

## Művészetek

### 11. évfolyam

A művészetre tervezett heti 1 óra a 11. évfolyamon megvalósulhat a dráma és színház, a vizuális kultúra, az ének-zene, valamint a mozgóképkultúra és médiaismeret tantárggyal is.

A nevelés a teljes emberre irányul, aki test-szellem és lélek egysége, tehát a köznevelés célja nem választható el az élet céljától.

A művészet alapvető emberi szükséglet, a művészi alkotás pedig az ember legősibb kifejezési módja. A művészet köznevelésben betöltött szerepe nem önmagáért való, feladata egyensúlyt teremteni az értelmi-érzelmi intelligencia fejlesztésében.

A tanuló belső világának érzelmi gazdagsága pozitívan hat a gondolkodás, a kreativitás, az emlékezőtehetség képességeire. A művészetoktatás a NAT nélkülözhetetlen része, a transzfer hatás következtében tartalmi alkotóeleme lehet minden tantárgy eredményes tanításának.

A művészeti neveléshez kapcsolódó eredményes készségfejlesztés tanári vezetéssel, a tanár és a tanuló együttműködését igénylő, élményt jelentő, aktív alkotó tevékenységen keresztül valósítható meg az iskolában.

A tanórai keretek között, mindenki számára elérhető művészeti nevelés célja olyan képességek fejlesztése, melyek elősegíthetik a harmonikus társadalmi együttélést, azaz a művészeti tantárgyak a művészet eszközeit a személyiség egészének fejlesztése érdekében használják fel.

A művészeti tanóra egyrészt keretet biztosít a művészet különböző területeinek megismerésén keresztül az érdeklődés felkeltésére, az esztétikai alapfogalmak elsajátítására, ízlésformálásra, másrészt a mérlegelő gondolkodás és a minőségi alkotómunka iránti igény kialakítására.

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.

A Művészetek tanulásterület köznevelésben betöltött feladata tehát a művészettel nevelés, illetve más tanulásterületekkel együtt a képességfejlesztés transzferhatásának kihasználása, testben-lélekben boldogságra és boldogulásra képes generációk felnevelése érdekében.

Az 5-12. évfolyamokon folyamatosan biztosítani kell a művészeti nevelés tanórai és tanórán kívüli iskolai feltételeit, lehetőségeit.

## **Kapcsolódás a kompetenciákhoz**

### **Dráma és színház**

Fejleszti a **tanulás kompetenciáit**, mert a tanuláshoz kapcsolódó sikeresség megélt élményként jelenik meg, mely más tárgyak tanuláshoz is pozitív megerősítést ad.

Fejleszti a **kommunikációs kompetenciákat**, mert a dráma és színház keretei között sokféle önkifejezési forma (verbális, vokális, nonverbális) alkalmazására és gyakorlására van lehetőség, ami a kommunikációs lehetőségek körét a megszokotthoz képest erőteljesen kitágítja. A kommunikáció folyamatában a tanulók nyitottan, érzékenyen és kritikusan viszonyulnak mások véleményéhez, illetve konstruktív párbeszéd folytatására törekednek.

Fejleszti a **digitális kompetenciákat**, hiszen a tanulók kezében lévő digitális eszközök a hétköznapi kommunikáció mindennapos eszközei, melyeket konkrét vagy szimbolikus tartalommal gyakran alkalmaznak kortárs élethelyzetekben. Emellett a dramatikus tevékenységek során a tanulók azonosítják a digitális környezet kínálta lehetőségeket és veszélyeket is, érvényesen foglalkozhatnak a magánszféra, a személyes adatok és a digitális identitás meglétével vagy hiányával, veszélyeztetésével vagy biztonságával.

Fejleszti a **gondolkodás kompetenciáit**, hiszen a dramatikus tevékenységek folyamán és következtében a tanuló motivált a problémák azonosítására, a kérdések megfogalmazására, a bizonyítékok keresésére és értékelésére, a logikus érvelés alkalmazására, a következtetések levonására, és megalapozott információkra, tényekre és bizonyítékokra támaszkodó döntésekre törekszik. Ugyanakkor a dráma és színház tevékenységei teret adnak a szabad asszociáción alapuló, divergens gondolkodási szakaszoknak is, a fantázia, kreatív megközelítések szabadságának, melyek szintén nagy szerepet játszanak a gondolkodás fejlesztésében.

Fejleszti a **társadalmi részvétel és felelősségvállalás kompetenciáit**, hiszen a dráma és színház tantárgy tanulása felhívja a figyelmet a közös értékeinkre és azok megőrzésének jelentőségére, másrészt felelősségvállalásra, toleranciára, szolidaritásra, megalapozott értékítélet megfogalmazására és annak aktív vállalására ösztönöz.

Fejleszti a **személyes és társas kompetenciákat**, hiszen a tantárgy tanulásának jellemzője a gazdag önkifejezési formák támogatása, ami segíti az önismeret, a reális önértékelés kialakulását, ugyanakkor a csoportos együttműködésben, közös cél érdekében zajló munka erősíti az érdekérvényesítés és az alkalmazkodás dinamikus egyensúlyában zajló konfliktusmegoldások folyamatát.

A tantárgy sajátosságai miatt nagyban fejleszti a **kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciáit**, hiszen a tárgy tanulása során a tanuló olyan készségeket sajátít el, amelyek magukban foglalják gondolatok, tapasztalatok és érzések befogadását és kifejezését a művészetek és más kulturális kifejezőmódok széles körében.

Végül a személyiségfejlesztésben betöltött szerepe miatt fejleszti a **munkavállalói, innovációs és vállalkozói kompetenciákat** is.

### **Vizuális kultúra**

**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 tudásterületeket is támogathatnak, olyan tanulási motivációt jelentenek, melyek érdekesebbé, izgalmasabbá és sikeresebbé tehetik a tanulók számára a tanulást.

**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.

**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, gondolkodás kompetenciái:** 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, amit a vizuális kultúra tantárgy tanulása a nyitottság, az egyéni ötletek és a sajátos kifejezési megoldások bemutatásával és elfogadásával jelentős mértékben képes fejleszteni.

