

A követelmény szerepe a művészetoktatás tartalmi szabályozásban

1. **A közoktatásról szóló, többször módosított 1993. évi LXXIX. törvény (a továbbiakban: közoktatásról szóló törvény) 10.§.** (3) bekezdése kimondja, hogy a gyermeknek, tanulónak joga, hogy adottságainak, képességeinek, érdeklődésének megfelelő nevelésben és oktatásban részesüljön, képességeihez mértén tovább tanuljon, valamint tehetségének felmérése és fejlesztése érdekében alapfokú művészetoktatásban vegyen részt. Az alapfokú művészetoktatás a művészi kifejezőkészséget alapozza meg, illetve felkészít a szakirányú továbbtanulásra. A művészetoktatás fontos szerepet tölt be a nemzeti hagyományok ápolásában, a nemzeti értékek megőrzésében, a különböző kultúrák iránti nyitottság kialakításában.
2. **A közoktatásról szóló törvény 8. §.** (14) bekezdésében foglaltak alapján az alapfokú művészetoktatási intézményekben folyó nevelő és oktató munka, illetve a helyi tanterv a művelődési és közoktatási miniszter által – művészeti áganként – kiadott alapfokú művészetoktatás követelményeire és tantervi programjára épül.

Jelenleg érvényes: <https://mzmsz.hu/index.php/hu/tantervek>

SZÍN- MŰVÉSZET- BÁB- MŰVÉSZETI ÁG

Színjáték tanszak

A képzés ideje: 6 év

Évfolyamok száma: 6

Tantárgyak

Főtárgy: drámajáték (alapfok 1-6. osztály)

Kötelező tárgyak: -beszédgyakorlatok

-mozgásgyakorlatok

Kötelezően választható tantárgy: vers- és prózamondás

A tanszak általános fejlesztési követelményei

Készítse fel a tanulót

drámai szövegek értő – színészi szempontokat figyelembe vevő – olvasására,

különböző színészi technikák tudatos alkalmazására,

színházi improvizációra,

mozgásos, nyelvi, beszédtechnikai eszközökkel történő karakterábrázolásra,

egyes színházi stílusoknak megfelelő színészi játékokra,

különböző szerepek megformálására,

a rendezői instrukciók mentén végzett munkára,

más művészeti ágak területéről származó ismereteinek alkalmazására a szerepalkotás során,

színházi előadások elemzésére, értékelésére.

Ismertesse meg a tanulóval

a színházi alapfogalmakat/szak kifejezéseket,

a drámai/színházi konvenciókat, azok alkalmazását,

a legfontosabb történeti és/vagy kortárs színházi stílusokat,

a színházi műfajokat,

a szöveg- és előadás-elemzés szempontjait,

a színészi játék alapvető iskoláit,

a színészi alkotómunka fázisait, főbb összetevőit,

a színház jelenkori közösségi, társadalmi szerepét,

napjaink színházi struktúráját.

A képzés feladatai

Ismertesse meg a tanulóval

az improvizációs technikákat,

a színház és a társ- művészetek alapjait,

a színházi alapfogalmakat.

Fejlessze a tanuló

fantáziáját,

figyelmét, fegyelmét és önismeretét,

kreativitását, alkotóképességét,

gesztusnyelvi kifejezőkészségét,

a kapcsolatteremtő és együttműködő képességét,

a térbeli tájékozódását és a kreatív térhasználatot.

Alakítsa ki a tanulóban

kifejező beszéd és mozgás képességét.

Tegye képessé a tanulót

a test kontrollálására,

az improvizációs technikák alkalmazására.

TANANYAG

Alapfok

1. évfolyam

Drámajáték

Heti 2x45 perc

A tananyag egy egyszerű állatmese vagy tanító, esetleg verses mese köré fonódik. A mese feldolgozása és színpadra állítása során fontos, hogy a tanulók kontaktust tudjanak teremteni egymással egy egészen rövid és világos szituációban.

