

TÁNC ÉS DRÁMA

9–11. évfolyam

Célok és feladatok

A Tánc és dráma tantervi modul a drámajáték eszköztárának és a különböző színházi nyelvek elemeinek megtapasztalását helyezi a középpontba. Ez természetesen nem az elméleti ismeretek figyelmen kívül hagyását jelenti; mindössze arról van szó, hogy az elmélet a gyakorlati tevékenység eredményeképpen, az így szerzett tapasztalatokból leszűrve jelenik meg.

A Tánc és dráma tevékenységközpontú. A tevékenységet követő elemző beszélgetések a fogalmi ismeretek bővítésével járnak, de nem valósulhatnak meg anélkül, hogy a tanulók megszerzett tudásukat, alakulóban lévő véleményüket, felvetődő kérdéseiket cselekvésbe ne emelnék. Az egyes drámai és színházi konvenciók megismerése és használata ezért tanár és tanuló számára egyaránt azzal a haszonnal is jár, hogy a nehezen megfogalmazható (vagy épp formálódó) gondolatok és érzelmek kifejezésére, illetve a meglévő ismeretek gyakorlati ellenőrzésére teremt lehetőséget.

Ezt a tevékenységközpontú szemléletet tükrözi a tantervben követett szóhasználat is: gyakran szerepel együtt a *játék* és a *munka* szó.

A Tánc és dráma lehetőséget nyújt:

a tanulók képesség és adottság szerinti differenciált foglalkoztatására;

a drámajátékban, a táncban és a bábjátékban fellelhető öröm és szabadságélmény megtapasztalására;

a dráma, a tánc és a bábjáték, mint művészi kommunikációs forma megtapasztalására;

valós emberi szituációk, illetve fiktív történetek különböző színházi formákban való megjelenítésére;

arra, hogy a tanulók a tanterv más területein elsajátított ismereteiket, készségeiket a drámában, a táncban, a bábjátékban is alkalmazni tudják;

arra, hogy a tanulók egyénileg és csoportosan előadást tervezhessenek, létrehozassanak, illetve a létrejött előadást bemutathassák;

minél több élő és felvett színházi, tánc- és mozgásszínházi, bábszínházi előadás – köztük társaik által készített produkciók – megtekintésére;

a kulcskompetenciák fejlesztésére.

Fejlesztési követelmények:

- Változatos dramatikus, táncos, bábos tevékenységformákban való részvétel;
- Differenciált feladatokon keresztül a dramatikus, illetve bábos technikák és konvenciók alkalmazása;
- A táncot felépítő technikai elemek és formák elsajátítása és széles körű alkalmazása;
- A drámai formával, a bábjátékos technikákkal, a táncot felépítő technikai elemekkel való improvizáció, kísérletezés.
- A tanulók képessé váljanak saját eredményeik felismerésére és tapasztalataik beépítésére művészeti tevékenységükbe, a különböző színházi formák kulturális tradícióinak tanulmányozására, az alapvető színpadtechnikai eljárások megismerésére;

- A tanulók képessé váljanak a drámával és a különböző színházi formákkal kapcsolatos fogalmi készletüknek, aktív szókincsüknek bővítésére.

Belépő tevékenységek:

- Különböző technikákat tartalmazó összetett improvizációk mozgásban, táncban.
- Epikus alapanyag drámává szerkesztése a tanulói csoportok önálló munkájával.
- Drámai, színházi alkotások szerkezetének felismerésére, a szereplők szándékainak, tetteinek és kapcsolatainak elemzésére.
- A drámai konvenciók gyakorlati alkalmazása.
- Az újonnan megismert színházi műfajok és a színházi stílusok felismerése, megkülönböztetése.
- A megismert fogalmi készlet alkalmazása a látott előadás vagy improvizáció elemzésében.
- Hagyományos és színházi maszkok készítése szabadon választott technikával. A maszk hagyományának, jellegének megfelelő maszkos játékok létrehozása.
- Mozdásmotívumok átvétele és továbbfejlesztése. Mozdásmotívum-sorok kialakítása önállóan, egyéni tervezés alapján.
- Összetett improvizációs anyag rögzítése és bemutatása.