**A társadalmi részvétel és felelősségvállalás kompetenciái:** Az életkori sajátosságok változásával az identitás keresésének egy sajátos és izgalmas lehetősége a szűkebb, majd az egyre tágabb kulturális környezettel való ismerkedés. A vizuális kultúra tantárgy ezen belül bemutatja kulturális örökségünk bizonyos részeit, amelynek kapcsán egyrészt felhívja a figyelmet a közös értékeinkre és azok megőrzésének jelentőségére, másrészt a vizuális alkotásokkal való kapcsolat megalapozott értékítélet megfogalmazására ösztönöz. A kortárs képzőművészet fontos feladata, hogy a művészet sajátos kifejezési formáival hívja fel a társadalom figyelmét a kortárs problémákra, így a vizuális kultúra tantárgy sajátos, szokatlan megjelenésekkel is képes üzeneteket közvetíteni a körülöttünk lévő társadalmi és környezeti jelenségekkel kapcsolatban. Ugyanakkor – miután a vizuális kultúra tantárgy feladata nem csupán a kultúra és a magasművészet közvetítése, hanem a média és az épített, tervezett környezetünk vizuális szempontú vizsgálata is – e tartalmakhoz kapcsolódóan hatást gyakorol a társadalmi felelősség erősítésére is.

**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 meglepedésével 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 kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái:** A vizuális kultúra tantárgy a *Művészetek* tanulási 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 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 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 megoldásokat kívánnak, 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.

## **Ének-zene**

**A tanulás kompetenciái:** A tanár és a tanuló együttműködésének kiemelt szerepe van az aktív tanulás kompetenciáinak kialakításában és fenntartásában, megerősítésében és továbbfejlesztésében. Ebben az ének-zenére különösen fontos szerep hárul. Az ének-zene tanulását nem a hagyományosnak tekintett tanulási módok, hanem a ráérzés, a gyakorlás (ismétlés) és az önreflexivitás támogatja. Ebből adódik, hogy a tanulásból adódó sikeresség élményként jelenik meg. Ennek az élménynek a megtapasztalása más tárgyak tanulásához is pozitívan járul hozzá.

**A kommunikációs kompetenciák:** Az írott és a beszélt nyelvhez hasonlóan létezik zenei anyanyelv is, mely saját szintaktikával rendelkező, hierarchikus rendszer. Ezek feldolgozása azonos agyi struktúrák által történik, ezért a zene kiválóan alkalmas az anyanyelvi és az idegen nyelvi kompetenciák fejlesztésére, illetve a beszédnehézségek enyhítésére, melyekre hatékony eszköz a ritmus és a hallásfejlesztés. Lényeges a szöveges éneklés, mint verbális kommunikáció, valamint a saját, alkotó gondolatokat kifejező improvizáció. A kommunikációs készségek mélyüléséhez kapcsolódik a zeneművek elemzése, amely által a tanuló saját szavaival képes leírni a zenei folyamatokat, megérti a tágabb összefüggéseket, a zene funkcióját és kapcsolatát azzal a világgal, amelyben létrejött, illetve azzal a világgal, melyben aktuálisan hatást gyakorol. A tanuló így megismeri a zene mindennapi funkcióját és megtanulja értelmezni a zene médiában történő használatát is.

**A digitális kompetenciák:** A tanuló a digitális világban él és annak eszközeit használja mindennapjaihoz, ezért az oktatás hatékonyságát növeli, ha a pedagógus épít a tanuló ilyen irányú jártasságára. A tanuló kezében lévő mindennapos digitális eszközök alkalmasak arra is, hogy használójuk számára a zenei kommunikáció eszközei legyenek. A zenei szoftverek, alkalmazások játékosan fejlesztik az infokommunikációs kompetenciákat.

**A személyes és társas kapcsolati kompetenciák:** A tanuló megtapasztalja az együttműködés hatékonyságát a csoportos zenei tevékenységeken keresztül (pl. kórus), és lehetősége van véleményének, gondolatainak kinyilvánítására. Mások produkciójának tisztelettel való figyelése a különböző nézőpontok iránti toleranciáját formálja.

**A kreativitás, a kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciái:** Az önkifejezés, a kreativitás és a szépérzék fejlesztése keretében a tanuló a zenét sajátos nyelvként ismeri fel, mellyel képessé válik gondolatai, érzései tolmácsolására, használva az improvizáció adta lehetőségeket is. Ezen kívül különböző kultúrák zenéjével való ismerkedés és azok társadalmi funkciójának megértése hozzájárul a komplex látásmód kifejlődéséhez.

A témakörök és a fejlesztési feladatok átfedik egymást, egy-egy fejlesztési feladat több különböző témakörben is megjelenik, ezáltal a tanórákon belül is érvényesül a komplexitás.

### **Mozgóképkultúra és médiaismeret**

A tantárgy fejleszti **a tanulás kompetenciáit**, mert a tanulási tevékenységei a digitális eszközökkel való egyéni és közösségi tanulási módokat keresztül megélt élményként jelennek meg. Az internet világának, a digitális eszközöknek, a mozgókép formanyelvének valamint ezek működési mechanizmusainak ismerete más tantárgyak tanulását is nagyban támogatja.

A tantárgy alapvető **a kommunikációs kompetenciák** fejlesztésében. A nekünk szóló vagy a minket elérő üzenetek nagy részét audiovizuális médiaüzenetek formájában fogalmazzuk vagy osztjuk meg, ahogy mondandónk egyre nagyobb részét is ilyen formában tesszük közzé. A kommunikáció folyamatában a tanulók nyitottan, érzékenyen és kritikusan viszonyulnak mások véleményéhez, illetve konstruktív párbeszéd folytatására törekednek. Az egyes projektek megvalósításakor a generációk közti párbeszéd is megvalósul, hiszen sokszor a tágabb társas környezet, a család, a felnőtt segítők világa is bevonódik a munkafolyamatokba.

A tantárgy fejleszti **a digitális kompetenciákat**, mivel a mozgóképi és mediális kommunikáció ma már döntően a digitális környezetben valósul meg. A mozgókép és médiaismeret a digitális eszközhasználati képességeket a társadalmi nyilvánosságban való részvétel, a digitális állampolgárság szempontjából kontextualizálja.

