

SZAKKÉPZÉSI KERETTANTERV

az

54 213 03
MOZGÓKÉP ÉS ANIMÁCIÓ KÉSZÍTŐ
SZAKKÉPESÍTÉSHEZ,
valamint a
VI.HANG-, FILM ÉS SZÍNHÁZTECHNIKA
ÁGAZATHOZ

Készítette: Magyar Kereskedelmi és Iparkamara

2013.

Nemzeti Munkaügyi Hivatal
1089 Budapest, Kálvária tér 7.
www.munka.hu

Nemzeti Fejlesztési Ügynökség
www.ujszechenyiterv.gov.hu
06 40 638 638



A projekt az Európai Unió támogatásával, az Európai Szociális Alap társfinanszírozásával valósul meg.

SZAKKÉPZÉSI KERETTANTERV
Az 54 213 03
MOZGÓKÉP ÉS ANIMÁCIÓ KÉSZÍTŐ
SZAKKÉPESÍTÉSHEZ,
valamint a
VI.HANG-, FILM ÉS SZÍNHÁZTECHNIKA
ÁGAZATHOZ

A szakképzési kerettanterv ágazatra vonatkozó része (4+1 évfolyamos képzésben az első négy évfolyamra azaz a 9–12. középiskolai évfolyamokra, két évfolyamos szakképzésben az első évfolyamra, előírt tartalom) az VI. Hang-, film és színháztechnika ágazat alábbi szakképesítéseire egységesen vonatkozik:

azonosítószám	megnevezés
54 213 01	Hangmester
54 213 03	Mozgóképfés és animáció készítő
54 521 07	Színház technikus, szcenikus

I. A szakképzés jogi háttere

A szakképzési kerettanterv

- a nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény,
- a szakképzésről szóló 2011. évi CLXXXVII. törvény,

valamint

- az Országos Képzési Jegyzékről és az Országos Képzési Jegyzék módosításának eljárásrendjéről szóló 150/2012. (VII. 6.) Kormányrendelet,
- az állam által elismert szakképesítések szakmai követelménymoduljairól szóló 217/2012. (VIII. 9.) Kormányrendelet,
- a(z) 54 213 03(OKJ azonosítószám)Mozgóképfés és animációkészítő (OKJ megnevezés) szakképesítés szakmai és vizsgakövetelményeit tartalmazó ../2013. (... ..) xxx rendelet

alapján készült.

II. A szakképesítés alapadatai

A szakképesítés azonosító száma: 54 213 03

A szakképesítés megnevezése:Mozgóképfés és animáció készítő

A szakmacsoport száma és megnevezése: 4. Művészet, közművelődés, kommunikáció

Ágazati besorolás száma és megnevezése: VI. Hang-, film és színháztechnika

Iskolai rendszerű szakképzésben a szakképzési évfolyamok száma: 2

Elméleti képzési idő aránya: 60

Gyakorlati képzési idő aránya: 40

Az iskolai rendszerű képzésben az összefüggő szakmai gyakorlat időtartama: 160 óra

III. A szakképzésbe történő belépés feltételei

Iskolai előképzettség: érettségi

Bemeneti kompetenciák: –

Szakmai előképzettség: –

Előírt gyakorlat: –

Egészségügyi alkalmassági követelmények: **vannak**

Pályaalkalmassági követelmények: **vannak**

IV. A szakképzés szervezésének feltételei

Személyi feltételek

A szakmai elméleti és gyakorlati képzésben a nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény és a szakképzésről szóló 2011. évi CLXXXVII. törvény előírásainak megfelelő végzettséggel rendelkező pedagógus és egyéb szakember vehet részt.

Ezen túl az alábbi tantárgyak oktatására az alábbi végzettséggel rendelkező szakember alkalmazható:

Tantárgy	Szakképesítés/Szakképzettség
–	–

Tárgyi feltételek

A szakmai képzés lebonyolításához szükséges eszközök és felszerelések felsorolását a szakképesítés szakmai és vizsgakövetelménye (szvk) tartalmazza, melynek további részletei az alábbiak:

Ajánlás a szakmai képzés lebonyolításához szükséges további eszközökre és felszerelésekre:

- + korszerű multimédia- és adatbázis-kezelő program*
- + számítógépes műszaki programok (3D)*
- + számítógépes mozgásfeldolgozó program*

V. A szakképesítés óraterve nappali rendszerű oktatásra

A szakközépiskolai képzésben a két évfolyamos képzés második évfolyamának (2/14.) szakmai tartalma, tantárgyi rendszere, órakerete megegyezik a 4+1 évfolyamos képzés érettségi utáni évfolyamának szakmai tartalmával, tantárgyi rendszerével, órakeretével. A két évfolyamos képzés első szakképzési évfolyamának (1/13.) ágazati szakközépiskolai szakmai tartalma, tantárgyi rendszere, összes órakerete megegyezik a 4+1 évfolyamos képzés 9-12. középiskolai évfolyamokra jutó ágazati szakközépiskolai szakmai tantárgyainak tartalmával, összes óraszámával.