9–11. évfolyam (Évi óraszám: 37 óra)

TÉMAKÖRÖK	TARTALMAK	FEJLESZTHETŐ KULCSKOMPETENCIÁK
<p>Improvizáció</p>	<p>Improvizáció a tanár által megadott témára és stílusban, a tanulók által közösen kidolgozott történetváz alapján, a megismert drámai konvenciók összefűzésével, a színházi stílusok elemeinek alkalmazásával, maszkos játék alkalmazásával.</p>	<p>1. Anyanyelvi és idegen nyelvi kommunikáció – az improvizáció fontos eszköze a kommunikáció verbális és nonverbális formája egyaránt. (A kommunikáció a gondolatok, érzések és tények szóbeli és írásbeli formában történő kifejezésének és értelmezésének képessége (szövegértés, beszéd, olvasás és írás), valamint a megfelelő módon történő nyelvi érintkezés képessége a társadalmi és kulturális kontextusok teljes skáláján. Az idegen nyelvi kommunikáció még olyan készségeket is igényel, mint a közvetítéshez és a kultúrák közötti megértéshez kapcsolódó készségek.)</p> <p>2. Digitális kompetencia – az improvizációkat rögzíthetjük digitális eszközökkel (a rögzített felvételek lehetőséget adnak az elmélyült elemző beszélgetésekre), ill. használhatunk digitális eszközöket az improvizáció részeként (pl. vetítés). (A digitális kompetencia az elektronikus média magabiztos és kritikus alkalmazása munkában, szabadidőben és a kommunikáció során.)</p> <p>3. A tanulás tanulása – a közös munka lehetőséget teremt a különböző tanulók különböző tudásszintjének összehangolására. (A „tanulás tanulása” a saját tanulás önállóan és csoportban történő szervezésének és szabályozásának a képességét foglalja magában. Részt képezi a hatékony időbeosztás, a problémamegoldás, az új tudás elsajátításának, feldolgozásának, értékelésének és beépítésének, valamint az új ismeretek és készségek különböző kontextusokban történő alkalmazásának a képessége.)</p> <p>4. Személyközi és állampolgári kompetenciák – a tanár által adott improvizációs téma megadhat olyan kontextus,</p>

		<p>melyben ez a kompetencia hatékonyan fejleszthető. (A személyközi kompetenciákhoz tartoznak mindazok a viselkedésformák, amelyeket az egyénnek el kell sajátítania ahhoz, hogy képes legyen hatékony és konstruktív módon részt venni a társadalmi életben, és szükség esetén meg tudja oldani a konfliktusokat.)</p> <p>5. Vállalkozói kompetencia – az improvizációs feladat megoldásához szükség van tervezésre, szervezésre, elemzésre, kommunikációra, cselekvésre, együttműködésre épülő, rugalmas csapatmunkára, a személyes erősségek és gyengeségek felismerésére, tehát olyan készségekre, melyek a vállalkozói kompetencia alkotói. (A vállalkozói kompetenciának egy aktív és egy passzív összetevője van: egyrészt a változás kiváltására való törekvés, másrészt a külső tényezők által kiváltott újítások üdvözlésének és támogatásának a képessége.)</p> <p>6. Kulturális kompetencia – az improvizáció lehetőséget ad arra, hogy a tanulók saját egyéni kreatív és kifejezési szempontjaikat és megnyilatkozásaikat másokéhoz viszonyítsák, ill. hogy különböző művészi kifejezésmódokon keresztül saját tehetségüknek megfelelően kifejezhessék önmagukat. (A gondolatok, élmények és érzések különféle módon – többek között zene, tánc, irodalom, szobrászat és festészet – történő kreatív kifejezésének fontosságát foglalja magában a kulturális kompetencia.)</p>
--	--	--