A tantárgy fejleszti **a logikai, gondolkodási kompetenciákat**, ami a problémák azonosításában, a kérdések megfogalmazásában, az összefüggések keresésében és értékelésében, a logikus ok-okozati érvelés alkalmazásában, az egyes folyamatok következményeinek a kiszámításában nyilvánulhat meg.

A tantárgy fejleszti **a kollaboratív munkavégzési illetve személyes és társas kapcsolati kompetenciákat** a kommunikációs gyakorlatok megoldásában, a csoportos együttműködésben. A közös cél érdekében zajló munka erősíti az érdekérvényesítés és az alkalmazkodás dinamikus egyensúlyában zajló konfliktusmegoldások folyamatát.

A tantárgy sajátosságai miatt nagyban fejleszti **a kreativitás, kreatív alkotás, önkifejezés és kulturális tudatosság kompetenciáit**, hiszen a tárgy tanulása során a tanuló olyan készségeket sajátít el, amelyek magukban foglalják gondolatok, tapasztalatok és érzések befogadását és kifejezését a művészetek és más kulturális kifejezőmódok széles körében.

A tantárgy személyiségfejlesztésben betöltött szerepe, **a digitális és a kommunikációs kompetenciák** fejlesztése hozzájárul **a munkavállalói, innovációs és vállalkozói kompetenciák** fejlesztéséhez is.

### **Tanulók értékelése:**

A művészeti tárgyak tanításában, értékelésében közös elvekkel érvényesülnek:

Az értékelés a következő tevékenységek alapján történik:

- a tanórai munkára
- gyakorlati produktumokra
- iskolai és otthoni feladatokra
- írásbeli és szóbeli feleletekre
- beszámolókra
- kiselőadásokra,
- szorgalmi feladatokra
- füzetvezetésre, munkanapló
- tanórán kívüli teljesítményekre is (szakköri tevékenység, fellépések, szereplések, kiállítások, versenyek, bemutatók)

A tanórai munkát igyekszünk színesíteni a fokozott tanulói aktivitás biztosításával, változatos feladatokkal, munkaformákkal és szemléltetéssel, IKT eszközök, új lehetőségek bevonásával

A projekt kifutása a tanév végi közös projekt nap.

### **Tankönyvek kiválasztásának elvei**

A tankönyvek kiválasztásában szerepet játszó általános minőségi kritériumokat.

- a szakmai hitelesség, szakmai megbízhatóság
- a tanulási folyamat támogatása, irányítása,
- a tanulási stratégiák közvetítése,
- az adott korosztály motiválása, gondolkodásra, olvasásra, tanulásra ösztönzése,
- a tankönyv vizuális formája, megszerkesztettsége, illusztrációs anyaga.
- az eredményes és motiváló ismeretközvetítés feltétele
- az életszerűség,
- az önértékelés elősegítése, például a kérdések, feladatok rendszere által.
- feleljen meg az érettségi vizsgára történő felkészítés és felkészülés kritériumainak is.

**Tantárgyi struktúra és óraszámok:**

Óraterv a kerettantervhez 9-12. évfolyam, gimnázium				
Tantárgyak	9. évfolyam	10. évfolyam	11. évfolyam	12. évfolyam
Művészetek	---	---	1	---

**Kerettantervi megfelelés**

A helyi tanterv befogadja a kerettanterv javasolta 36 óra alapóraszámot és az ehhez kapcsolódó tartalmakat, mely a négy művészeti tantárgy (dráma és tánc, vizuális kultúra, ének-zene, mozgóképkultúra és médiaismeret) között egyenlő arányban kerül felosztásra (9 óra / tantárgy). A tanév elején a művészeti munkaközösség jelöli ki a tanév témájául szolgáló művészeti korszakot, amelyet egy közös projekt zár le.

Az iskola arculatához igazított helyi tanterv, tehát megfelel a kerettantervnek, mely a Nat a Kormány 5/2020 (I.31.) Korm. rendelete a Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról szóló 110/2012 (VI. 4.) Korm. rendelet módosításában megfogalmazottak szerint az alábbi általános és speciális elvárásokat tartalmazza:

- értékrendszere tükrözi a Nat-ban meghatározott közös értékeket;
- azonosíthatók bennük a Nat-ban megjelölt fejlesztési területek, nevelési célok, kulcskompetenciák és műveltségi tartalmak, továbbá a bennük foglaltak alkalmasak ezek fejlesztésére, követésére és értékelésére;
- biztosítják a felkészítést az adott iskolafokot, iskolatípust lezáró vizsgák követelményeire;
- segítik a differenciált tanulást, a kiemelt figyelmet igénylő tanulókkal való foglalkozást, a sajátos nevelési igényű tanulói csoportok fejlesztését;
- használatuk során érvényesülnek a tanulói, gyermeki jogok és a tanulási esélyegyenlőség;
- érvényesíthető útmutatásokkal szolgálnak mind a kiemelt, mind az egyes műveltségi területekhez rendelt fejlesztési feladatok, mind pedig a műveltségi tartalmak teljesítéséhez;
- kellően nyitottak a továbbfejlesztésre, a célokhoz alkalmazkodó felhasználásra;
- folyamatosan biztosítják a mindennapos művészeti nevelés tanórai és tanórán kívüli iskolai feltételeit, lehetőségeit.

**Dráma és tánc**

	<b>Témakör</b>	<b>Óraszám</b>
I.	Szabályjátékok	1
II.	Dramatikus játékok	1
III.	Rögtönzés	2
IV.	Műalkotások feldolgozása	5
<b>Összesen</b>		<b>9</b>

<b>I. Témakör:</b>	<b>Szabályjátékok</b>	<b>Óraszám: 1</b>
<b>Tanulási eredmények</b>	<b>A témakör tanulása eredményeként a tanuló:</b>	
	<p>felfedezi és alkalmazza a tér, az idő, a tempó, a ritmus sajátosságait és összefüggéseit;</p> <p>felidézi és alkalmazza a látott, hallott, érzékelt verbális, vokális, vizuális, kinetikus hatásokat;</p> <p>hosszan tartó, koncentrált figyelemmel végzi a játékszabályok adta keretek között tevékenységeit;</p> <p>megfigyeli, azonosítja és értelmezi a társaitól és a környezetéből érkező hatásokat és az azokra adott saját válaszait;</p> <p>értelmezi önmagát egyénként és a csoport részeként, a csoporton belüli viszonyrendszerben betöltött helye szerint a csoportos játékok során.</p>	
	<p>A tér, az idő, a tempó, a ritmus sajátosságainak és összefüggéseinek felfedezése és alkalmazása</p> <p>A látott, hallott, érzékelt verbális, vokális, vizuális, kinetikus hatások felidézése és alkalmazása</p> <p>Verbális, vokális, vizuális, kinetikus hatások kitalálása és alkalmazása</p> <p>Összetett verbális és mozgásos koncentrációs gyakorlatok</p> <p>Hosszan tartó, koncentrált figyelemmel</p>	

