

## Vizuális kultúra

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 büszkének 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 fejleszhető 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 minőségérzetet, 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 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, 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 büszkéek 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

döntést. A csoportos feladatmegoldások (például projektfeladatok) esetében a tanuló kipróbálhat ugyanakkor olyan együttműködések 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 ismételtethők.

### 5–6. évfolyam

Ebben az iskolaszakaszban erősödik fel a tanulóknál a valóság megismerése iránti fokozott igény. A látott és ismert vizuális világ ütköztetése révén nem csak mérlegelő gondolkodásuk, hanem az információk szelektálásának képessége is megalapozható. Az objektív és szubjektív ítéletek között képesek különbséget tenni. A valósághű ábrázolás igénye és a gyerek meglévő képességei közti eltérés vezethet az ábrázolási, alkotási kedv elvesztéséhez. A tantárgy tanításának egyik alapvető célja az alkotásra készítő motiváció fenntartása. Ez a kiskamaszkorba lépő gyerek érdeklődésére számot tartó vizuális feladatrendszerben valósítható meg. A tanulók érdeklődése személyenként változó, ezért az eredményes fejlesztés érdekében differenciált feladatkiadásra van szükség. A személyiségformálás e szakaszában is fontos szerepet kapnak a művészi alkotó-befogadó tevékenységek, melyek összetevőinek, a konkrét képességeknek, készségeknek fejlesztése alsó tagozaton már megkezdődik.

A tervezéshez figyelembe kell venni az előzményeket és a más tantárgyak által tanított ismeretek meglétét, mely lehetőséget ad azok felhasználására és beépítésére a vizuális kultúra tanórákon.

**Az 5–6. évfolyamon a vizuális kultúra tantárgy összesített alapóraszám: 68 óra**

### A TÉMAKÖRÖK ÁTTEKINTŐ TÁBLÁZATA

| <b>Témakör neve 5. évfolyamon</b>   |           |
|---|-----------|
| Vizuális művészeti jelenségek – Alkotások, stílusok                         | <b>5</b>  |
| Vizuális művészeti jelenségek – Személyes vizuális tapasztalat és reflexió  | <b>5</b>  |
| Médiumok sajátosságai – Médiumok jellemző kifejezőeszközei                  | <b>5</b>  |
| Tér és időbeli viszonyok – Tér és idő vizuális megjelenítésének lehetőségei | <b>5</b>  |
| Vizuális információ és befolyásolás – Kép és szöveg üzenete                 | <b>4</b>  |
| Környezet: Technológia és hagyomány – Hagyomány, design, divat              | <b>5</b>  |
| Környezet: Technológia és hagyomány – Tárgyak, terek, funkció               | <b>5</b>  |
| <b>Összes óraszám az 5. évfolyamon</b>                                      | <b>34</b> |

| <b>Témakör neve 6. évfolyamon</b>   |           |
|---|-----------|
| Vizuális művészeti jelenségek – Alkotások, stílusok                         | <b>5</b>  |
| Vizuális művészeti jelenségek – Személyes vizuális tapasztalat és reflexió  | <b>5</b>  |
| Médiumok sajátosságai – Médiumok jellemző kifejezőeszközei                  | <b>5</b>  |
| Tér és időbeli viszonyok – Tér és idő vizuális megjelenítésének lehetőségei | <b>5</b>  |
| Vizuális információ és befolyásolás – Kép és szöveg üzenete                 | <b>4</b>  |
| Környezet: Technológia és hagyomány – Hagyomány, design, divat              | <b>5</b>  |
| Környezet: Technológia és hagyomány – Tárgyak, terek, funkció               | <b>5</b>  |
| <b>Összes óraszám a 6. évfolyamon</b>                                       | <b>34</b> |

| <b>Témakör neve</b>   | <b>Javasolt óraszám</b> |
|---|-------------------------|
| Vizuális művészeti jelenségek – Alkotások, stílusok                         | 10                      |
| Vizuális művészeti jelenségek – Személyes vizuális tapasztalat és reflexió  | 10                      |
| Médiumok sajátosságai – Médiumok jellemző kifejezőeszközei                  | 10                      |
| Tér és időbeli viszonyok – Tér és idő vizuális megjelenítésének lehetőségei | 10                      |
| Vizuális információ és befolyásolás – Kép és szöveg üzenete                 | 8                       |
| Környezet: Technológia és hagyomány – Hagyomány, design, divat              | 10                      |
| Környezet: Technológia és hagyomány – Tárgyak, terek, funkció               | 10                      |
| <b>Összes óraszám a két évfolyamon:</b>                                     | <b>68</b>               |