<p>Maszkkészítés</p>	<p>A festés, mint maszk. Papírmaszkok, textilmaszkok, kasírozás, stb.</p>	<p>1. Kulturális kompetencia – a különböző maszkok létrehozása is az önkifejezés eszköze lehet. (A gondolatok, élmények és érzések különféle módon – többek között zene, tánc, irodalom, szobrászat és festészet – történő kreatív kifejezésének fontosságát foglalja magában a kulturális kompetencia.)</p> <p>2. A tanulás tanulása – a maszkok elkészítése is jó alkalom lehet a tanulók kölcsönös „ismeret- és tapasztalatcseréjére”, a már meglévő tudás hatékony felhasználására. (A „tanulás tanulása” a saját tanulás önállóan és csoportban történő szervezésének és szabályozásának a képességét foglalja magában. Részt képezi a hatékony időbeosztás, a problémamegoldás, az új tudás elsajátításának, feldolgozásának, értékelésének és beépítésének, valamint az új ismeretek és készségek különböző kontextusokban történő alkalmazásának a képessége.)</p>
<p>Maszkos játék</p>	<p>Dramatikus alakoskodó játékokban, színházi munkában.</p>	<p>1. Anyanyelvi és idegen nyelvi kommunikáció – hiszen a dramatikus játéknak, a színházi munkának is fontos eszköze a kommunikáció verbális és nonverbális formája egyaránt. (A kommunikáció a gondolatok, érzések és tények szóbeli és írásbeli formában történő kifejezésének és értelmezésének képessége (szövegértés, beszéd, olvasás és írás), valamint a megfelelő módon történő nyelvi érintkezés képessége a társadalmi és kulturális kontextusok teljes skáláján. Az idegen nyelvi kommunikáció még olyan készségeket is igényel, mint a közvetítéshez és a kultúrák közötti megértéshez kapcsolódó készségek.)</p> <p>2. Digitális kompetencia – a dramatikus játékokat rögzíthetjük is digitális eszközökkel (a rögzített felvételek lehetőséget adnak az elmélyült elemző beszélgetésekre), ill. használhatunk digitális eszközöket a játék részeként (pl. vetítés). (A digitális kompetencia az elektronikus média magabiztos és kritikus alkalmazása munkában, szabadidőben és a</p>

		<p>kommunikáció során.)</p> <p>3. A tanulás tanulása – a dramatikus játékok kapcsán jól fejleszthető pl. a hatékony időbeosztás; valamint az új tudáselemek elsajátításának, alkalmazásának képessége. (A „tanulás tanulása” a saját tanulás önállóan és csoportban történő szervezésének és szabályozásának a képességét foglalja magában. Részét képezi a hatékony időbeosztás, a problémamegoldás, az új tudás elsajátításának, feldolgozásának, értékelésének és beépítésének, valamint az új ismeretek és készségek különböző kontextusokban történő alkalmazásának a képessége.)</p> <p>4. Kulturális kompetencia – a dramatikus játékok egy-egy szerepének megvalósítása, valamint az esetleges jelmez, díszlet elkészítése kapcsán fejleszthető a művészi önkifejezés képessége is. (A gondolatok, élmények és érzések különféle módon – többek között zene, tánc, irodalom, szobrászat és festészet – történő kreatív kifejezésének fontosságát foglalja magában a kulturális kompetencia.)</p> <p>A dramatikus játék tematikájától függően fejleszthető a személyközi és állampolgári, valamint a vállalkozói kompetencia is.</p>
--	--	--

