

3. ÉVFOLYAM

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

Az adott korosztály mindennapi digitális eszközfelhasználó. Ezért fontos a digitális képkészítés lehetőségeivel, a gyerek környezetében egyre hangsúlyosabbá váló médiajelenségekkel iskolai keretek között zajló foglalkozás is. A valós anyagokhoz és eszközökhöz kötött alkotás motiválása, segítése, kiemelt tanítói feladat. A 3-4. évfolyam tanulói egyre inkább képesek tanulótársaik alkotásait értékelni. Fontos, hogy ez a képesség saját munkájuk értékelésében is megmutatkozzon, értéknek tekintsék a befejezett, kész alkotás létrehozását.

3. ÉVFOLYAM

Alapóraszám: 72 óra
2 óra/hét

A témakörök áttekintő táblázata

Témakör sorszáma	Témakör neve	Óraszám
1.	Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények	22
2.	Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	8
3.	Médiahasználat – Valós és virtuális információk	10
4.	Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	6
5.	Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	10
6.	Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	12
7.	Versenyeredmények, tehetséggondozás; Egyházi ünnepek,	4

	jeles napok	
Összes óraszám:		72

1. TÉMAKÖR: Síkbeli és térbeli alkotások – Mese, fantázia, képzelet, személyes élmények		ÓRASZÁM: 22 óra
TANULÁSI EREDMÉNYEK		
<i>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</i>		
- élmények, elképzelt vagy hallott történetek, szövegek részleteit különböző vizuális eszközökkel egyszerűen megjeleníti: rajzol, fest, formáz, épít; - korábban átélt eseményeket, tapasztalatokat, élményeket különböző vizuális eszközökkel, élményszerűen megjelenít: rajzol, fest, formáz, épít és magyarázza azt; - rövid szövegekhez, egyéb tananyagtartalmakhoz síkbeli és térbeli vizuális illusztrációt készít különböző vizuális eszközökkel: rajzol, fest, formáz, épít és a képet, tárgyat szövegesen értelmezi; - saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza; - saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemez, összehasonlít; - képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja tetszését; - valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusán feldolgozza: rajzol, fest, formáz, eljátszik, elmesél; - saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti. - egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelést szövegesen is bemutatja, magyarázza; - elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: báb, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza; - saját és mások érzelmeit, hangulatait segítséggel megfogalmazza és egyszerű dramatikus eszközökkel eljátsza, vizuális eszközökkel megjeleníti; - azonosítja a nonverbális kommunikáció eszközeit: mimika, gesztus, ezzel kapcsolatos tapasztalatait közlési és kifejezési helyzetekben használja; - időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjelenít; - adott álló- vagy mozgóképi megjelenéseket egyéni elképzelés szerint átértelmez.		
FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK		
- Változatos mesés térben játszódó magyar népmese (pl. Zöld Péter) különleges helyszínének személyes vizuális megjelenítése különböző nézőpontok használatával, jellemző szereplők papírból kivágott figuráinak elhelyezése saját alkotott térben (térábrázolási-, emberábrázolási-, kifejező-, komponáló képesség fejlesztése. <u>Szemléltetésre ajánlott képanyag:</u> Hyeronimus Bosch: <i>Zenészek pokla</i>, Szinyei Merse Pál: <i>Majális</i>, Csontváry K. T.: <i>Nagy Taormina</i>, magyar népi építészet jellemző példáinak (paraszház, fa harangláb, székelykapu stb.) fotói.		