|   | <b>5. évfolyam</b>   | <b>6. évfolyam</b>   |
|---|--|--|
| <b>Témakör</b>                            | <b>Vizuális művészeti jelenségek – Alkotások, stílusok</b>   | <b>Vizuális művészeti jelenségek – Alkotások, stílusok</b>   |
| <b>Javasolt óraszám</b>                   | <b>5 óra</b>   | <b>5 óra</b>   |
| <b>Tanulási eredmények</b>                | <p>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</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>– 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> </ul> | <p>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</p> <ul style="list-style-type: none"> <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> |
| <b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b> | <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</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– A történelem tantárgy keretében feldolgozott korszakok egy-egy jellemző műalkotásának, tárgyának, díszítő stíluselemének felhasználásával kifejező képalkotás,</li> </ul>   |

|                     |   |   |
|---------------------|---|---|
|                     | <p>megfogalmazásával. A tapasztalatok (pl. képolvasás, látvány szöveges ismertetése a vizuális megjelenítés érdekében, eligazodás vizuális információk között) felhasználása az alkotás során is.</p> <p>– 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.</p> | <p>plasztikus mű, vagy újraértelmezett tárgy készítése. (pl. fekete alakos vázákép stílusában modern olimpiai sportág megjelenítése, timpanon forma kitöltése jelen korunkra jellemző témájú csoportképpel).</p> <p>– 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.</p> |
| <b>Fogalmak</b>     | klasszikus művészet, objektív, szubjektív tapasztalatok, gyűjtések  | modern, kortárs vizuális művészet, művészettörténeti korok, stílus  |
| <b>Szemléltetés</b> | Lascauxi, altamirai barlangrajz, Willendorfi Vénusz, Stonehenge, Istar-kapu, karnaki Ámon-templom, Kheopsz piramisa, Szfinx, az írnok szobra, Tutenhamon halotti maszkja, a hieroglifák, a görög istenek, a görög színház, görög oszloprendek( dór, ion, korinthoszi, kariatida), Niké templom, görög vázák( geometrikus, feketealakos, vörösalakos) a római istenek és atributumaik, a boltív struktúrája, a Colosseum, a mozaikok, az olimpia, a diszkoszvető szobra, Marcus Aurelius lovasszobra, Laokon csoport, hazai példák(  | Bizánci stílus, Hagia Sophia, mozaikok, Ravennai Székesegyház, a román stílus ismérvei( kapubéltet, rózsablak, lőrészerű ablak, donga, keresztboltozat, Jáki templom, Ócsai templom, Pissai ferdetorony, Gótika, S alak, számráthíves ablak, támpillérek, Kölni dóm, Notre Dame, színes üvegablakok, iniciálé, a humanizmus nemzetközi és hazai példái, Leonardo  |

|  |                        |   |
|--|------------------------|---|
|  | Aquincum, Szombathely) | da Vinci, Vitruvius tanulmány, Szt. Anna harmadmagával, Mona Lisa, Michelangelo, Sixtusi kápolna mennyezetfreskója, Mózes szobra, kontraposzt tartás, |
|--|------------------------|---|

|                            | <b>5. évfolyam</b>  | <b>6. évfolyam</b>   |
|----------------------------|---|--|
| <b>Témakör</b>             | <b>Vizuális művészeti jelenségek – Személyes vizuális tapasztalat és reflexió</b>   | <b>Vizuális művészeti jelenségek – Személyes vizuális tapasztalat és reflexió</b>  |
| <b>Javasolt óraszám</b>    | <b>5 óra</b>  | <b>5 óra</b>   |
| <b>Tanulási eredmények</b> | <p>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</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>– felismeri az egyes témakörök szemléltetésére használt műalkotásokat, alkotókat, az ajánlott képanyag alapján;</li> <li>– különböző érzetek kapcsán belső képeinek, képzeleteinek megfigyelésével tapasztalatait vizuálisan megjeleníti;</li> <li>– szöveges vagy egyszerű képi inspiráció alapján</li> </ul> | <p>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– adott tartalmi keretek figyelembevételével karaktereket, tereket, tárgyakat, helyzeteket, történeteket részletesen elképzel, fogalmi és vizuális eszközökkel bemutat és megjelenít, 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 megjelenít, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit,</li> </ul> |