<p><b>Fejlesztési feladatok, ismeretek</b></p>	<p>végzett tevékenység a játékszabályok adta keretek között</p> <p>Páros és kiscsoportos egyensúly- és bizalomgyakorlatok</p> <p>Csoportos bizalomjátékok</p> <p>Ön- és társismereti játékok</p>	
<p><b>Javasolt tevékenységek</b></p>	<p>A tér, az idő, a tempó, a ritmus sajátosságaira, azok összefüggéseire figyeltető gyakorlatok alkalmazása</p> <p>A kifejező közlés elsajátított technikai alapjainak alkalmazását lehetővé tevő gyakorlatok</p> <p>A térérzékelést, a térbeli tájékozódást, mozgáskoordinációt (ezzel együtt az egymáshoz való alkalmazkodást) fejlesztő összetett gyakorlatok</p> <p>Vakvezetéses és/vagy egyensúlyvesztésre épülő bizalomgyakorlatok</p> <p>A társismeret játéka (megfigyeléstől a felismerésig)</p> <p>Kötött időben, osztálylétszámokkal is megvalósítható, játékszabályokhoz kötött ön- és csoportismereti gyakorlatok</p>	
<p><b>Fogalmak:</b> tempó és ritmus, együttműködés, egyensúly, átadás és átvétel, impulzus, hatás és ellenhatás, bizalom, önismeret, társismeret</p>		
<p><b>II. Témakör:</b></p>	<p><b>Dramatikus játékok</b> szöveg, hang, zene, mozgás</p>	<p><b>Óraszám: 1</b></p>
	<p><b>A témakör tanulása eredményeként a tanuló:</b></p> <p>kitalál és dramatikus tevékenységek során közlési szándékkal alkalmaz elképzelt verbális, vokális, vizuális, kinetikus hatásokat konkrét vagy szimbolikus jelentéssel;</p> <p>tudatosan irányítja és összpontosítja figyelmét a környezete jelenségeire, és felhasználja azokat dramatikus tevékenységeiben;</p> <p>továbbfejleszti az együttműködés és a konszenzus kialakítására irányuló</p>	

<b>Tanulási eredmények</b>	gyakorlatát; kiveszi részét a közös döntéshozatali folyamatokból; adekvát és alkotó módon alkalmazza a verbális és nonverbális kifejezés eszközeit.	
<b>Fejlesztési feladatok, ismeretek</b>	Az együttműködésre és a konszenzus kialakítására irányuló gyakorlat továbbfejlesztése A verbális és nonverbális kifejezés eszközeinek adekvát és alkotó módon történő alkalmazása A környezet jelenségeinek megfigyelése és a tapasztalatok felhasználása a dramatikus tevékenységekben Részvétel a közös döntéshozatali folyamatokban Elképzelt verbális, vokális, vizuális, kinetikus hatások kitalálása és a dramatikus tevékenységek során közlési szándékkal történő alkalmazása konkrét vagy szimbolikus jelentéssel Összetett kommunikációs játékok különböző munkaszervezési módokban Interakciós és szituációs játékok különféle eszközökkel (pl. tárgy, zene, mozgás,)	
<b>Javasolt tevékenységek</b>	Csoporton belüli kommunikációt és együttműködést erősítő játékok Megadott témára, címre alkotott állóképek, képsorozatok Összetett szituációk megjelenítése különféle eszközrendszerek használatával (pl. némajáték, számsorok, halandzsa) Szituációs játékok különféle eszközök felhasználásával (pl. tárgy, báb, zene, mozgás, tánc)	
<b>Fogalmak:</b> drámajáték, kommunikáció, interakció, szituáció, önkifejezés, gesztus, mimika, testbeszéd		
<b>III. Témakör:</b>	<b>Rögtönzés</b>	<b>Óraszám: 2</b>

<p style="text-align: center;"><b>Tanulási eredmények</b></p>	<p><b>A témakör tanulása eredményeként a tanuló:</b></p> <p>az alkotótevékenység során használja a megismert és általa alkotott kifejezési formákat;</p> <p>ismeri és alkalmazza a szerepbe lépésben és az együttjátásban rejlő lehetőségeket;</p> <p>felismeri az empátia jelentőségét;</p> <p>ismeri és tudatosan alkalmazza a kapcsolat létrehozásának és fenntartásának technikáit.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Fejlesztési feladatok, ismeretek</b></p>	<p>A kapcsolat létrehozási és fenntartási technikáinak tudatos alkalmazása</p> <p>A rögtönzés tartalmi és formai elemeinek összefüggései</p> <p>Figura- és helyzetteremtés</p> <p>Rögtönzéses gyakorlatok megadott vagy közösen egyeztetett karakterek szerepeltetésével</p> <p>Rögtönzéses gyakorlatok megadott vagy közösen egyeztetett szituációs elemekkel</p> <p>Rögtönzés közösen választott témára, a tanár által megadott szervezési formában, a megismert technikák alkalmazásával</p> <p>A rögtönzés szerepből és szerepen kívül történő elemző és értelmező megvitatása</p>
	<p>A kapcsolat létrehozása és fenntartása gátak, akadályok közbeiktatásával</p> <p>Karaktertanulmányok megadott figurákra, helyzetekre különböző szervezési módokkal</p> <p>A spontán és az előkészített rögtönzések (pl. adott zene, téma vagy fogalom alapján) lehetőségeinek és korlátainak tudatosítása</p> <p>Különféle konkrét és metaforikus kifejezőeszközök tudatos alkalmazása a rögtönzések során (pl. szituációs játékok hangeffektusokra,</p>