<p>Színházi, dramaturgiai alapfogalmak</p>	<p>A fókusz, kontraszt, szimbólum, cselekménybonyolítási modell, drámaszerkezet fogalmának ismerete</p>	<p>1. Digitális kompetencia – a színházi, dramaturgiai fogalmakkal kapcsolatos információk gyűjtése, feldolgozása digitális eszközökkel, ezáltal pedig az adott kompetencia fejlesztése. (A digitális kompetencia az elektronikus média magabiztos és kritikus alkalmazása munkában, szabadidőben és a kommunikáció során.)</p> <p>2. A tanulás tanulása - az új tudáselemek elsajátításának, alkalmazásának képessége. (A „tanulás tanulása” a saját tanulás önállóan és csoportban történő szervezésének és szabályozásának a képességét foglalja magában. Részt képezi a hatékony időbeosztás, a problémamegoldás, az új tudás elsajátításának, feldolgozásának, értékelésének és beépítésének, valamint az új ismeretek és készségek különböző kontextusokban történő alkalmazásának a képessége.)</p>
<p>Drámai konvenciók csoportosítása, egymásra építése</p>	<p>Történetszerkesztés és -megjelenítés a különböző színházi és drámai konvenciók alkalmazásával.</p>	<p>1. Anyanyelvi és idegen nyelvi kommunikáció – történetszerkesztés közben fejleszthetőek az ehhez a kompetenciához kapcsolódó képességek. (A kommunikáció a gondolatok, érzések és tények szóbeli és írásbeli formában történő kifejezésének és értelmezésének képessége (szövegértés, beszéd, olvasás és írás), valamint a megfelelő módon történő nyelvi érintkezés képessége a társadalmi és kulturális kontextusok teljes skáláján. Az idegen nyelvi kommunikáció még olyan készségeket is igényel, mint a közvetítéshez és a kultúrák közötti megértéshez kapcsolódó készségek.)</p> <p>2. Digitális kompetencia – digitális eszközök alkalmazása a történetszerkesztés (pl. konkrét szövegszerkesztés) és a történet megjelenítésében (pl. dízlettervezés, vetítés, hanganyag felhasználása). (A digitális kompetencia az elektronikus média magabiztos és kritikus alkalmazása munkában, szabadidőben és a kommunikáció során.)</p> <p>3. A tanulás tanulása – a</p>

		<p>történetszerkesztés kapcsán is fejleszthető pl. a hatékony időbeosztás; de az új tudáselemek alkalmazásának képessége is. (A „tanulás tanulása” a saját tanulás önállóan és csoportban történő szervezésének és szabályozásának a képességét foglalja magában. Részt képezi a hatékony időbeosztás, a problémamegoldás, az új tudás elsajátításának, feldolgozásának, értékelésének és beépítésének, valamint az új ismeretek és készségek különböző kontextusokban történő alkalmazásának a képessége.)</p> <p>4. Kulturális kompetencia – a történetszerkesztés és a megjelenítés is alkalmas – még ha adott szabályokhoz kötve is – a művészi önkifejezésre. (A gondolatok, élmények és érzések különféle módon – többek között zene, tánc, irodalom, szobrászat és festészet – történő kreatív kifejezésének fontosságát foglalja magában a kulturális kompetencia.)</p> <p>Az adott történet tematikájától függően fejleszthető a személyközi és állampolgári, valamint a vállalkozói kompetencia is.</p>
<p>A színházi műfajok és stílusok tanulmányozása</p>	<p>A történelmi műfajok és napjaink színházi műfajai. Az egyes színházi stílusok jellemző jegyeinek felismerése látott és saját részvétellel zajló színjátékokban, drámamunkában. Különböző színházi irányzatokhoz tartozó színházi előadások megtekintése, megvitatása.</p>	<p>1. Anyanyelvi és idegen nyelvi kommunikáció – a tárgyalt színművek szövegeit felhasználva fejleszthető. (A kommunikáció a gondolatok, érzések és tények szóbeli és írásbeli formában történő kifejezésének és értelmezésének képessége (szövegértés, beszéd, olvasás és írás), valamint a megfelelő módon történő nyelvi érintkezés képessége a társadalmi és kulturális kontextusok teljes skáláján. Az idegen nyelvi kommunikáció még olyan készségeket is igényel, mint a közvetítéshez és a kultúrák közötti megértéshez kapcsolódó készségek.)</p> <p>2. Digitális kompetencia – a drámamunka, ill. a saját előadások digitális rögzítésekor, a színpadra állítás megvalósításában, valamint rögzített színházi előadások megtekintésekor használhatók a különböző digitális technikák, így fejleszthető ez a képesség. (A digitális kompetencia az elektronikus</p>

média magabiztos és kritikus alkalmazása munkában, szabadidőben és a kommunikáció során.)

3. A tanulás tanulása – fejleszthető pl. a hatékony időbeosztás; de az új tudáselemek alkalmazásának képessége is. (A „tanulás tanulása” a saját tanulás önállóan és csoportban történő szervezésének és szabályozásának a képességét foglalja magában. Részt képezi a hatékony időbeosztás, a problémamegoldás, az új tudás elsajátításának, feldolgozásának, értékelésének és beépítésének, valamint az új ismeretek és készségek különböző kontextusokban történő alkalmazásának a képessége.)