Szakközépiskolai képzés esetén a heti és éves szakmai óraszámok:

Párhuzamos oktatás esetén felhasználható óraszámok:

Óraszámok alakulása **40 órás héttel**, a közismereti **4 órás szabad sáv ajánlott** felhasználásával

évfolyam	9. évfolyam	10. évfolyam	11. évfolyam	12. évfolyam	13. évfolyam
hetek száma	36	36	36	32	32
heti szakmai óraszám a heti 40 órás szki kerettanterv szerint	11	12	13	16	31
NAT művészet óra		1			
szabad sáv	4	4	4	4	4
helyi szinten szakmai képzésre fordítható összes óraszám	15	17	17	20	35
éves óraszám	540	612	612	640	1120
képzési óraszám 9-12:		2404			
képzési óraszám 13:		1120			
gyakorlat (felosztva)		160			
összes képzési óra:		3684			

évfolyam	heti óraszám szabadsáv nélkül	éves óraszám szabadsáv nélkül	heti óraszám szabadsávval	éves óraszám szabadsá vval
1/13. évfolyam	31 óra/hét	1116 óra/év	35 óra/hét	1260 óra/év
Ögy		160 óra		160 óra
2/14. évfolyam	31 óra/hét	992 óra/év	35 óra/hét	1120 óra/év
Összesen:		2268 óra		2540 óra

1. számú táblázat A szakmai követelménymodulokhoz rendelt tantárgyak óraszama évfolyamonként

Szakmai követelménymodulok	Tantárgyak	Párhuzamos képzés				Szakképesítés-specifikus utolsó évf.				Szakképesítés első évf.				Szakképesítés utolsó évfolyama		
		9-12. évfolyam			ögy	5/13. évfolyam			1/13. évfolyam			ögy	2/14. évfolyam			
		e	gy	szabad		e	gy	szabad	e	gy	szabad		e	gy	szabad	
11500-12 Munkavédelemi alapismeretek	Munkavédelemi alapismeretek	18							18							
11499-12 Foglalkoztatás	Foglalkoztatás					16								18		
11498-12 Elhelyezkedést-munkavállalást segítő idegen nyelv (5-ös szint)	Elhelyezkedést-munkavállalást segítő idegen nyelv					64								62		
10733-12 Az audiovizuális szakmák vállalkozási ismeretei és környezete	Művelődéstörténet	128							112							
	Hangművészeti, zenei alapismeretek	448							256							
	Ábrázolástechnika	288							144							
	Anyagismeret	180							112							
	Anyagismeret gyakorlat		96							80						
	Munkakörnyezet ismeretek	144							128							
	Digitális művészeti gyakorlatok		288							128						
Multimédia gyakorlatok		240							144							
10594-12	Művészettörténet					64								64		

Művészetelmélet és ábrázolás	Népművészet				24							24		
	Rajz- mintázás					125							125	
	Ábrázoló geometria				32							32		
	Betűrajz					48							48	
10659-12 Számítógépes grafikai programok	Hardverismeret				32							32		
	Szoftverismeret				64							48		
	Grafika tipográfia				32							32		
	Képfeldolgozás					64							64	
	Prezentáció					16							16	
10660-12 Szaktörténeti- és munkakörnyezeti ismeretek	Mozgóképfilm- történet, -műfajok				48							48		
	Kamera ismeret				16							16		
	Animáció típusok				32							32		
	Fővételi stúdió világítás technika				32							32		
	Digitális hang- és képtögzítés				32							32		
10588-12 Tervezés és technológia	Kreatív tervezés				32							32		
	Fővétel technikák				43							43		
10661-12 Mozgóképfilm- és animáció készítés	Sík figurák és hátterek készítése					64							64	
	Plasztikus figurák és díszletek építése					48						16	48	
	Animációs film													
	Készre gyártása és dokumentálása				32	32						32	32	
	összes óra	1204	640	560	160	595	397	128	770	344	144	160	595	397

	1206	638				764	350					
összes óra	1844+560			992 + 128 szabad		1116 + 144 szabad				992 + 128 szabad		

A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény szabályai alapján szervezett párhuzamos képzés szakmai óraszámait a 40 órás időkerethez igazodó és felhasználható óraszámokat és a közismereti képzésre fordítható szabad sáv óraszámait is tartalmazzák. A kerettanterv a szabad időkeretek felhasználására ajánlásokat fogalmaz meg.

A szakmai és vizsgakövetelményben a szakképesítésre meghatározott elmélet/gyakorlat arányának a teljes képzési idő során kell teljesülnie.

A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény szabályai alapján szervezett párhuzamos képzés szakmai óraszámait a 40 órás időkerethez igazodó és felhasználható óraszámokat és a közismereti képzésre fordítható szabad sáv óraszámait is tartalmazzák. A kerettanterv a szabad időkeretek felhasználására ajánlásokat fogalmaz meg.

A szakmai és vizsgakövetelményben a szakképesítésre meghatározott elmélet/gyakorlat arányának a teljes képzési idő során kell teljesülnie.