<p><b>Javasolt tevékenységek</b></p>	<p>vázlat megadásával vagy közös kidolgozásával, a valódi érzelmek kimondásának tiltásával) A helyzetre, a partnerre, a saját figurára való visszajelzést kiváltó és lehetővé tevő reflektív formák alkalmazása</p>	
<p><b>Fogalmak:</b> probléma, viszony, hierarchia, státusz, státuszkülönbség, figura tartása, típus és egyénítés</p>		
<p><b>IV. Témakör</b></p>	<p><b>Műalkotások feldolgozása</b></p>	<p><b>Óraszám: 5</b></p>
<p><b>Tanulási eredmények</b></p>	<p><b>A témakör tanulása eredményeként a tanuló:</b></p> <p>értelmezi a megélt, a látott-hallott-olvasott, a kitalált történeteket a különböző dramatikus tevékenységek révén; felfedezi a történetek jelentőségét az emberi kommunikációban, az értékek közvetítésében és a kulturális hagyomány átörökítésében; értékkítéletet formál, amelyet a problémahelyzet jellemző vonásaival indokol.</p>	
<p><b>Fejlesztési feladatok, ismeretek</b></p>	<p>A művészeti alkotások (pl. irodalom, zene, képzőművészet, film, fotó, iparművészet) elemző-értelmező megközelítése dramatikus tevékenységek segítségével A művészeti alkotásokban megjelenő élethelyzetek, problémák körüljárása dramatikus tevékenységekkel A problémahelyzet jellemzőinek felismerése, értelmezése, értékelése Dramatikus improvizációk képzőművészeti alkotások, zeneművek, ismert történelmi események, fénykép, film stb. alapján Szerkesztési feladatok különböző művészeti alkotások felhasználásával A történetek jelentőségének felismerése a kommunikációban, az érték-közvetítésben és a kulturális hagyomány átörökítésében</p>	

<b>Javasolt tevékenységek</b>	<p>Állóképek, szerepháló-építés, képsorozat a különböző viszonyrendszerek, szereplők közötti kapcsolatok vizsgálatára</p> <p>Némajátékos jelenetek és/vagy kötött szövegű játékok és/vagy szöveges jelenetek egyes érzelmek, élethelyzetek, problémák megjelenítésére</p> <p>Egy műalkotásban ábrázolt pillanathoz vezető, illetve annak folytatásaként kibontható történetek variációinak bemutatása különböző dramatikus tevékenységekkel</p> <p>Adott művészeti ágakhoz tartozó műalkotások más művészeti ágakba történő adaptációja</p> <p>A közös alkotás eredményeinek megbeszélése – kis- és nagycsoportos formákban és/vagy dramatikus tevékenységekben</p>
<p><b>Fogalmak:</b> konfliktus, konfliktusrendszer, ellentét, párhuzam, metafora, szimbólum, csomópont, fordulat, tükrözés</p>	

### Vizuális kultúra

#### A választott tankönyv

AP-092203 Imrehné Sebestyén Margit: A képzelet világa - vizuális kultúra I.

AP-102203 Horváth Katalin - Imrehné Sebestyén Margit: A képzelet világa – vizuális kultúra II

#### A témakörök áttekintő táblázata:

<b>Témakör neve</b>	<b>Javasolt óraszám</b>
Korszak, stílus, műfaj, design, divat, tervezett környezet	3
A vizuális közlés hatásmechanizmusa – Vizuális információfeldolgozás	3
Ábrázolás és stílus– Művészi koncepció, személyes és társadalmi üzenet	3
<b>Összes óraszám:</b>	<b>9</b>

**TÉMAKÖR: KORSZAK, STÍLUS, MŰFAJ, DESIGN, DIVAT, TERVEZETT KÖRNYEZET****JAVASOLT ÓRASZÁM: 3 óra****TANULÁSI EREDMÉNYEK****A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**

- befogadó tevékenységei során érti és komplex módon használja a vizuális nyelv eszközeit;
- adott feladatmegoldás érdekében meglévő vizuális ismeretei között megfelelően szelektál, a további szakszerű információszerzés érdekében adekvátan keres;
- a vizuális megjelenések elemzése és értelmezése során a befogadó és az alkotó szerepkört egyaránt megismerve reflexióit szemléletesen és szakszerűen fogalmazza meg szövegesen és képi megjelenítéssel is;
- a művészi hatás megértése és magyarázata érdekében összehasonlít és következtetéseket fogalmaz meg a különböző művészeti ágak kifejezési formáival kapcsolatban;
- adott és választott vizuális művészeti témában önállóan gyűjtött képi és szöveges információk felhasználásával részletesebb helyzetfeltáró, elemző, összehasonlító, projektmunkát végez;
- adott feladatnak megfelelően alkalmazza az analóg és a digitális prezentációs technikákat, illetve az ezekhez kapcsolható álló- és mozgóképi lehetőségeket.

**FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK**

- A művészettörténet fontosabb korszakai (pl. ókor, romanika, gótika, reneszánsz, barokk, klasszicizmus, eklektika, szecesszió, modern, posztmodern, kortárs ...) közül
- a tanévre kiválasztott korszak, stílus elemző vizsgálata, a legfontosabb nemzetközi és magyar művészettörténeti példák alapján. Az elemzési szempontok megfelelő érvényesítése
- A képzőművészet, az építészet, szobrászat, festészet legjelentősebb emlékeinek elemző vizsgálata
- A választott művészettörténeti korszak műfajokra lebontott részletes összegzése. A legfontosabb stílust meghatározó jegyek pontos megkülönböztetése, vizuális jellemzőinek összegyűjtése.
- A korszak tárgykészítésének, tárgykultúrájának (pl. öltözet, lakberendezési tárgyak) elemző vizsgálata példák alapján (pl. kézműves technikával készült egyedi tárgy; sorozatgyártásban készült tömegetárgy; ipari formatervezés eredményeként készült egyedi tárgy), és a legfontosabb karakterjegyeik
- A divat (pl. öltözködés, viselkedésforma, lakberendezés területén) elemző vizsgálata a korszakra jellemző példákon keresztül.
- Esztétikai minőségek megalapozott értékelése. Vizuális esztétikai jellegű értékítéletek megfogalmazása elemzésekben, illetve érvényre juttatása.
- A műemlékek, műemlék jellegű és védett épületek helyzetének vizsgálata.
- Vizuális művészeti élmények közvetlen személyes (vagy virtuális) megtapasztalása, (pl. múzeum-, kiállítás-látogatás, virtuális tárlat), az élmények, tapasztalatok szöveges megfogalmazása

**FOGALMAK**

Korszak, korstílus, stílusirányzat, képzőművészeti műfaj, műtípus, egyéni stílus, művészi hatás, múzeum, állandó és időszakos kiállítás.