Gyakorlatok, játékok:

önismereti és társismereti játékok;

szituációs játékok;

improvizációk, csoportos improvizációk;

koncentrációs, figyelemfejlesztő gyakorlatok (a további évfolyamokon is megjelennek a tanulók életkori sajátosságainak, képességeinek és a fejlesztési célnak megfelelően);

ritmus a mozgásban, beszédben;

szövegek különböző stílusban való megjelenítése.

Feladatok

Ismertesse meg a tanulóval

a tér érzékelését, használatát és jelentését,

a történet, s a történetben szereplők fontosságát,

az alapérzelmek (szeretet, harag, aggodalom, irigység stb.) kifejezésének és megjelenítésének módját.

Fejlessze

a beleélés képességét,

a verbális és non-verbális kifejezőeszközöket,

a társakkal való együttműködés képességét.

Követelmények

A tanuló ismerje

a tér érzékelését, használatát és jelentését,

a történet, s a történetben szereplők fontosságát,

az alapérzelmek (szeretet, harag, aggodalom, irigység stb.) kifejezésének és megjelenítésének módját.

Legyen képes

egy egyszerű, könnyen követhető történet (pl.: La Fontaine, Aesopus) átélésére, elmesélésére,

színpadi megjelenítésére,

a társak gesztusainak értelmezésére.

2. évfolyam

Heti 2x45 perc

A tananyag olyan népmesék köré fonódik, melyek tartalmazzák a szokásos mesefordulatokat, állandó meseelemeket, típusokat.

Gyakorlatok, játékok:

önismereti és társismereti játékok;

koncentrációs, figyelemfejlesztő gyakorlatok;

bizalomgyakorlatok (a további évfolyamokon is megjelennek a tanulók életkori sajátosságainak, képességeinek és a fejlesztési célnak megfelelően);

egyszerűbb szituációs játékok (rövid, világos kereteket megadó, ismert élethelyzeteket feldolgozó rögtönzések);

természetes megszólalást segítő beszédtechnikai gyakorlatok.

Feladatok

Ismertesse meg a tanulóval

a bizalom fontosságát,

a történetmesélés, kontextus-teremtés, fokozás, feszültségkeltés szabályait,

a meseelemeket, a jellegzetes számokat, tipikus mesefordulatokat, alakokat.

Fejlessze

a kapcsolatteremtés képességét,

a fiúk és lányok együttműködésének képességét,

az eltérő magatartásformák, gondolkodásmódok („különc” viselkedés) megértését és elfogadását,

a szociális érzékenységet.

Követelmények

A tanuló ismerje

a bizalom fontosságát,

a történetmesélés, kontextus-teremtés, fokozás, feszültségkeltés szabályait;

a meseelemeket, a jellegzetes számokat, tipikus mesefordulatokat, alakokat.

Legyen képes

szerepvállalásra, a szereppel járó tulajdonságok megértésére, megjelenítésére,

tudatos koncentrációra,
elfogadásra, a bizalom átélésére,
az egyre fontosabbá váló kortárs kapcsolatok ábrázolására egy-egy szituációban,
egy történet közös dramatizálására a megismert munkaformák (kórusok, tablók stb.) segítségével.

3.évfolyam

heti 2x45 perc

A tananyag olyan népmese vagy népmesék, amelyek megismertetik a tanulókat más kultúrákkal (pl.: Ezeregyéjszaka, Pancsatantra, indián, afrikai mesék). A mese feldolgozása során szembesülni kell egy másik kultúra értékrendszerével és gondolkozásmódjával, valamint követelményrendszerével.

Gyakorlatok, játékok:

önismereti és társismereti játékok;

koncentrációs, figyelemfejlesztő gyakorlatok;

bizalomgyakorlatok;

fantáziajátékok;

improvizációs gyakorlatok (párban és csapatban);

a szerepcsere, szerepvétél improvizációs formái;

kontextus-építő játékok;

a kiválasztott mese közegében játszódó drámaóra;

a szocio-kulturális különbségekből fakadó konfliktusokat feldolgozó drámaóra.