2. sz. táblázat A szakmai követelménymodulokhoz rendelt tantárgyak és témakörökóraszása

Szakmai követelmény- modul	Tantárgyak, témakörök	Szakközépiskolai képzés óraszása a közismereti oktatással párhuzamosan				Szakközépiskolai képzés összes óraszása	Szakképesítés- specifikus szakképzés óraszása			A szakképzés összes óraszása	Szakképesítés-specifikus szakképzés óraszása							A szakképzés összes óraszása
		9-12. évfolyam				9-12. évfolyam	5/13. évfolyam				13. évfolyam				14. évfolyam			
		e	gy	szabad	ögy		e	gy	szabad		e	gy	szabad	ögy	e	gy	szabad	
11500-12 Munkavédelemi alapismeretek	Munkavédelmi alapismeretek	18								18								
	témakör 1																	
	témakör 2																	
	témakör 3																	
	témakör 4																	
11499-12 Foglalkoztatási alapismeretek	Foglalkoztatási alapismeretek						16							16				
	témakör 1																	
	témakör 2																	
	témakör 3																	

11498-12 Elhelyezkedést- munkavállalást segítő idegen nyelv (5-ös szint)	<i>témakör 4</i>																	
	Elhelyezkedést- munkavállalást segítő idegen nyelv					64							64					
	<i>témakör 1</i>																	
	<i>témakör 2</i>																	
	<i>témakör 3</i>																	
<i>témakör 4</i>																		
10733-12 Az audiovizuális szakmák vállalkozási ismeretei és környezete	Művelődéstörténet	126			126				80									
	Óskori és ókori művelődéstörténet		32															
	Középkori és újkori művelődéstörténet		32															
	Modern kor művelődéstörténete napjainkig		32															
	Audiovizuális művészeti fogalmak		32															
	Hangművészeti, zenei alapismeretek	450			450				288									
	Zenei alapismeretek	75							60									
	Hangforrás és hangszerismeret	85							51									
	Hangok művészete, pszichoakusztika	185							114									
	A hangrögzítés története	70							42									
	Hangtechnikai eszközök	35							21									
	Ábrázolástechnika	288							180									

Szabadkézi rajzi plasztikai ábrázolás	80							50									
Műszaki ábrázolás	64							40									
Álló és mozgókép alapismeretek	144							90									
Anyagismeret	180							108									
Természetes anyagok ismerete	90							54									
Mesterséges anyagok ismeret	90							54									
Anyagismeret gyakorlat		98			98				50								
Múzeum- és műhelylátogatás		36							18								
Gyakorlati műhelymunka		62							32								
Munkakörnyezet ismeretek	144				144				90								
Művészeti terület	48								30								
Gazdasági terület	48								30								
Technikai terület	48								30								
Digitális művészeti gyakorlatok		28 8			288				16 2								
A számítástechnika, multimédia fogalmai		32							26								
Számítógépes audiovizuális programok használata		25 6							13 6								
Multimédia gyakorlatok		25 2			256				14 0								
Hallásfejlesztés		44							24								
Projektmunka, stábmunka		62							36								

	Elemzés		87							48						
	Alkotás		59							32						
I.sz. Modul 10594-12 Művészetelmélet és ábrázolás	Művészettörténet					64							64			
	A művészettörténet stíluskorszakai					10							10			
	Művészeti irányzatok a modernizmus					10							10			
	Jelentős alkotók alkotások					10							10			
	Hazai műemlékek, műgyűjtemények					10							10			
	Időszaki kiállítások, kortárs alkotók					10							10			
	Műalkotás elemzés					14							14			
	Népművészet					24							24			
	A néprajz és népművészeti alapfogalmak					6							6			
	Magyar népművészet					6							6			
	Az egyén a közösség és a kultúra					6							6			
	Korok művei, tárgyak és szokások					6							6			
	Rajz- mintázás						125							125		
	A komponálás szabályai						10							10		
	Képi és plasztikus elemek felületképző lehetőségei						10							10		
A színek törvényszerűségei és kifejezőereje						10							10			

Fény-árnyék viszonyok, „kontrasztok és tónusok					10						10		
A rajzolás és festés különböző technikái					10						10		
Egyszerű geometrikus formák és térelemek					10						10		
Természeti formák, növények és állatok megjelenítése, azok felépítése, arányai, mozgásai					10						10		
Az emberi test felépítése, anatómiai szerkezete, arányai, mozgása					10						10		
Az épített külső és belső környezet megjelenítése					10						10		
Kompozíciók alkotása, montázs, kollázs, kevert egyedi technikák					10						10		
Tárgyak, növényi és állati formák, emberi figura, portré mintázása					10						10		
Dombormű, szobor és plasztika vagy installáció készítés					10						10		
Az elkészült munkák bemutatásra való előkészítése és kiállítása					5						5		
Ábrázoló geometria					32						32		
A térábrázolás ismert geometriai rendszerei					8						8		
Pontok és síkok vetítése 3 nézetben					8						8		

	Axonometris			8				8		
	Perspektíva szerkesztések			8				8		
	Betűrajz				48				48	
	Betű típusok szerkesztése				24				24	
	Betűképek				24				24	
II.sz. Modul 10659-12 Számítógépes grafikai programok	Hardverismeret			32				32		
	A számítógépek szerkezeti felépítése			16				16		
	EDCL 2. m. Operációs rendszerek			16				16		
	Szoftverismeret			64				64		
	A számítógép szofrverek programnyelve típusai és rendeltetésük			10				10		
	Szoftverismeret: operációs rendszerek, internet-használat, DTP felhasználói programismeret			10				10		
	Szövegszerkesztő programok			10				10		
	Vektorgrafikus programok			17				17		
	Pixellgrafikus programok			17				17		
	Grafika tipográfia			32				32		
	Betűtípusok betű stílusok, betű és kép			16				16		
	EDCL AM3 modul Szövegszerkesztés – Haladó szint			16				16		
	Képfeldolgozás				64				64	