**TÉMAKÖR: A VIZUÁLIS KÖZLÉS HATÁSMECHANIZMUSA – VIZUÁLIS INFORMÁCIÓFELDOLGOZÁS****JAVASOLT ÓRASZÁM: 3 óra****TANULÁSI EREDMÉNYEK**

**A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**

- alkotó és befogadó tevékenységei során érti és komplex módon használja a vizuális nyelv eszközeit;
- adott feladatmegoldás érdekében meglévő vizuális ismeretei között megfelelően szelektál, a további szakszerű információszerezés érdekében adekvátan keres;
- megfelelő érvekkel alátámasztva, mérlegelő szemlélettel viszonyul az őt körülvevő kulturális környezet vizuális értelmezéseinek mediális csatornához, amit társaival is megvitát;
- vizuális jelrendszer, kommunikációs szándék és hatáskeltés szempontjából különböző mediális produktumokat elemez, összehasonlít, és következtetéseit társaival is megvitátja;
- adott feladatnak megfelelően alkalmazza az analóg és a digitális prezentációs technikákat, illetve az ezekhez kapcsolható álló- és mozgóképi lehetőségeket;
- valós célokat szolgáló, saját kommunikációs helyzetnek megfelelő, képes és szöveges üzenetet felhasználó vizuális közlést hoz létre társaival együttműködésben is;
- technikai képnél és számítógépes környezetben felismeri a manipuláció lehetőségét, és érti a befolyásolás vizuális eszközeinek jelentőségét;
- egyéni munkáját hajlandó a közösségi alkotás érdekei alá rendelni, a hatékonyság érdekében az együttműködésre törekszik.
- a látható világ vizuális összefüggéseinek megfigyeléseit ok-okozati viszonyoknak megfelelően rendszerezi;
- adott és választott vizuális művészeti témában önállóan gyűjtött képi és szöveges információk felhasználásával részletesebb helyzetfeltáró, elemző, összehasonlító, projektmunkát végez;
- különböző mediális produktumokat vizuális jelrendszer, kommunikációs szándék és hatáskeltés szempontjából elemez, összehasonlít, és következtetéseit társaival is megvitátja;
- adott téma újszerű megjelenítéséhez illő technikai lehetőségeket kiválaszt és adott vizuális feladatmegoldás érdekében megfelelően felhasznál;

**FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK**

- A művészetben használt legfontosabb alkotói technikák (pl. egyedi és sokszorosított grafika, olaj vagy vizes alapú festmény, újabb médiumok) felismerése, a művészi kifejezésben betöltött szerepének elemzése.
- A művészettörténeti korszakra, stílusirányzatra jellemző probléma kapcsán önálló információgyűjtés, a probléma, téma önálló értelmezése a vizualitás lehetőségeit is

felhasználva (pl. fotósorozattal, poszterrel, prezentációval), reflektálva napjaink kifejezési nyelvére

- Adott vagy választott – vizuális művészet által is feldolgozott – problémák, jelenségek önálló feldolgozása és tudatos, vizuális jellegű bemutatása (pl. prezentáció, hagyományos tábló, táblaképpel kísért kiselőadás) a szakszerű kutatás lépéseinek érvényesítésével (pl. cél megfogalmazása, információgyűjtés, beleértve a felhasznált forrás megjelenítését, elemzés, szelektálás, lényegkiemelés). A probléma/téma megfelelő, hatásos bemutatása érdekében az optimális műfaj, stílus, kifejezési eszköz megválasztása, tervezett felhasználása, csoportmunkában is

#### **FOGALMAK**

prezentáció, médium, képzőművészeti technika, technikai kép, valóság/virtuális valóság

#### **TÉMAKÖR: ÁBRÁZOLÁS ÉS STÍLUS– MŰVÉSZI KONCEPCIÓ, SZEMÉLYES ÉS TÁRSADALMI ÜZENET**

#### **JAVASOLT ÓRASZÁM: 3óra**

#### **TANULÁSI EREDMÉNYEK**

**A témakör tanulása hozzájárul ahhoz, hogy a tanuló a nevelési-oktatási szakasz végére:**

- alkotó és befogadó tevékenységei során érti és komplex módon használja a vizuális nyelv eszközeit;
- a vizuális megjelenések mintáinak önálló megfigyelése és felismerése által konstrukciókat alkot, e megfigyelések szempontjainak összekapcsolásával definiál és következtet, mindezt társaival együttműködve alkotótevékenységébe is beilleszti;
- adott feladatmegoldás érdekében meglévő vizuális ismeretei között megfelelően szelektál, a további szakszerű információszerezés érdekében adekvátan keres;
- az alkotótevékenység során szerzett tapasztalatait önálló feladatmegoldás során beépíti, és az eredményes feladatmegoldás érdekében szükség szerint továbbfejleszti;
- alkotó feladatmegoldásai során az elraktározott, illetve a folyamatosan újraalkotott belső képeit, képzeteket szabadon párosítja a felkínált tartalmi elemek és látványok újrafogalmazásakor, amelyet indokolni is tud;
- a vizuális megjelenések elemzése és értelmezése során a befogadó és az alkotó szerepkört egyaránt megismerve reflexióit szemléletesen és szakszerűen fogalmazza meg szövegesen és képi megjelenítéssel is;
- a művészi hatás megértése és magyarázata érdekében összehasonlítja és következtetéseket fogalmaz meg a különböző művészeti ágak kifejezési formáival kapcsolatban;
- adott és választott vizuális művészeti témában önállóan gyűjtött képi és szöveges információk felhasználásával részletesebb helyzetfeltáró, elemző, összehasonlító, projekt munkát végez;
- érti és megkülönbözteti a klasszikus és a modern művészet kultúrtörténeti összetevőit, közlésformáinak azonosságait és különbségeit;
- adott feladatnak megfelelően alkalmazza az analóg és a digitális prezentációs technikákat, illetve az ezekhez kapcsolható álló- és mozgóképi lehetőségeket.