- Saját kitalált történet elmesélése, a történet inspirálta elképzelt terekről, egyszerű anyagok (pl. használt csomagolóanyag, természetben talált termények és termések, talált tárgyak) felhasználásával installáció készítése, díszletszerű tér berendezése a személyes élmények bemutatása, kifejezése céljából, csoportmunkában is (térábrázolás- és térrendezés képességeinek fejlesztése, kifejező képesség fejlesztése) <u>Szemléltetésre ajánlott filmanyag:</u> Kemény Henrik: Vitéz László. - Tanult mesék, mondák vagy zeneművek valós vagy kitalált szereplőinek (pl. lovag, Mátyás király, molnárlegény, komámasszony, "árgyélus kismadár", Hüvelyk Matyi) megformálása síkban vagy térben (pl. festmény, kollázs, papírmásé maszk, újrahasznosítható anyagokból báb), a szereplők illusztratív bemutatása vagy dramatikus feldolgozása érdekében csoportmunkában is. (Emberábrázolás, differenciált arc- és kézábrázolás fejlesztése) - Mesék, gyermekirodalmi alkotások (pl. Magyar népmesék, Vuk, Pinokkió) és azok filmes vagy színházi adaptációinak összehasonlítása, feldolgozása. Az olvasott szöveghez és a vetített adaptációhoz kapcsolódó élmények megjelenítése és vizuális feldolgozása különböző eszközökkel (pl. rajz, festés, montázs). - Korábban megismert és feldolgozott szövegekhez, zeneművekhez (pl. gyermekregény, tananyagrészlet, népdal, mondóka) illusztráció készítése különböző vizuális eszközökkel síkban és térben (pl. rajz, festés, plasztika) a munkák szöveges értelmezésével. - Saját irodalmi és filmes élményekből származó szereplők jellemzőinek, érzelmeinek, karakterének (pl. gesztusok, viselkedés, öltözk, személyes tárgyak) megfigyelése és feldolgozása különböző játékos (pl. dramatikus, vizuális) feladatokban a karakter és a jellemzők tudatosítása érdekében, és a tapasztalatok közös megbeszélésével. - Magyar népmesék, népballadák illusztratív megjelenítése jellegzetes magyar népviseleti elemek megfigyeléseinek felhasználásával. - Élmények, elképzelt vagy hallott történetek, (pl. álmok, családi események, osztálykirándulás, szüret) részleteinek megjelenítése különböző vizuális eszközökkel (pl. grafika, festmény), és kreatív történetalkotás az elkészült vizuális munkák segítségével (pl. nyitva hagyott történet befejezése, átírása) <u>Szemléltetésre ajánlott képanyag:</u> Marc Chagall festményei, Vankóné Dudás Juli hagyományos népi életmódot bemutató festményei. - Saját és mások munkáinak, képeknek, vizuális alkotások szereplőinek szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szerinti szöveges elemzése, összehasonlítása, a következtetések szöveges megfogalmazásával és megvitatásával (befogadói és szövegalkotási képességek fejlesztése). - Saját személyes történetek bemutatása érdekében valós hely, helyszín (pl. nagyszülők nyaralója, a település parkja, tópart, erdő, vegyesbolt, uszoda) megjelenítése különböző vizuális eszközökkel síkban és térben (pl. kollázs, vegyes technika, kréta, nyomat, mintázás, makett). - Grafikai felületet gazdagon tartalmazó grafika mintakincsének megfigyelése (pl. Van Gogh tollrajzai, Gyulai Líviusz grafikái), a tapasztalatok alapján rajzolt gyűjtemény készítése egyénileg, vagy csoportban. A gyűjtött minták felhasználása saját célú képalkotásban egyénileg vagy csoportmunkában.	
FOGALMAK	figurális alkotás, portré, képmező, kompozíció, karakter, hangulat, kollázs, montázs, képregény, fikció, lényegkiemelés, gesztus, személyiségjegy, színhangulat, népviselet, parasztház, tornác, székelykapu