	Kép eredeti fajtái, digitalizálás				32					32		
	EDCL Képszerkesztés				32					32		
	Prezentáció				16					16		
	Írott és digitális dokumentáció				8					8		
	A digitális prezentáció lehetőségei				8					8		
III.sz. Modul 10660-12 Szaktörténeti- és munkakörnyezeti ismeretek	Mozgóképféltörténet, -műfajok				48					48		
	Mozgóképféltörténet, mozgóképfélműfajok				12					12		
	Stílusok, korok, művek alkotók				6					6		
	Kép és mozgóképfélemzés				6					6		
	Szereplők, mozgások, karakterek				6					6		
	Környezet atmoszférfahangulat				6					6		
	A mozgóképfélmű idő és tempó				6					6		
	Montázs				6					6		
	Kamera ismeret				16					16		
	Kamerafajták, objektívek, fényszűrők és kezelésük				8					8		
	Lámpafajták és segédberendezések használata				8					8		
	Animáció típusok				32					32		
Síkanimációk				10					10			

	Homokanimáció, gyurmafilm és bábanimáció			10				10		
	<i>Digitális animációs technikák</i>			12				12		
	Főlvételi stúdió világítás technika			32				32		
	Műtermi világítások			16				16		
	Kültéri megvilágítások			16				16		
	Digitális hang- és képrögzítés			64				64		
	Hangtechnika alkalmazása (beszéd, zene, zöreij, hangeffektusok).			32				32		
	Hang és kép szinkron alkalmazás			32				32		
IV.sz Modul 10588-12 Tervezés és technológia	Kreatív tervezés			32				32		
	Forgatókönyv, storyboard, animatík			6				6		
	Tervezés írásban, képben, térben és hangban			6				6		
	Mozgóképfilm és animáció készítése			8				8		
	Stop motion technikák			6				6		
	Vegyes technikájú animációk			6				6		
	Főlvétel technikák			43				43		
	Képkivágások, plánok, nézőpontok			10				10		
	Külső szabad téri felvételek			10				10		
	Műtermi és stúdió felvételek			10				10		

V.sz Modul 10661-12 Mozgóképfilm és animációkészítés	Mozgóképfilm történet					13							13			
	Sík figurák és hátterek készítése					64							64			
	Rajzok, sík figurák, típusai					32							32			
	Rajzok, sík figurák előkészítése					32							32			
	Plasztikus figurák és díszletek építése						48							48		
	Plasztikus figurák, kellékek típusai						24							24		
	Plasztikus figurák, kellékek előkészítése						24							24		
	Animációsfilm készregyártása és dokumentálása						32							32		
	Filmfelvételek						8							8		
	Analóg felvételek						8							8		
	Digitális felvételek						8							8		
	Utómunka						8							8		
Összesen	1206	638	560			595	397	128				144		595	397	128
Összesen	1844+560			160		992 + 128 szabad				1116 + 144 szabad			160	992 + 128 szabad		
Elméleti óraszámok/aránya	60															
Gyakorlati óraszámok/aránya	40															

Jelmagyarázat: e/elmélet; gy/gyakorlat; ögy/összefüggő szakmai gyakorlat

A táblázatban aranysárga háttérrel kiemelt szakmai követelménymodulok az ágazati közös tartalmakat jelölik.

A szakképzésről szóló 2011. évi CLXXXVII. törvény 8.§ (5) bekezdésének megfelelően a táblázatban a nappali rendszerű oktatásra meghatározott tanulói éves kötelező szakmai elméleti és gyakorlati óraszám legalább 90%-a felosztásra került.

A szakmai és vizsgakövetelményben a szakképesítésre meghatározott elmélet/gyakorlat arányának a teljes képzési idő során kell teljesülnie.

A tantárgyakra meghatározott időkeret kötelező érvényű, *a témakörökre*

A
11500-12 azonosító számú
Munkavédelmi alapismeretek
megnevezésű
szakmai követelménymodul
tantárgyai, témakörei

A

10733-12 azonosító számú

**Az audiovizuális szakmák vállalkozási
ismeretei és környezete
megnevezésű**

szakmai követelménymodul

tantárgyai, témakörei

A 10733-12 azonosító számú Az audiovizuális szakmák vállalkozási ismeretei és környezete megnevezésű szakmai követelménymodulhoz tartozó tantárgyak és témakörök oktatása során fejlesztendő kompetenciák