Feladatok

Ismertesse meg a tanulóval

a beleélés lehetőségét,

a másik sorsának átélését a játékban,

az archetipusos érzelmek megélését,

a szokások, tradíció, törvények meghatározó jelentőségét az egyes magatartásformákban,

viselkedésmódokban,

a szertartásjáték formáit,

a feszültséget a szituációban, színjátékban,

a kapcsolatteremtés fontosságát.

Fejlessze

a kreativitást, a fantáziát,

az együttműködést, a csapatmunkára való képességet,

a kíváncsiság és elfogadás képességét,

a felelősségvállalást,

a problémaérzékenységet, probléma-megoldási készséget,

a túlzó, sűrítő, lényegkiemelő színjáték képességét.

Követelmények

A tanuló ismerje

a beleélés lehetőségét,

a másik sorsának átélését a játékban,

az archetipusos érzelmek megélését,

a szokások, tradíció, törvények meghatározó jelentőségét az egyes magatartásformákban,

viselkedésmódokban,

a szertartásjáték formáit,

a szituációban, színjátékban megjelenő feszültséget,

a kapcsolatteremtés fontosságát.

Legyen képes

tudatos, alkotó színpadi jelenlétre,

feszültségteremtésre,

konfliktusmegoldásra,

az egyes alakok hagyományainak, értékrendjének, világlátásának a figura cselekvéseiben,

döntéseiben való felismerésére, átélésére és megjelenítésére,

jellemzésre non-verbális eszközökkel, illetőleg ennek értelmezésére,

egy-egy figura, helyzet magját túlzó eszközökkel megjeleníteni,

csoporton belül a versengés és kooperáció termékeny harmóniájának megteremtésére.

4.évfolyam

heti 2x45 perc

A tananyag olyan történet feldolgozása, melynek csak az alappontjait, dramaturgiai fordulóit adjuk meg. Szituációs játékokkal, „tanítási drámával” teremtyük meg a történet kontextusát.

Feladatok

Gyakorlatok, játékok:

önismereti és társismereti játékok;

bizalomgyakorlatok;

improvizációs játékok;

koncentrációs játékok szöveggel, mozgással.

Ismertesse meg a tanulóval

az önálló történetalkotás lehetőségét,

a sors, a történet, a jellem fogalmát,

a különböző morális problémák értelmezésének, megélésének és megjelenítésének módját,

a különböző morális problémák megoldásának útjait, lehetőségeit.

Fejlessze

a problémamegoldó gondolkodást,

a probléma feltárásának, megfigyelésének képességét,

a koncentrációt,

az empátiát,

a non-verbális jelek érzékelését és értelmezését,

a helyzetek, szituációk érzelmi háttérének feltárását, elemzését segítő képességeket,

egyres viselkedésformák, cselekvések, döntések szociális háttérének feltárási és megfogalmazási képességét.

Követelmények

A tanuló ismerje

az önálló történetalkotás lehetőségét,

a sors, a történet, a jellem fogalmát,

a különböző morális problémák értelmezésének, megélésének és megjelenítésének módját,

a különböző morális problémák megoldásának útjait, lehetőségeit.

Legyen képes

közös dramatizálásra,

a közös dramatizáláson keresztül jellem felépítésére,

konfliktuskezelésre,

történetalkotásra.

5.évfolyam

heti 2x45 perc

A tananyag mitológiák (pl.: görög, kelta, finn) nagy története vagy történetei. A mítoszon

keresztül megérthetik, és megtanulhatják a tanulók, hogy különböző világértelmezések

léteznek, s megkereshetik benne önmaguk kérdéseit, válaszait.