2. TÉMAKÖR: Vizuális információ – Vizuális jelek a környezetünkben	ÓRASZÁM: 8 óra
TANULÁSI EREDMÉNYEK	
<i>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</i>	
- a tanulás során szerzett tapasztalatait, saját céljait, gondolatait vizuális megjelenítés segítségével magyarázza, illusztrálja egyénileg és csoportmunkában; - az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítségével értelmez; - egyszerű, mindennapok során használt jeleket felismer; - adott cél érdekében egyszerű vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket – jel, meghívó, plakát – készít egyénileg vagy csoportmunkában; - saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít.	
FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK	
- Egyszerű, mindennapok során használt jelek (pl. közlekedési jelek, útjelzés, piktogram, zenei kotta), kommunikációs szándékú vizuális közlések (pl. szórólap, óriásplakát, reklámanyag) felismerése, megfigyelése, azonosítása és elemzése tanári segítséggel. A tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban. - Egy valós vagy képzeletbeli tárgy vagy jelenség (pl. bűvös kocka, Gábor Áron rézagyúja, János vitéz kardja, ünnepkörök, napfogyatkozás, Kis Hableány emberré válása) számára plakát, szórólap tervezése, kivitelezése a kép és szöveg együttes alkalmazásával, a figyelem és érdeklődés felkeltése céljából. - Valós, mindennapi iskolai kommunikációs helyzetek érdekében a legfontosabb kommunikációs célt (pl. figyelem felkeltése, tájékoztatás, felhívás) érvényesítő síkbeli vagy térbeli vizuális megjelenés (pl. plakát, cégér, installáció) tervezése egyénileg és csoportmunkában is. - A környezetünkben észlelhető változások (pl. nyári zápor, olvadás, penészedés), folyamatok (pl. palacsintasütés, építkezés), mozgások (pl. kerékpár, óra) vizuális megfigyelése, értelmezése és a tapasztalatok és információk vizuális megjelenítése (pl. rajzsorozat, folyamatábra) a változás vagy folyamat időbeliségének hangsúlyozásával, csoportmunkában is. - Magyar mesékben, mondákban szereplő uralkodók címereinek, zászlóinak gyűjtése és a gyűjtemény bemutatása tabló, vagy prezentáció formájában. A gyűjtemény rajzos adatainak felhasználása kifejező jellegű képalkotásban.	
FOGALMAK	vizuális kommunikáció, befolyásolás, meggyőzés, figyelemfelkeltés, piktogram, térkép, plakát, idő, címer
3. TÉMAKÖR: Médiahasználat – Valós és virtuális információk	ÓRASZÁM: 10 óra
TANULÁSI EREDMÉNYEK	

<i>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</i>	
- képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja; - valós vagy digitális játékelményeit vizuálisan és dramatikusan feldolgozza: rajzol, fest, formáz, eljátszik, elmesél; - a vizuális nyelv elemeinek értelmezésével és használatával kísérletezik; - az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében; - az adott életkornak megfelelő tájékoztatást, meggyőzést, figyelemfelkeltést szolgáló, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket segítséggel értelmez; - azonosítja a gyerekeknek szóló, vagy fogyasztásra ösztönző, célzottan kommunikációs szándékú vizuális közléseket.	
FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK	
- Kisgyerekeknek szóló mozgóképi közlések (pl. tv reklám, gyermekműsor) üzenetének elemzése (pl. a kommunikációs célt szolgáló legfontosabb eszközök és az elért hatás) tanári segítséggel és a tapasztalatok felhasználása játékos feladatokban (pl. félelmetes-megnyugtató hangok gyűjtése, változatok újrajátszása). - Fogyasztásra ösztönző különböző reklámanyagok (pl. szórólap, óriásplakát, reklámújság, tv reklám) elemzése tanári segítséggel és a vizuális megjelenés áttervezése játékos feladatokban (pl. kommunikációs hatást erősítő vagy módosító céllal). - A saját médiahasználati szokások (pl. internet, televízió, rádió, mobiltelefon, könyv, videojáték) tanulmányozása különböző szempontok (pl. időtartam, tartalom, gyakoriság, résztvevők) alapján, és azok vizuális szemléltetése (pl. képes napirend, napló, fotósorozat). A tapasztalatok közös, reflektív megbeszélése, különös tekintettel a biztonságos médiahasználat szabályaira.	
FOGALMAK	média, reklám, televíziós műsortípus, televíziós sorozat, ismeretterjesztő műsor