10733-12 Az audiovizuális szakmák vállalkozási ismeretei és környezete	Művelődéstörténet				Hangművészeti, zenei alapismeretek				Ábrázolás technika			Anyagismeret		Anyagismeret gyakorlat		Munkakörnyezet ismeretek			Digitális művészeti gyakorlatok		Multimédia gyakorlatok					
	Óskori és ókori művelődéstörténet	Középkori és újkor műtörténet	Modern kor művelődéstörténete napjainkig	Audiovizuális művészeti fogalmak	Zenei alapismeretek	Hangforrás és hangszerismeret	Hangok művészete, pszichoakusztika	A hangrögzítés története	Hangtechnikai eszközök	Szabadkézi rajzi plasztikai ábrázolás	Műszaki ábrázolás	Álló és mozgókép alapismeretek	Természetes anyagok ismerete	Mesterséges anyagok ismeret	Múzeum- és műhelylátogatás	Gyakorlati műhelymunka	Művészeti terület	Gazdasági terület	Technikai terület	A számítástechnika, multimédia fogalmai	Számítógépes audiovizuális programok használata	Hallásfejlesztés	Projektmunka, stábmunka	Elemzés	Alkotás	
FELADATOK																										
Tájékozódik a szakmai környezetben és felméri az esetleges megbízót/munkáltatót								x																		
Felveszi a kapcsolatot a megbízóval/munkáltatóval, illetve annak képviselőjével																							x			

Tisztázza az adott produkciónak zsánerét, társadalmi funkcióját, alkalmazott eszközrendszerét	x	x	x	x	x	x	x	x															
Értelmezi a tartalmi, technológiai, gazdasági és ütemtervek dokumentumait				x	X					x				x	x								x
Beilleszkedik az adott munkaszervezetbe és munkafolyamatba, végrehajtja konkrét feladatait									x	x	x				x	x						x	
Együttműködik a munkatársaival, valamint a külső partnerekkel															x	x							x
Alkalmazza marketing ismereteit: piacot kutat, megrendelőt, megbízót keres																		x					x
Folyamatosan tájékozódik a társadalmi és jogszabályi környezet változásairól																							x
A változó elvárásokhoz önállóan, kreatívan alkalmazkodik				x					x		x							x	x			x	
SZAKMAI ISMERETEK																							
Jogrendszer, személyiségjog és polgári jog																							x

SZAKMAI KÉSZSÉGEK																									
Társadalmi, művelődési, kommunikációs, lélektani területekre vonatkozó beszédképesség	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Művészeti jelképek, zsanerek ismerete, értelmezése	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Szakmai nyelvi beszédképesség	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Szakmai dokumentumok értelmezése	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
SZEMÉLYES KOMPETENCIÁK																									
Elhivatottság, elkötelezettség	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Önállóság	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Fejlődőképesség, önfejlesztés	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
TÁRSAS KOMPETENCIÁK																									
Kapcsolatteremtő és -fenntartó készség	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Motiválhatóság	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Kezdeményező-készség	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
MÓDSZER KOMPETENCIÁK																									
Áttekintő képesség	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Kritikus gondolkodás	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Körültekintés, elővigyázatosság	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

1. Művelődéstörténet

128 óra/80óra*

* 9-13. évfolyamon megszervezett képzés/13. és 14. évfolyamon megszervezett képzés

1.1.A tantárgy tanításának célja

A tanulók az elméleti oktatás során elsajátítják azokat a művelődéstörténeti alapismereteket, melyek szükségesek az általános műveltséghez és az audiovizuális szakterület elvárásainak is megfelelnek.

1.2. Kapcsolódó közismereti, szakmai tartalmak

9-12 évfolyam (10 évf.) NAT

MŰVÉSZETEK – Ének-zene, Dráma és tánc, Vizuális kultúra,

Mozgóképkultúra és médiaismeret

1.3. Témakörök

1.3.1. Óskori és ókori művelődéstörténet

36 óra/22 óra

A témakör a következő művészettörténeti korszakok és kultúrák művelődéstörténeti ismeretanyagával, gondolkodás, vallás, a művészet (építészet, szobrászat, festészet, tárgykultúra), köznapi élet (viselet, kultuszok, zene, színház) alkotások, alkotók témakörével foglalkozik részletesen:

Óskor: paleolit, neolitikus kori kultúrák,

Ókor: Mezopotámia, Egyiptom, görög, római, távol-keleti kultúrkörök

Újkor: reneszánsz, barokk, rokokó, empire, klasszicizmus (historizmus), ipari forradalom

1.3.2. Középkori és újkor művelődéstörténet

36 óra/22 óra

A témakör a következő művészettörténeti korszakok és kultúrák művelődéstörténeti ismeretanyagával, gondolkodás, vallás, a művészet (építészet, szobrászat, festészet, tárgykultúra), köznapi élet (viselet, kultuszok, zene, színház) alkotások, alkotók témakörével foglalkozik részletesen:

Középkor: Európa (románkor és gótika), távol- és közel-keleti kultúrkörök (Iszlám, India, Kína, Japán)

Újkor: reneszánsz, barokk, rokokó, empire, klasszicizmus (historizmus), ipari forradalom

1.3.3. Modern kor művelődéstörténete napjainkig

36 óra/22 óra

A témakör a következő művészettörténeti korszakok és kultúrák művelődéstörténeti ismeretanyagával, gondolkodás, vallás, a művészet (építészet, szobrászat, festészet, tárgykultúra), köznapi élet (viselet, kultuszok, zene, színház) alkotások, alkotók témakörével foglalkozik részletesen:

Modern kortól napjainkig terjedő korszakok: szecesszió, a különböző izmusok, a Bauhaus, a XX. sz.-i társadalmi- és tudományos technikai forradalmi, az avangardkísérletezők, és a mai kor törekvései.