Gyakorlatok, játékok:

bizalomgyakorlatok;

önismereti és társismereti játékok;

koncentrációs, figyelemfejlesztő gyakorlatok;

páros és csoportos improvizációk (improvizációk mitikus hősökkel, közegben, tárgyakkal,

helyszíneken stb.);

Feladatok

Ismertesse meg a tanulóval

a világ, a társadalom, az ember, a legfontosabb életérzések értelmezésének művészi és mitikus módját,

a metaforikus, szimbolikus látásmódot,

a szimbolikus ábrázolás alapvető színpadi eljárásait, a szimbolikus játék sajátosságait,

a jelenkor meghatározó racionalis, empirikus tudományos megismerése és a mitikus, művészi

megismerés közötti különbséget,

a humort, mint a problémamegoldás egyik módját,

az érzések, érzelmek színpadi megjelenítésének eszközeit,

a mitológia legfontosabb kultúrtörténeti, vallási vonatkozásait, amelyből egy vagy több mítoszt eljátszanak.

Fejlessze

az önismeretet, a pozitív jellemvonások tudatos fejlesztésének képességét,

a fizikai, intellektuális, szociális kompetenciákat a színjátékon keresztül,

a kreatív gondolkodást,

a kezdeményezőkézséget, az aktivitást,

az önállóságot,

a hétköznapi élethelyzetek elemzésének készségét, metaforikus szimbolikus megjelenítésének képességét.

Ösztönözze a tanulót a hétköznapi élethelyzetek háttérének tudatos kutatására.

Alakítson ki a tanulóban egészséges testképet.

Követelmények

A tanuló ismerje

a világ, a társadalom, az ember, a legfontosabb életérzések értelmezésének művészi és mitikus módját,

a metaforikus, szimbolikus látásmódot,

a szimbolikus ábrázolás alapvető színpadi eljárásait, a szimbolikus játék sajátosságait, a jelenkor meghatározó racionális, empirikus tudományos megismerése és a mítikus, művészi megismerés közötti különbséget, a humort, mint a problémamegoldás egyik módját, az érzések, érzelmek színpadi megjelenítésének eszközeit, a „mitológia” legfontosabb kultúrtörténeti, vallási vonatkozásait, amelyből egy vagy több mítoszt eljátszanak.

Legyen képes

egy történet önálló értelmezésére, elemzésére, a színpadi figurák érzelmeinek átélésére, megjelenítésére, a színpadi szimbólumok üzenetének megértésére, a színpadi szimbólumok érzelmi feldolgozására, szimbólumalkotásra, az improvizáció minden formájában (egyéni, páros, csoportos, teljesen rögtönzött, megbeszélte) kreatív, kezdeményező megnyilvánulásra, személyes érzelmek szimbolikus átfogalmazására a játékban.

táncok, szertartásjátékok;

relaxációs gyakorlatok;

kellék-, maszk-, jelmezkészítés.

6.évfolyam

heti 2x45 perc

A tananyag életjáték létrehozása. Az alkotás során mozgósítani kell és lehet az összes színpadi játékot és az ezeket előkészítő tréninget, gyakorlatot. A világ és az én művészi megismerése, értelmezése saját élethelyzetre alkalmazható. Az életjáték létrehozása során el kell és lehet jutni a konfliktusok és azok megoldásának újfogalmazásáig, azok magasabb szintű megértéséig, kezeléséig.

Gyakorlatok, játékok:

- ☐ bizalomgyakorlatok;
- ☐ önismereti és társismereti játékok;
- ☐ koncentrációs, figyelemfejlesztő gyakorlatok;
- ☐ páros és csoportos improvizációk.

Feladatok

Ismeresse meg a tanulóval

- ☐ saját élmények, történetek művészi újfogalmazásának lehetőségeit,
- ☐ szimbólumok létrehozásának módját saját élmények alapján,
- ☐ a konfliktuskezelés színpadi lehetőségeit.