4. Személyközi és állampolgári kompetenciák – a tárgyalt színdarab tematikájától függően fejleszthető. (A személyközi kompetenciákhoz tartoznak mindazok a viselkedésformák, amelyeket az egyénnek el kell sajátítania ahhoz, hogy képes legyen hatékony és konstruktív módon részt venni a társadalmi életben, és szükség esetén meg tudja oldani a konfliktusokat.)

5. Vállalkozói kompetencia – ha színpadra állításról van szó, a feladat megoldásához szükség van tervezésre, szervezésre, elemzésre, kommunikációra, cselekvésre, együttműködésre épülő, rugalmas csapatmunkára, a személyes erősségek és gyengeségek felismerésére, tehát olyan készségekre, melyek a vállalkozói kompetencia alkotói. (A vállalkozói kompetenciának egy aktív és egy passzív összetevője van: egyrészt a változás kiváltására való törekvés, másrészt a külső tényezők által kiváltott újítások üdvözlésének és támogatásának a képessége.)

6. Kulturális kompetencia – ebben a témakörben nemcsak az alkotásban megnyilvánuló önkifejezésre van lehetőség, hanem az értelmezésben rejltőre is. (A gondolatok, élmények és érzések különféle módon – többek között zene, tánc, irodalom, szobrászat és festészet – történő kreatív kifejezésének fontosságát foglalja magában a kulturális kompetencia.)

<p>Mozgásmotívumok kialakítása megadott szituáció, zene vagy téma alapján</p>	<p>Egy adott szituáció megfogalmazása tartásképpen, majd mozdulatsorral. Tükörgyakorlatban felvezetett motívum szabad kibontása. Improvizáció adott zene vagy téma alapján, megadott mozgásmotívumok felhasználásával.</p>	<p>1. Digitális kompetencia – az „előadások” digitális rögzítése (későbbi megbeszélés céljából), esetleges digitális hang- és képanyagok felhasználása alkalmával fejleszhető. (A digitális kompetencia az elektronikus média magabiztos és kritikus alkalmazása munkában, szabadidőben és a kommunikáció során.)</p> <p>3. A tanulás tanulása – fejleszhető pl. a hatékony időbeosztás; új tudáselemek elsajátítása és alkalmazásának képessége is. Ismeret- és tapasztalatcsere a tanulók között. (A „tanulás tanulása” a saját tanulás önállóan és csoportban történő szervezésének és szabályozásának a képességét foglalja magában. Részét képezi a hatékony időbeosztás, a problémamegoldás, az új tudás elsajátításának, feldolgozásának, értékelésének és beépítésének, valamint az új ismeretek és készségek különböző kontextusokban történő alkalmazásának a képessége.)</p> <p>5. Vállalkozói kompetencia: mozgásfolyamatok, motívumok tervezése, elemzése, együttműködésre épülő, rugalmas csapatmunka, a személyes erősségek és gyengeségek felismerése. (A vállalkozói kompetenciának egy aktív és egy passzív összetevője van: egyrészt a változás kiváltására való törekvés, másrészt a külső tényezők által kiváltott újítások üdvözlésének és támogatásának a képessége.)</p> <p>6. Kulturális kompetencia: A mozgás, a mozdulat általi művészi önkifejezés lehetősége. (A gondolatok, élmények és érzések különféle módon – többek között zene, tánc, irodalom, szobrászat és festészet – történő kreatív kifejezésének fontosságát foglalja magában a kulturális kompetencia.)</p>
--	--	---

A továbbhaladás feltételei (valamennyi évfolyamon)

- Az összetett drámai konvenciók alkalmazása a csoportos improvizációkban.
- A legfontosabb színházi műfajok és stílusok ismerete, felismerése.
- A legfontosabb színházi és drámai fogalmak ismerete.
- Részvétel maszk készítésében és/vagy maszkos improvizációban.
- Részvétel legalább egy, a tanult mozgáselemekre épülő mozgásetűd létrehozásában.