1.3.4. Audiovizuális művészeti fogalmak

18 óra/14 óra

Ebben a témakörben a tanulók megismerkednek azokkal az alapvető művészeti fogalmakkal, melyek az audiovizuális szakmákhoz és tevékenységekhez kapcsolódnak:

- Műfajismereti fogalmak,
- Képző- és iparművészeti, műelemzési fogalmak,
- Zeneművészeti fogalmak,
- Színházművészeti és szcenikai fogalmak

1.4. A képzés javasolt helyszíne (ajánlás)-

1.5. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, tanulói tevékenységformák (ajánlás)

1.5.1. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek (ajánlás)

Sorszám	Alkalmazott oktatási módszer neve	A tanulói tevékenység szervezeti kerete			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		egyéni	csoporthoz	osztályhoz	
1.1	magyarázat			x	
1.2.	elbeszélés			x	
1.3.	megbeszélés			x	
1.4.	vizuális szemléltetés, vetítés			x	projektor

1.5.2. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható tanulói tevékenységformák (ajánlás)

Sor-szám	Tanulói tevékenységforma	Tanulói tevékenység szervezési kerete (differenciálási módok)			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		Egyéni	Csoportbontás	Osztálykeret	
1.	Információ feldolgozó tevékenységek				
1.1.	Olvasott szöveg önálló feldolgozása	x			

1.2.	Olvasott szöveg, és képi anyag feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.3.	Hallott szöveg, és képi anyag feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.4.	Információk önálló rendszerezése	x			
2.	Ismeretalkalmazási gyakorló tevékenységek, feladatok				
2.1.	Leírás készítése	x		x	
3.	Képi információk körében				
3.1.	Műalkotások elemzése	x		x	projektor

1.6. A tantárgy értékelésének módja

A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény. 54. § (2) a) pontja szerinti értékeléssel.

2. . Hangművészeti, zenei alapismeretek

450 óra/288 óra*

* 9-13. évfolyamon megszervezett képzés/13. és 14. évfolyamon megszervezett képzés

2.1.A tantárgy tanításának célja

A VI. ágazathoz tartozó szakmák művelői a hallás és a látás útján - külön-külön, vagy együttesen - közvetlenül ható művészetekben szereznek jártasságot. E tantárgy keretein belül a hallás útján megszereshető információról, a hangok keletkezéséről, a hangforrásokról, a hallásérzékelésről, a hangélmény szubjektív értékelésének módjáról, és a hallás útján ható művészeti ágakba, azok eszközrendszerébe kap betekintést a tanuló. Az 1-8. osztály keretében, az előtanulmányokból csak igen kevésre támaszkodhatunk, ezért a tanórákon elsődleges cél a kics csoportos, kooperatív tanulási formák előtérbe helyezése az ismeretek jobb megértése, elmélyítése céljából. Az elméleti ismeretek megszerzése készség fejlesztés nélkül néhány témakörben elképzelhetetlen, ez viszont a differenciált képzést helyezi előtérbe. Ugyanez szükséges az egyéni művészeti előrehaladás értékeléséhez is.

Az elméleti képzés során a tanulóknak a művészeti tevékenységgel összefüggő kreatív feladatokat kell kapniuk, amelyek összhangban vannak az iskola 4 tanévre kidolgozott általános művészeti szakmai követelményrendszerével.

A párhuzamos képzés feltételeinek megtartásával, a tanulók egyéni előrehaladása szerint adhatók feladatok. Ennek során külön gondot kell fordítani a tehetséggondozásra. A tantárgy óraszámja lehetőséget ad arra, hogy a 9-12. osztályban az iskola kidolgozhassa a tantárgyhoz tartozó saját 4 tanítási évre szóló vizsgakövetelmény rendszerét, és annak alapján értékelhesse a tanulók művészeti szakmai előrehaladását, művészeti évfolyamba sorolását.

2.2. Kapcsolódó közismereti, szakmai tartalmak

9-12 évfolyam (10 évf.) NAT

– Ének-zene, Dráma és tánc, Vizuális kultúra, Mozgóképkultúra és médiaismeret

2.3. Témakörök

2.3.A.Zenei alapismeretek

75 óra/60 óra

A témakör részletes kifejtése

Zeneelméleti alapismeretek, hangolási rendszerek, szolfézs (kottaolvasás, az ABC-s hangok, szolmizáció, ritmusgyakorlatok, hangközök, olvasógyakorlatok, kottázás, a kvintkör, a moduláció, a klasszikus periódus, hármashangzatok és fordításai, modális hangnemek, az autentikus zárlat)

2.3.B. Hangforrás és hangszerismeret

85 óra/51 óra

A témakör részletes kifejtése

A hangszercsoportok, hangszeres együttesek, ültetési rendek, A klasszikus húros hangszerek. A klasszikus fúvós hangszerek. Az ütőhangszerek. A népi hangszerek. A historikus hangszerek. A hangkeltők. A hangszerek működése. Az emberi beszéd. A hangforrások viselkedése.

2.3.C. Hangok művészete, pszicho akusztika

185 óra/114 óra

A témakör részletes kifejtése

A fül felépítése. A hallás, Békésy féle elmélete. A halláscsökkenés. A halláskárosodás. A fül fáradása. A fül, mint munkaeszköz, a fülbetegségek elkerülésének módjai A dBA, az egyenlő hangosságsszintek görbéi, szubjektív és objektív hangerősség, hangelfedési jelenségek, a fül időállandói, kétfülű hallás - irányhallás, AB, és az ABX teszt, és korlátai. A korrelációs hallás, a látás és hallás kapcsolata.