- a látható világ vizuális összefüggéseinek megfigyeléseit ok-okozati viszonyoknak megfelelően rendszerezi;
- alkotó feladatmegoldásai során az elraktározott, illetve a folyamatosan újraalkotott belső képeit, képzetait szabadon párosítja a felkínált tartalmi elemek és látványok újrafogalmazásakor, amelyet indokolni is tud;
- képpalkotás és tárgyformálás során autonóm módon felhasználja személyes tapasztalatait a hiteles kifejezési szándék érdekében a választott médiumnak megfelelően;
- saját munkáit bátran újraértelmezi és felhasználja további alkotótevékenység során;
- vizuális megjelenéseket, alkotásokat újraértelmez, áttervez és módosított kifejezési szándék vagy funkció érdekében újraalkot;
- adott feladatmegoldás érdekében ötleteiből rendszert alkot, a célok érdekében alkalmas kifejezési eszközöket és technikákat választ, az újszerű ötletek megvalósítása érdekében szabályokat újraalkot.

#### FEJLESZTÉSI FELADATOK ÉS ISMERETEK

- Meglévő művészettörténeti tudás felhasználásával és célirányos megfigyelések, elemzések alapján reflektív alkotások létrehozása (pl. grafika, fotó, film, festmény, fotósorozat, kollázs), adott történelmi korok, korszakok jellemző problémáinak, jelenségeinek (pl. szabadság, érték, szakralitás, humánus, szülő-gyermek viszony, bűn, identitás, szépség) változását tükröző vizuális művészeti megjelenések megértése és mások számára is érthető bemutatása érdekében, mindezt csoportmunkában is
- Művészeti alkotások kifejező, sajátos átdolgozása, átírása, parafrázis készítése (pl. sík alkotás térbelivé alakítása, kép kiegészítése sajátos elemekkel vagy részletekkel, stílus- és műfajváltás, idő és karaktercserék).
- Az egyik médiumból a másikba való átkódolás egyszerűbb lehetőségeinek kipróbálása kreatív gyakorlatok segítségével (pl. „vizuális zen” létrehozása kotta „átformálásával” képpé, választott színes technikával) a mediális szemlélet kiterjesztése, a különböző médiumok közötti tartalmi, üzenetbeli összefüggések feltárása céljából.
- A divat, tárgykultúra és hagyomány kapcsolatának vizuális értelmezése (pl. adott korszakra jellemző hagyományos tárgy, ruhadarab áttervezése, átalakítása, hagyományos díszítmény felhasználásával póló mintatervezés...).
- Saját munkákból adott szempontok szerint válogatott anyag (portfólió) összeállítása, a válogatás szempontjainak értelmezése és érvelés a választás mellett.

#### FOGALMAK

interaktív mű, parafrázis, művészi hatás, Intermédia, kísérleti művészet, interaktivitás, multimédia/hipermédia, új média, értékmegőrzés, Nonfiguratív megjelenítés, vizuális átírás, redukció, absztrakció, kiemelés, kontraszt, kompozíció, parafrázis, komplementer, vizuális narratív hatás, illusztratív hatás,

**Ének-zene**

**A 9. évfolyamon az ének-zene tantárgy alapóraszám: 36 óra (4x9 óra)**

**A választott tankönyv:**

Pécsi Géza: Kulcs a muzsikához

Pécsi Géza, Uzsálné Pécsi Rita: Énektár

**A témakörök áttekintő táblázata:**

<b>Témakör neve</b>	<b>Javasolt óraszám</b>
1. Éneklés	4
2. Zenehallgatás/Hangszerjáték	3
3. Zenetörténet	2
<b>Összes óraszám:</b>	<b>9</b>

**1. TÉMAKÖR: Éneklés****JAVASOLT ÓRASZÁM: 4 óra**

- 2-3 társaséneklésre alkalmas kánon és 2-3 szólamú kórusmű megtanulása az adott művészeti korszakhoz kapcsolódóan

**Fejlesztési feladatok és készségek**

- Előadói készségük kifejező, átélt, tiszta intonációjú énekléssé fejlesztése
- A hangszerkíséretre és az éneklő közösséghez való alkalmazkodási képesség fejlesztése
- Részvétel közös kreatív zenélési formákban, a zeneművek befogadásának előkészítéséhez
- A többszólamú éneklés fokozatos bevezetésével a többirányú figyelem, a hallás, az intonációs készség fejlődése, a zenei formaérzék fejlesztése

**Javasolt tevékenységek**

- Részvétel a Zenei Világnap alkalmából rendezett iskolai programokban
- Részvétel az ünnepekhez kapcsolódó előadásokban, projekteknél

**2. TÉMAKÖR: Zenehallgatás/Hangszerjáték****JAVASOLT ÓRASZÁM: 3 óra**

- a választott korszakhoz kapcsolódó 2-3 zenei szemelvény megismerése, elemzése és megszólaltatása

**A zenehallgatási anyag feldolgozásának szempontjai:**

- történelmi háttér, adott stíluskorszak jellemzői,
- a zeneszerző jelentősége az adott műfaj fejlődéstörténetében,
- a kiválasztott mű zenei jellemzői,
- a librettó, szereplők és ábrázolásuk,
- a drámai kifejezés zenei eszközeinek megfigyelése,
- különböző rendezői interpretációk

**Fejlesztési feladatok és készségek**

- Hosszabb, összetettebb koncentrációt igénylő zenei anyag befogadásának képessége
- A zeneművekről történő önálló véleményalkotás képességének kialakítása

**Javasolt tevékenységek:**

- Kiállítás megszervezése híres magyar zeneszerzőkről, zenekarokról, előadóművészekről, zeneművekről, koncerthelyszínekről
- Kiselőadás készítése különböző hangszerekről (megszólaltatási módjuk, felépítésük, képek, videók, animációk, applikációk felhasználásával), zenei műfajokról, zeneszerzőkről, zeneművészekről, a népzenei gyűjtések történetéről