4. TÉMAKÖR:	ÓRASZÁM:
Álló- és mozgókép – Kép, hang, történet	6 óra
TANULÁSI EREDMÉNYEK	
<i>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</i>	
- saját munkákat, képeket, műalkotásokat, mozgóképi részleteket szereplők karaktere, szín-, fényhatás, kompozíció, kifejezőerő szempontjából szövegesen elemez, összehasonlítja; - képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után önállóan megfogalmazza és indokolja tetszését; - képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja; - az adott életkornak megfelelő rövid mozgóképi közléseket segítséggel elemez, a vizuális kifejezőeszközök használatának tudatosítása érdekében; - időbeli történéseket egyszerű vizuális eszközökkel, segítséggel megjeleníti; - saját történetet alkot, és azt vizuális eszközökkel is tetszőlegesen megjeleníti.	
FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK	

- Régi magyar gyerekfilmek (pl.: Keménykalap 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. - 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. - Történetek, mesék, népmesék (pl.: Lázár Ervin: A hazudós egér; A fába szorult hernyó, Az igazságtevő nyúl) képregényszerű ábrázolása, időrendiség, cselekmény megjelenítésével, különböző nézőpontokból való ábrázolással, kiemeléssel.	
FOGALMAK	nézőpont, cselekmény, főszereplő, mellékszereplő, fényhatás, megvilágítás

5. TÉMAKÖR: Természetes és mesterséges környezet – Valós és kitalált tárgyak	ÓRASZÁM: 10 óra
TANULÁSI EREDMÉNYEK	
<i>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</i>	
- elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábot, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza; - saját és társai vizuális munkáit szövegesen értelmezi, kiegészíti, magyarázza; - alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz; - adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában; - különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál; - különböző alakzatokat, motívumokat, egyszerű vizuális megjelenéseket látvány alapján, különböző vizuális eszközökkel, viszonylagos pontossággal megjelenít: rajzol, fest, formáz, épít; - gyűjtött természeti vagy mesterséges formák egyszerűsítésével, vagy a magyar díszítőművészet általa megismert mintakincsének felhasználásával mintát tervez.	
FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK	
- Eszközként használható egyszerű természeti formák és tárgyak (pl. régi konyhai eszközök, ritka szerszámok) elemző-értelmező rajza megfigyelés alapján, kiemelés nagyítással. Rajzos használati utasítás készítése a természeti vagy mesterséges forma esetleg humorosnak ható, kitalált használati módjához. - Magyar népi cserépedények megfigyelése, következtetések megfogalmazása a formai jegyek alapján a használati módra (pl. vizes korsó, lábas, fazék, miskakancsó, butella). A megfigyelések rögzítése rajzban. A rajzok kreatív továbbalakítása szabad képalkotásban (Pl. miskakancsó megfigyelés utáni rajza alapján “miskakancsó családjának” megjelenítése).	

- Korong nélkül készülő, adott funkcióra alkalmas egyszerű agyagedény készítése az alkalmazott technikából adódó önálló tervezés alapján. (pl. homokedény, könyökedény) - 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. - Hulladékanyagokból új funkcióval bíró tárgyak tervezése, kivitelezése valós vagy elképzelt funkció teljesítése érdekében (pl.: flakonokból és egyéb kiegészítő elemekből fantasztikus járművek tervezése, modellezése). - Magyar népi ünnepkör iskolai bemutatásához (pl. Betlehemezés, Csillagjárás, Kiszé hajtás stb.) átéléséhez néprajzi dokumentáció (fotó, film) megismerésével hitelességre törekvő kellékek, jelmezek készítése csoportmunkában.	
FOGALMAK	tárgytervezés, csomagolás, használati tárgy- dísz tárgy, vizuális ritmus, formai egyszerűsítés, népi cserépedény, hímzés minta