|   |  |   |
|---|--|---|
|   | <p>elképzelet és megjeleníti a látványt, egyénileg és csoportmunkában is;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– megfigyeléseit, tapasztalatait, gondolatait vizuálisan rögzíti, mások számára érthető vázlatot készít;</li> </ul>   | <p>ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást talál.</p>  |
| <b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b> | <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 információk, képi inspirációk gyűjtése és megfelelő alkotó felhasználása egyénileg és csoportmunkában.</li> </ul> | <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> |
| <b>Fogalmak</b>                           | <p>vizuális élmény, hatás, asszociáció, karakter</p>   | <p>figuratív-nonfiguratív megjelenítés</p>  |

|                            | <b>5. évfolyam</b>   | <b>6. évfolyam</b>  |
|----------------------------|--|---|
| <b>Témakör</b>             | <b>Médiumok sajátosságai – Médiumok jellemző kifejezőeszközei</b>  | <b>Médiumok sajátosságai – Médiumok jellemző kifejezőeszközei</b>   |
| <b>Javasolt óraszám</b>    | <b>5 óra</b>   | <b>5 óra</b>  |
| <b>Tanulási eredmények</b> | <p>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– adott témával, feladattal kapcsolatos vizuális</li> </ul> | <p>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– vizuális megjelenések, képek, mozgóképek,</li> </ul> |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p>információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– a vizuális problémák vizsgálata során összegyűjtött információkat, gondolatokat különböző szempontok szerint rendez és összehasonlít, a tapasztalatait különböző helyzetekben a megoldás érdekében felhasználja;</li> </ul>   | <p>médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetéseit megfogalmazza, és alkotó tevékenységében felhasználja, egyénileg és csoportmunkában is;</p> <ul style="list-style-type: none"> <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> |
| <p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b></p> | <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,</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>– 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</li> </ul>  |

|                 |  |   |
|-----------------|--|---|
|                 | <p>időbeliség) megismerése. A tapasztalatok adekvát használata érdekében információk, vizuális inspirációk gyűjtése, különös tekintettel a figyelemirányítás és kiemelés célját szolgáló lehetőségekre.</p> <p>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.)</p> | <p>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.</p> |
| <b>Fogalmak</b> | <p>vizuális kifejezési eszközök, médium, kiemelés,</p>   | <p>figyelemirányítás, kompozíció, képkivágás, nézőpont</p>  |

|                            | <b>5. évfolyam</b>   | <b>6. évfolyam</b>   |
|----------------------------|--|--|
| <b>Témakör</b>             | <p><b>Tér és időbeli viszonyok – Tér és idő vizuális megjelenítésének lehetőségei</b></p>  | <p><b>Tér és időbeli viszonyok – Tér és idő vizuális megjelenítésének lehetőségei</b></p>  |
| <b>Javasolt óraszám</b>    | <p><b>5 óra</b></p>  | <p><b>5 óra</b></p>  |
| <b>Tanulási eredmények</b> | <p>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</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,</li> </ul> | <p>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– adott cél szempontok figyelembevételével térbeli, időbeli viszonyokat, változásokat, eseményeket, történeteket rögzít, megjelenít, egyénileg és csoportmunkában is;</li> <li>– adott témát, időbeli,</li> </ul> |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p>képek, mozgóképek, médiaszövegek vizsgálata, összehasonlítása során feltárt következtetéseit megfogalmazza, és alkotó tevékenységében felhasználja, egyénileg és csoportmunkában is;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– felismeri az egyes témakörök szemléltetésére használt műalkotásokat, alkotókat, az ajánlott képanyag alapján;</li> </ul>   | <p>térbeli folyamatokat, történéseket közvetít újabb médiumok képírási formáinak segítségével egyénileg vagy csoportmunkában is;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– nem konvencionális feladatok kapcsán egyéni elképzeléseit, ötleteit rugalmasan alkalmazva megoldást talál.</li> </ul>  |
| <p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>– A térmegjelenítés 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> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Az egy iránypontos perspektíva egyszerű szabályainak megismerése, és az ismeretek felhasználása kitalált tér ábrázolására épülő alkotó munkában.</li> <li>– Példák alapján időbeli változások, 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.</li> </ul> |
| <p><b>Fogalmak</b></p>                           | <p>tér, nézőpont, képkivágás, rövidülés, fókuszpont, horizont,</p>  | <p>időbeli változás vizuális megjelenítései, folyamatábra,</p>   |