**3. TÉMAKÖR: Zenetörténet****JAVASOLT ÓRASZÁM: 2 óra**

- a választott zenei korszak megismerése és komplex bemutatása

**Fejlesztési feladatok és készségek**

- Egy-egy zeneszerzőre jellemző alkotói sajátosságok felismerése
- Összefüggés felfedezése a zenei stíluskorszakok és a történelmi események, irodalmi alkotások között

**Javasolt tevékenységek:**

- Adatgyűjtések a zenetörténet feldolgozásához, zeneművek zenetörténeti rendszerezése

- A lakóhely zenei emlékeinek összegyűjtése, megtekintése
- Az elektronikus média által nyújtott lehetőségek tanári irányítású használata

## **TANULÁSI EREDMÉNYEK (ÁLTALÁNOS KÖVETELMÉNYEK) A 11. ÉVFOLYAMON**

### **ZENEI ELŐADÓKÉSZSÉG**

#### **ÉNEKLÉS**

A nevelési-oktatási szakasz végére a tanuló:

- hangszerkíséretes dalokat énekel, tanára vagy hangszeren játszó osztálytársa kíséretével, a műdalok előadásában alkalmazkodni tud a hangszerkísérethez;
- a tanult dalokhoz kapcsolódó dramatizált előadásokban osztálytársaival aktívan részt vesz.

### **ZENEI ALKOTÓKÉSZSÉG**

A nevelési-oktatási szakasz végére a tanuló:

- az elsajátított zenei anyagot élményszerűen alkalmazza tematikus projektekből
- részt vesz kreatív zenélési formákban.

### **KULTURÁLIS MŰVELTSÉG ÉS KULTURÁLIS BEFOGADÓKÉSZSÉG**

A nevelési-oktatási szakasz végére a tanuló:

- konkrét művek példáin keresztül tanári segítséggel elkülöníti és egymással kapcsolatba hozza
- az irodalomhoz és különböző művészeti ágakhoz (film, képzőművészet, tánc) tartozó alkotások jellemző vonásait a nyelvi, vizuális, mozgási és multimédiás művészetekben és a zenében;
- konkrét, a tanár által választott műalkotásokon keresztül összehasonlítja a különböző művészeti ágak kifejezőeszközeit, például hogyan fejez ki azonos érzelmet, mondanivalót a zene és más művészetek aktívan részt vesz az iskola vagy a helyi közösség hagyományos ünnepein, tematikus projektjein;
- a zeneműveket zenetörténeti kontextusba tudja helyezni, kapcsolatot talál történelmi, irodalmi, kultúrtörténeti vonatkozásokkal, azonosítja a műfaji jellemzőket

**ÖNÁLLÓ TANULÁS FEJLESZTÉSE**

- önálló kutatást végez feladatai megoldásához nyomtatott és digitális forrásokban;

**Mozgóképkultúra és médiaismeret**

<b>Témakör neve</b>	<b>Javasolt óraszám</b>
A mozgóképi közlésmód kifejezőeszközei	6 óra
Filmelemzés	3 óra
Összesen:	9 óra

**Témakör:** A mozgóképi közlésmód kifejezőeszközei; szövegépítkezés a hagyományos és az új médiában, képi eszközök a digitalizáció előtt és most; az audiovizuális elemek esztétikai szerepe a művészi alkotásoknál.

**Javasolt óraszám: 6 óra**

**Tanulási eredmények:**

a film formanyelvi alapjainak (a filmelbeszélés, a kép- és hangkonstrukció, a szerepjáték, a montázs és digitális effektek) ismerete, alapszintű alkalmazása az audiovizuális kommunikáció során

**Fejlesztési feladatok és ismeretek:**

- a filmelbeszélés dramaturgiai egységeinek ismerete és alkalmazása
- a képkivágás, kameraállás és kameramozgás jelentésmódosító szerepének vizsgálata
- a montázs jelentésteremtő funkciójának megismertetése
- mozgóképek-szövegszerkesztési gyakorlatok
- a digitális képalkotás előnyeinek és hátrányainak áttekintése

**Fogalmak:** montázs, filmelbeszélés, képkivágás, kameraállás, digitális kép;

**Javasolt tevékenységek:**

- a montázs eisensteini meghatározásának (1+1=3) értelmezése filmrészletek felhasználásával
- képsorozat alkotása (pl. okostelefonnal) a montázs eszközét használva
- a képkivágás, kameraállás és a kameramozgás jelentésmódosító szerepének elemzése filmrészletek felhasználásával
- fotók készítése (pl. okostelefonnal) azonos szituációról úgy, hogy a képkivágás, kameraállás és a kameramozgás változtatásával jelentősen eltérőként értelmezze az adott szituációt a képek nézője
- a filmformanyelvi elemeinek felismertetése rövidfilmek elemzésén keresztül
- ugyanazon fotó változtatása az okostelefon által kínált lehetőségekkel (pl. elszínezés, filterek használata), a kép jelentésmódosulásainak vizsgálata

- a diákok által a hétköznapijaik során készített fényképek és mozgóképek elemzése funkciójuk alapján (mennyi képet készítenek, milyen szándékkal, mennyiben módosítják azokat az eszközeik segítségével, hol tárolják, mennyiben őrzik meg;)
- a montázs, a képkivágás, kameraállások és a kameramozgás használatának elemzése a főszereplő karakterábrázolásának szempontjából. A montázs, a képkivágás és a kameraállások használatának elemzése a nézőre tett hatás fokozásának érdekében egy-egy televíziós (show)műsor kiválasztott részletében

**Témakör:** filmelemzés. Egy adott művészeti korszak meghatározó filmjének elemzése.

**Javasolt óraszám: 3 óra**

**Tanulási eredmények:** A film formanyelvi elemeinek ismerete alapján filmelemzés.

**Fejlesztési feladatok és ismeretek:**

- a filmelbeszélés dramaturgiai egységeinek ismerete és alkalmazása
- a képkivágás, kameraállás és kameramozgás jelentésmódosító szerepének vizsgálata
- a montázs jelentésteremtő funkciójának megismertetése
- mozgókép-szövegszerkesztési gyakorlatok
- a digitális képalkotás előnyeinek és hátrányainak áttekintése

**Fogalmak:** montázs, filmelbeszélés, képkivágás, kameraállás, digitális kép;

**Javasolt tevékenységek:**

- komplex filmelemzés, a tanultak alkalmazása