Zeneirodalmi alapok. Az önálló zenei műelemzés. A látás és hallás kapcsolata. Az AB, és az ABX teszt, és korlátai. A hallásélmény értékelő elemzése. Az analitikus hallás. A természetes hangtér elemzés. A hangtechnikai műelemzés. Műfajokhoz kötődő hangzó formák. A beszélt nyelv zenéje.

2.3.D. A hangrögzítés története

70 óra/42 óra

A témakör részletes kifejtése

Hang és tudomány, a hangok megismerésének története. A hang keletkezése. Akusztika a fizikában. Akusztikai alapfogalmak. A hanglemez története. A filmhang története. A mágneses hangrögzítés története. A digitális hangtechnika története. Az áramköri korszakok.

2.3.E. Hangtechnikai eszközök

35 óra/21 óra

A témakör részletes kifejtése

Hangfeldolgozás, hangmanipuláció és eszközei. Hangtechnikai eszközismeret, analóg és digitális rögzítő, lejátszó, keverő, effekt eszközök. A professzionális és a kommersz eszközök összehasonlítása. A modern hangrögzítés és eszközei, a digitális munkaállomások elmélete, lehetőségei.

2.4. A képzés javasolt helyszíne (ajánlás)

2.5. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, tanulói tevékenységformák (ajánlás)

2.5.1. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek (ajánlás)

Sorszám	Alkalmazott oktatási módszer neve	A tanulói tevékenység szervezeti kerete			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		egyéni	csoport	osztály	
1.1	magyarázat			X	
1.2	kiselőadás			X	
1.3	megbeszélés		X		
1.4	vita		X	X	
1.5	szemléltetés				
1.6	projekt		X		
1.7	kooperatív tanulás		X		
1.8	házi feladat	X	X		

2.5.2. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható tanulói tevékenységformák (ajánlás)

Sor-szám	Tanulói tevékenységforma	Tanulói tevékenység szervezési kerete			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		(differenciálási módok)			
		Egyéni	Csoport-bontás	Osztály-keret	
1.	Információ feldolgozó tevékenységek				
1.1	Olvasott szöveg önálló, vagy feladattal vezetett feldolgozása, jegyzeteléssel	X	X		
1.2	Hallott szöveg önálló, vagy feladattal vezetett feldolgozása, jegyzeteléssel		X	X	
2.	Ismeretalkalmazási gyakorló tevékenységek, feladatok				
2.1	Írásos elemzések készítése	X	X		
2.2	Tesztfeladat megoldása	X			
2.3	Szöveges előadás egyéni felkészüléssel	X			
3.	Képi információk körében				

3.1	Blokkdiagram értelmezése, elemzése, hibakeresés	X			
3.2	Blokkdiagram készítése hangtechnikai rendszerről	X			
4.	Csoportos munkaformák körében				
4.1	Feladattal vezetett kiscsoportos szövegfeldolgozás		X		
4.2	Csoportos helyzetgyakorlat		X		

2.6. A tantárgy értékelésének módja

A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXCV. törvény. 54. § (2) a) pontja szerinti értékeléssel.

3. Ábrázolás technika

288 óra/180óra*

* 9-13. évfolyamon megszervezett képzés/13. és 14. évfolyamon megszervezett képzés

3.1.A tantárgy tanításának célja

A tantárgy feladata, hogy a tanulókkal megismertesse, gyakoroltassa a képi és plasztikus ábrázolás különféle lehetőségeit, módjait, technikáit. A szabadkézi rajz, a kép komponálásának lépéseit, módszereit és alapvető technikáit.

Az ábrázoló geometria, és a „Monge” rendszer képsíkokban való közlésmódja, tartalmazza a műszaki rajzi ábrázolás legfontosabb alapszabályait, amelynek segítségével a különféle léptékekben, és metszősíkokban lehet meghatározni különféle tárgyak, berendezések szerkezetek mérethelyes megjelenését.

Az álló és mozgóképen való realiztikus és virtuális látványrögzítés alap szabályainak és technikájának elsajátítása után mindhárom területen képessé teszi a tanulókat arra, hogy időben lejátszódó eseményeket rögzítsenek, vagy dokumentáljanak.

A tipográfia alapszabályainak ismeretének elsajátítása is e tantárgy feladata. A képi közlést kísérő a fogalmakat tisztázó szövegszerkesztés, a betűelemei, mint képi és gondolati elem magyarázatát segítik. A szabadkézi és a nyomtatott írás, mint önálló grafikai képelem, hol dominánsan, hol alárendeltebben szerepet kap. Ezen ábrázolási ismeretek összessége az audiovizuális szakmákban elengedhetetlen, komplex alkalmazását saját feladataik tervezése, célszerű pontos lebonyolítása és végrehajtása érdekében.

Az elméleti/gyakorlati képzés során a tanulóknak a művészeti tevékenységgel összefüggő kreatív feladatokat kell kapniuk, amelyek összhangban vannak az iskola 4 tanévre kidolgozott általános művészeti szakmai követelményrendszerével.

