárgyalkotás (pl. ősz: őszi terméslények, termésbábok levelekből, tárgyalkotás őszi termésekből (koszorú, füzér); tél: tobozokból karácsonyfa, betlehemi figurák készítése, hóvár, hószobor építése; tavasz: virágtündérek, virágbábok, koszorúk, virágszőnyeg). * Valós vagy képzeletbeli természetes terek (pl. barlang, tisztás, víz alatti világ) különböző épületek (pl. hagyományos parasztház, színház, uszoda, templom, fészer) csoportosítása különböző szempontok szerint (pl. rendeltetés, anyag, méret, elhelyezkedés, kor, díszítmény), a különböző épülettípusok legfontosabb jellemzőinek összehasonlítása és rendezése érdekében. * Példák gyűjtése és elemzése tanári segítséggel eltérő érzelmi hatást kiváltó (pl. hétköznapi, ünnepélyes, titokzatos, rideg, félelmetes, vidám) épített terekről (pl. templom, iroda, park, szoba, lift, zuhanyfülke, labirintus). A tapasztalatok beépítése a személyes élményeket és történeteket bemutató alkotó feladatokba. * Adott, környezet (erdő, vízpart, park) átalakítására, új funkcióval való megtöltésére (pl. fantasztikus kalandpark) terv, makett készítése berendezéssel egyéni vagy csoportmunkában. * Magyar népi építészet legjellemzőbb sajátosságainak megismerése, makettépítés változatos anyagokból (pl. karton, agyag, természetben talált anyagok) egyéni- és csoportmunkában. * Ismert funkció (pl. lakás, iskola, orvosi rendelő, mozi) saját ötlet alapján elképzelt változatának megtervezése, elkészítése makettben, az elkészült makettekből közösen településszerkezet (pl. falu, városrész) kialakítása, egyszerű „terepasztal” megépítése, csoportmunkában. * Kiállítás, múzeum, helytörténeti gyűjtemény, tájház felkeresése során vázlatrajzok készítése a hagyományos magyar népi élet belső tereiről, berendezési tárgyairól. A konkrét kiállítás élményéhez köthető tárgyalkotás. * Magyarország építészetének megismerése érdekében adott funkciójú épületek (hidak, tornyok, kastélyok stb.) képeinek gyűjtése, a képi információk felhasználása sík- vagy térbeli alkotásban, egyénileg vagy csoportmunkában (pl. legtöbb terhet elbíró híd építése csoportban, adott távolságú “szakadék” fölé két a/3-as műszaki rajzlapból, a legmagasabb torony felépítése egy rajzlapból, kifejező képalkotás valós magyar építmény témájában). * Magyar nemzeti jelképpé vált épületek és műalkotások (pl. Országház, debreceni Nagytemplom, Szabadságszobor, Budai vár épületegyüttese stb.) megismerése. | **Kapcsolódási pontok**  Technika és tervezés:közlekedés, környezetünk.  *Környezetismeret:* Természeti, technikai környezet. Múlt megidézése.  *Dráma és tánc:* térkitöltő és térkihasználó gyakorlatok, mozgástechnikák, tánctechnikák.  *Matematika:* Képzeletben történő mozgatás. Hajtás, szétvágás síkmetszetek. Objektumok alkotása. |
|  |  |  |
| **Kulcsfogalmak/ fogalmak** | építmény, épület, település, nézet: felül-, alul-, oldalnézet, alaprajz, parasztház | |
| **Tanulási eredmények** |  | |