|  |  |                      |
|--|--|----------------------|
|  |  | képregény/storyboard |
|--|--|----------------------|

|   | <b>5. évfolyam</b>  | <b>6. évfolyam</b>  |
|---|---|---|
| <b>Témakör</b>                            | <b>Vizuális információ és befolyásolás – Kép és szöveg üzenete</b>  | <b>Vizuális információ és befolyásolás – Kép és szöveg üzenete</b>  |
| <b>Javasolt óraszám</b>                   | <b>4 óra</b>  | <b>4 óra</b>  |
| <b>Tanulási eredmények</b>                | <p>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</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 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> </ul> | <p>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</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 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> </ul> <p>célzottan vizuális kommunikációt szolgáló megjelenéseket értelmez és tervez a kommunikációs szándék és a hatáskeltés szempontjait kiemelve</p> |
| <b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>– A téma feldolgozásakor aktuálisan más tantárgy keretében tanult korhoz illeszkedő művészettörténeti korszak jellemző</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– A verbális és a vizuális kommunikáció közötti lényegi különbségek felismerése és megfogalmazása kreatív gyakorlatok (pl.</li> </ul>  |

|                 |   |   |
|-----------------|---|---|
|                 | <p>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 képanyelvi eszközök felhasználása az alkotás során egyénileg és csoportmunkában is.</p> | <p>sajtófotók szóbeli leírásával, „közvetítésével”) tapasztalatai alapján csoportmunkában is.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Felismeri az egyes témakörök szemléltetésére használt műalkotásokat, alkotókat, az ajánlott képanyag alapján.</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> </ul> |
| <b>Fogalmak</b> | kommunikációs felület, üzenet, hír/álhír, figyelemirányítás   | kommunikációs cél, hatáskeltés vizuális eszközei, valóság/fikció, dokumentálás, befolyásolás  |

|                            |   |   |
|----------------------------|---|---|
|                            | <b>5. évfolyam</b>  | <b>6. évfolyam</b>  |
| <b>Témakör</b>             | <b>Technológia és hagyomány – Hagyomány, design, divat</b>  | <b>Technológia és hagyomány – Hagyomány, design, divat</b>  |
| <b>Javasolt óraszám</b>    | <b>5 óra</b>  | <b>5 óra</b>  |
| <b>Tanulási eredmények</b> | <p>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– látványok, vizuális jelenségek, alkotások lényeges, egyedi jellemzőit kiemeli, bemutatja;</li> </ul> | <p>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználattal tárgyakat, tereket tervez</li> </ul> |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <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>– 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> </ul> | <p>és hoz létre, egyénileg vagy csoportmunkában is;</p> <ul style="list-style-type: none"> <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> |
| <p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b></p> | <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,</li> </ul>   | <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. krumpli, papír nyomtatás;</li> </ul>                  |

|                 |   |   |
|-----------------|---|---|
|                 | <p>interjú készítése az érintettekkel, skanzen vagy helytörténeti kiállítás látogatása).</p> <p>– 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 eszközhasználat (pl. nemezelés, hímzés, szövés, fonás, agyagozás, bőrmunka).</p> | <p>stencil/sablon, filctoll, textílfestés).</p> <p>– A hagyományos magyar népi kultúra és a modern, kortárs kultúra tárgyi világának (pl. épület, tárgy, öltözék) 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.</p> |
| <b>Fogalmak</b> | <p>hagyomány, néprajz, népi kultúra, design, divat, kézműves technika</p>   | <p>egyedi tárgy, formaredukció, motívum, technológia</p>  |