6. TÉMAKÖR: Természetes és mesterséges környezet – Közvetlen környezetünk	ÓRASZÁM: 12 óra
TANULÁSI EREDMÉNYEK	
<i>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</i>	
- egyszerű eszközökkel és anyagokból elképzelt teret rendez, alakít, egyszerű makettet készít egyénileg vagy csoportmunkában, és az elképzelést szövegesen is bemutatja, magyarázza; - elképzelt történeteket, irodalmi alkotásokat bemutat, dramatizál, ehhez egyszerű eszközöket: bábót, teret/díszletet, kelléket, egyszerű jelmezt készít csoportmunkában, és élményeit szövegesen megfogalmazza; - képek, műalkotások, mozgóképi közlések megtekintése után adott szempontok szerint következtetést fogalmaz meg, megállapításait társaival is megvitatja; - különböző alakzatokat, motívumokat, egyszerű vizuális megjelenéseket látvány alapján, különböző vizuális eszközökkel, viszonylagos pontossággal megjelenít: rajzol, fest, formáz, épít; - alkalmazza az egyszerű tárgykészítés legfontosabb technikáit: vág, ragaszt, tűz, varr, kötöz, fűz, mintáz; - adott cél érdekében alkalmazza a térbeli formaalkotás különböző technikáit egyénileg és csoportmunkában; - saját kommunikációs célból egyszerű térbeli tájékozódást segítő ábrát – alaprajz, térkép – készít; - különböző egyszerű anyagokkal kísérletezik, szabadon épít, saját célok érdekében konstruál.	
FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK	
- Évszakoknak megfelelően természeti formákból való kép- és tárgyalakotás (pl. őszi: őszi termésleányok, termésbábok levelekből, tárgyalakotás őszi termésekből /koszorú, füzér/); tél: tobozokból karácsonyfa, betlehemi figurák készítése, hóvár, hószobor építése;	

tavaszi: 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. - Ismert funkció (pl. lakás, iskola, orvosi rendelő, mozi) saját ötlet alapján elképzelt változatának megtervezése, elkészítése makettben, az elkészült makettekől közösen településszerkezet (pl. falu, városrész) kialakítása, egyszerű „terepasztal” megépítése, csoportmunkában. - Magyar népi építészet legjellemzőbb sajátosságainak megismerése, makettépítés változatos anyagokból (pl. karton, agyag, természetben talált anyagok) egyéni- és csoportmunkában. - Kiállítás, múzeum, helytörténeti gyűjtemény, tájház felkeresése során vázlatrajzok készítése a hagyományos magyar népi élet belső tereiről, berendezési tárgyairól. A konkrét kiállítás élményéhez köthető tárgyalgatás. - 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. kifejező képalkotás valós magyar építmény témájában). - Magyar nemzeti jelképpé vált épületek és műalkotások (pl. Országház, debreceni Nagytemplom, Szabadság-szobor, Budai vár épületgyűjtése stb.) megismerése.	
FOGALMAK	építmény, épület, település, nézet: felül-, alul-, oldalnézet, alaprajz, parasztház

7. TÉMAKÖR: Versenyeredmények, tehetséggondozás; Egyházi ünnepek, jeles napok	ÓRASZÁM: 4 óra
TANULÁSI EREDMÉNYEK	
<i>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</i>	
- bibliai személyek és események mélyebb megismerése; - versenyhelyzet megismerése; - siker vagy kudarc feldolgozása; - jártasságot szerez a gyakorlati problémamegoldás feltételeinek és lépéseinek meghatározásában; - téma- és eszköz választásánál figyelembe veszi a megismert feladatok, eszközök jellemzőit a felhasználhatóság szempontjai szerint; - információkat gyűjt a felhasznált eszközökről, témákról; - megtervezi, és lehetőleg önállóan kivitelez a választott munkát.	
FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK	