Fejlessze

- ☐ a pontos, lényegre törő kérdések megfogalmazásának képességét a világ bonyolult jelenségeiről,

a kritika és önkritika képességét,

- ☐ a művészi alkotások iránti fogékonyságot,
 - ☐ a társművészetek befogadásának képességét,
- az empátiát, a problémaérzékenységet más sorsok iránt.

Alakítson ki a tanulóban helyes önképet, segítése elő integrált énkép kialakítását.

Ösztönözze a tanulót a művészi gondolkodásmód alkalmazására saját élethelyzeteiben.

Követelmények

A tanuló ismerje

- ☐ saját élmények, történetek művészi újfogalmazásának lehetőségeit,
- ☐ szimbólumok létrehozásának módját saját élmények alapján,
- ☐ a konfliktuskezelés színpadi lehetőségeit.

Legyen képes

- ☐ tanulmányai során szerzett színházi, dramatikus tapasztalatainak alkotó módú felhasználására,
- ☐ egy élet és ember ismeretét mozgósító történetnek, valamint kontextusának megjelenítésére,
- ☐ cselekvések összetett háttéréről (lélektani, szociális) gondolkodni, azt elemezni,
- ☐ más értékrendek, normák, viselkedésformák megértésére, elfogadására,
- ☐ az eddig megismert tréningekhez, játékokhoz szükséges problémamegoldó, társakat segítő, inspiráló aktivitásra.

Követelmények

Az alapfok elvégzését követően a tanulók legyenek képesek

- figyelmük tudatos összpontosítására, fegyelmezett feladatvégzésre,
- társaik, önmaguk és a felnőtt világ érzékeny megfigyelésére,
- a verbális, vokális és non-verbális kommunikációs csatornák tudatos használatára,



Szabó Pál Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola

5530 Vésztő, Vörösmarty 1-7. Tel: 66/477-059, 66/477-059

E-mail: szpiskola@veszto.hu



- a bizalom átélésére, az empátiás képesség működtetésére társas helyzetekben,
- érzelmi emlékek felszínre hozására és a szerepjátékokban való kreatív alkalmazására,
- érzékeny kapcsolatteremtésre és annak megtartására,
- tiszta és kifejező verbális és gesztusnyelvi megnyilatkozásokra,
- pontos és érzéketlen szerepjátékra társaikkal és egyénileg,
- kreatív dramatizálásra, a dramatizálás alapvető eszköztárának önálló alkalmazására,
- saját testük, mozgásaik, illetve a tér és a térben mozgó társak differenciált és pontos érzékelésre, a tér kreatív használatára,
- egyre növekvő intenzitású, tudatosságú és mélységű részvételre a szerepjátékokban, csoportos improvizációkban,
- különböző - felidézett, illetve az emberi világban tapasztalt - érzelmek verbális, vokális, mozgásos, mimikai és a társművészetek eszköztárát is bevonó eszközökkel történő kifejezésére,
- összetett művészi üzenetek közlésére különböző anyag-, tér- és mozgásformák együttes alkalmazásán keresztül,
- a megismert munkaformák tudatos és kreatív alkalmazására saját ötleteik, gondolataik kidolgozásában, illetve egy kötött drámai szöveg megjelenítésének előkészítésében.

Ismerjék

- a saját testük adta lehetőségeiket, illetve érzékszerveik hatékonyságát,
- a különböző verbális és gesztusnyelvi megnyilatkozásokat, illetve saját eszköztáruk ezirányú fejlettségének mértékét,
- a különböző, szerepjátékokban alkalmazható mozgásformákat, illetve saját eszköztáruk ezirányú fejlettségének mértékét,
- figyelmük tudatos összpontosításának szerepét és módját, a fegyelmezett feladatvégzés feltételeit,
- társaik, önmaguk és a felnőtt világ megfigyelésének módjait, ennek szerepét a szerepjátékok során és az improvizációkban,
- a verbális, vokális és nonverbális kommunikációs csatornák adta lehetőségeket, használatuk lehetséges módjait,