|                            | <b>5. évfolyam</b>  | <b>6. évfolyam</b>   |
|----------------------------|---|--|
| <b>Témakör</b>             | <b>Technológia és hagyomány – Tárgyak, terek, funkció</b>   | <b>Technológia és hagyomány – Tárgyak, terek, funkció</b>  |
| <b>Javasolt óraszám</b>    | <b>5 óra</b>  | <b>5 óra</b>   |
| <b>Tanulási eredmények</b> | <p>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</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</li> </ul> | <p>A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– adott koncepció figyelembevételével, tudatos anyag- és eszközhasználat (pl. rajz, festés, kollázs, montázs, vegyes technika) segítségével tárgyakat, tereket</li> </ul> |



|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>kapcsolatos vizuális információkat és képi inspirációkat keres többféle forrásból;</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>– különböző művészettörténeti korokban, stílusokban készült alkotásokat, építményeket összehasonlít, megkülönböztet és összekapcsol más jelenségekkel, fogalmakkal, alkotásokkal, melyek segítségével alkotótevékenysége során újrafogalmazza a látványt</li> </ul> | <p>tervez és hoz létre, egyénileg vagy csoportmunkában is;</p> <ul style="list-style-type: none"> <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> |
| <p><b>Fejlesztési feladatok és ismeretek</b></p> | <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.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <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</li> </ul>  |

|                        |  |   |
|------------------------|--|---|
|                        | <p>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> <p>– 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.</p> | <p>szempontok mentén (pl. funkció, anyag, forma, díszítés, környezetkárosítás ) és a vizsgálat eredményeinek részletes szöveges és vizuális bemutatása (pl. tábló, prezentáció formájában).</p> <p>– Szokatlan egyéni funkcióra (pl. álomkép-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).</p> |
| <p><b>Fogalmak</b></p> | <p>környezettudatosság, tervezés, rendeltetés</p>  | <p>tárgy/építmény nézetei</p>   |

### Ajánlott műtípusok, művek, alkotók 5-6. évfolyamon

A szemléltetés érdekében az alábbi műtípusok, művek, vagy alkotók valamely művének bemutatása ajánlott a kötelezőkön felül:

**Építmények:** amiens-i székesegyház, , debreceni Nagytemplom, Erekteion, fertődi Eszterházy-kastély, Hagia Sophia, Hundertwasser épületei, festményei, , jáki bencés apátsági templom, , Notre-Dame székesegyház-Párizs, nyírbátori református templom, Palazzo Farnese, Parthenon, Pantheon, pisai dóm, Pollack Mihály: Magyar Nemzeti Múzeum, Steindl Imre: Országház, Stonehenge, Szent Péter bazilika és kollonád, versailles-i palota, Ybl Miklós: Operaház, Szent István bazilika, Zikkurat- Úr

**Képzőművészeti alkotások:** Bruegel: Gyermekjátékok, Babel tornya, Írnok szobor, Botticelli: Vénusz születése, Chagall: Párizs az ablakon keresztül, Csók István: A keresztapa reggelije, Csontváry Kosztka Tivadar: Magányos cédrus, Zarándoklás a cédrushoz, Öreg halász, Nagy Taormina, Mostar, delphoi kocsihajtó, Duchamp: Biciklikerek, Dürer: Önarckép, Izsó Miklós: Táncoló paraszt, Laokoón-csoport, Manet: Reggeli a szabadban, Michelangelo: Dávid, Sixtus- kápolna freskói, Müron: Diszkoszvető, Munch: Sikoly, M.S. mester: Mária és Erzsébet találkozása, Nofretete fejszobra, Rippl-Rónai: Kalitkás nő, „kukoricás képek”, Rodin: Gondolkodó, Római portrészobor, Rubljov: Szentháromság, Soós Nóra: Buborékfújó VIII., Szamothrakéi Niké, Szinyei Merse Pál: Majális, Szent László legendákat ábrázoló freskók, Van Eyck: Arnolfini házaspár, Van Gogh: Önarckép, Napraforgók, tájképek, grafikák, Velazquez: Las Meninas, Vermeer: Geográfus, Willendorfi vénusz

**Egyéb:** Bayeux-i kárpit, chartres-i katedrális üvegablakai, görög vázafestészet, Lánchíd-Budapest, Magyar Szent Korona és koronázási jelvények, nagyszentmiklósi kincs, Szkíta aranyszarvas, Tutanhamon arany halotti maszkja