- A siker és kudarctűrés folyamatos fejlesztése. - Egy adott témában meghatározott szabályok, megkötések betartása, elfogadása, igényesség fejlesztése. - Az ünnepek, versenyek témájának megfelelő munkák tervezése és kivitelezése. - Önismeret, együttműködési készség, munkakultúra fejlesztése. - Eszközök rendeltetésszerű használata, megfelelő munkakörnyezet. - A munkakörnyezet rendjének fenntartása.	
FOGALMAK	verseny, tehetség, egyház, ünnep, jeles napok, küzdőszellem, kitartás, szeretet, szokás, hagyomány, önkifejezés

A FEJLESZTÉS VÁRT EREDMÉNYEI A HARMADIK ÉVFOLYAM VÉGÉN
- Az alkotásra, megfigyelésre, elemzésre vonatkozó feladatok életkornak megfelelő értelmezése. - Élmény- és emlékkifejezés; jelek, ábrák készítése; egyszerű tárgyak alkotása. - A megismert anyagok és eszközök, technikák az alkotótevékenységnek megfelelő, rendeltetésszerű és biztonságos anyag- és eszközhasználata. - A legismertebb formák, színek, vonalak, térbeli helyek és irányok használata, látványok, műalkotások olvasásába is beépítve. - A szobrászati, festészeti, tárgyművészeti, építészeti területek közötti különbségek megfogalmazása (pl. festészen belül: arckép, csendélet, tájkép). - Látványok, műalkotások megfigyeléseinek során kialakult gondolatok, érzések elmondására a tantervben meghatározott legfontosabb fogalmak használatával, az életkornak megfelelően. - A médiaszövegekhez használt egyszerű kódok, kreatív kifejezőeszközök és azok érzelmi hatásának felismerése. - Az elsajátított kifejezőeszközök segítségével saját gondolatok, érzések megfogalmazása, rövid, egyszerű történet megformálása. - A médiaszövegek előállításával, nyelvi jellemzőivel, használatával kapcsolatos alapfogalmak elsajátítása. - Az életkorhoz igazodó biztonságos internet- és mobilhasználat szabályainak megismerése. - A hálózati kommunikációban való részvétel során fontos és szükséges viselkedési szabályok elsajátítása, alkalmazása. - Jártasság az anyagok megfigyelésében, tulajdonságok vizsgálatában. - Értékteremtés igényének kialakulása, a lakóhely szokásainak, hiedelmeinek ismerete. - Törekedjen az értékes és értéktelen megkülönböztetésére. - Képzelőereje nyilvánuljon meg a konstruálási bátorságban és eredetiségben.

Továbbhaladás feltételei:

- Tudja, mi az azonosság, hasonlóság.
- Legyen tisztában a beállítás tárgyainak arányával.
- Tudja, mi a kontraszt.
- Ismerje a fő- és mellékszíneket.
- Tudja a tempera és vízfesték jellemző fogásait alkalmazni.
- Tudjon valamely eseményt, élményt megfogalmazni.
- Tudjon valamely eseményt, élményt vizuálisan megjeleníteni.

- Legyen képes egyszerű bábokat tervezni, megalkotni.
- Ismerjen néhány népművészeti technikát.
- Legyen képes alkalmazni néhány technikát.
- Gyermekkori sajátosságainak megfelelően tudjon jeleket felismerni, új jeleket alkalmazni a közlekedés vagy tanulmányaihoz kapcsolódó más területen.
- Legyen képes élmény befogadására saját és társai munkájának elemzése során.
- Ismerje lakóhelyének legalább egy nevezetes műalkotását.
- Legyen képes alkalmazni néhány kézműves-technikát.

**ÉRTÉKELÉS VIZUÁLIS KULTÚRA TANTÁRGYBÓL 3. ÉVFOLYAM FÉLÉVKOR
ÉS TANÉV VÉGÉN:**

A továbbhaladás feltételei címszó alatt megadott szempontok alapján osztályzattal értékelünk.