A párhuzamos képzés feltételeinek megtartásával, a tanulók egyéni előrehaladása szerint adhatók feladatok. Ennek során külön gondot kell fordítani a tehetséggondozásra. A tantárgy óraszámára lehetőséget ad arra, hogy a 9-12. osztályban az iskola kidolgozhassa a tantárgyhoz tartozó saját 4 tanítási évre szóló vizsgakövetelmény rendszerét, és annak alapján értékelhesse a tanulók művészeti szakmai előrehaladását, művészeti évfolyamba sorolását.

3.2. Kapcsolódó közismereti, szakmai tartalmak

3.3. Témakörök

3.3.1. Szabadkézi rajzi plasztikai ábrázolás

80 óra/50óra

A kép komponálás alapjai. A látvány elhelyezése a lapon.

A látvány méreteinek ellenőrzésmódja. Mértani test ábrázolása (kocka, hasáb, gúla, henger, kúp, gömb). Összetett mértani testek ábrázolása. Drapéria, csendélet ábrázolás. Természeti formák (pl. termések, csigák) szerkezetének tanulmánya. Színek használata (festés, pasztell, kréta, ceruza).

Emberi arányok ismerete (fej – test – tér viszony). Fény és színtan: a fény fizikája, a látás biológiája, színelmélet additív és szubsztraktív színkeverés (Oswald féle színekör), megvilágítottág típusok (természetes, mesterséges). Világító eszközök és módszerek.

3.3.2. Műszaki ábrázolás

64óra/40 óra

Képsíkokban való ábrázolás (pontok és síkok vetített képe). Testek nézeti képei (előlről, hátulról, alul-felül nézetből, jobb és bal oldalról). Metszősíkok, hossz és keresztmetszetek, fél-nézet, fél-metszet). Méretezési szabályok. Műszaki rajzi szabványjelölések. Tipográfia, betűrajz (betű-jelek, betű képek - szimbólumok, piktogramok), írott és nyomtatott betűk (betűtípusok és stílusok, betűszerkesztések).

3.3.3. Álló és mozgókép alapismeretek

144óra/90 óra

Fotózás (álló kép) komponálása (képkivágások, nézőpontok, előtér, középtér, háttér, fókusztávolságok, fények –árnyékok, kontrasztok). Esemény vagy gondolat fotó etűdje,(összefüggő képsorozat). Ábrázolás állóképben (alak, portré, tér, csendélet, folyamat, idő ábrázolása, rögzítése)

Mozgóképi plánok (álló vagy mozgó szereplő, tárgy, beállítások körüljárása, kísérése, a térbeliség ábrázolása). Mozgások felvételmódjai és fajtái rögzített és mobilis kamerával. Terek megjelenítése álló és mozgóképben. Atmoszférikus viszonyok. Az idő megjelenítése mozgóképen. Kameramozgások, képi adatrögzítésmódok, manipulációk. .Plasztikus ábrázolási módok (pl. agyagból, gipszből). Rajzi kompozíciók, tervek összeállítása. Monokróm és színes kompozíciók ismerete. A képi és zenei kompozíciók összefüggései. Hang és kép klip alkotása külön és együtt is értelmezve.

3.4. A képzés javasolt helyszíne (ajánlás)

3.5. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, tanulói tevékenységformák (ajánlás)

3.5.1. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek (ajánlás)

Sorszám	Alkalmazott oktatási módszer neve	A tanulói tevékenység szervezeti kerete	Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6.
---------	-----------------------------------	---	---

		egyéni	csoport	osztály	pont lebontása, pontosítása)
1.1.	magyarázat			x	projektor
1.2.	elbeszélés			x	
1.3.	megbeszélés			x	
1.4.	házi feladat	x			
1.5.	szemléltetés			x	projektor

3.5.2. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható tanulói tevékenységformák (ajánlás)

Sor- szám	Tanulói tevékenységforma	Tanulói tevékenység szervezési kerete (differenciálási módok)			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		Egyéni	Csoport- bontás	Osztály- keret	
1.	Információ feldolgozó tevékenységek				
1.1.	Olvasott szöveg önálló feldolgozása	x			
1.2.	Olvasott szöveg feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.3.	Hallott szöveg feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.4.	Információk önálló rendszerezése	x			
2.	Ismeretalkalmazási gyakorló tevékenységek, feladatok				
2.1.	Leírás készítése	x		x	
3.	Csoportos munkaformák körében				
3.1.	Feladattal vezetett kiscsoportos szövegfeldolgozás		x		
4.	Képi információk körében				
4.1.	számítógép terem	x	x		
4.2.	szaktanterem	x	x		

3.6. A tantárgy értékelésének módja

A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény. 54. § (2) a) pontja szerinti értékeléssel.

4. Anyagismeret

180 óra/108óra*

* 9-13. évfolyamon megszervezett képzés/13. és 14. évfolyamon megszervezett képzés

4.1.A tantárgy tanításának célja

Megismertetni a tanulókkal a mozgóképi-, az animációs-, a TV stúdiókban valamint a színházakban mindazon jellemzően felhasznált különféle anyagok, (fémek, fák, papírok, textíliák, műanyagok és speciális anyagok) tulajdonság, feldolgozás és megmunkálásmódok szerinti gyakorlati alkalmazását. A további feladat, hogy felhasznált anyagok tárolását, mozgatását feldolgozó, megmunkáló kézi és gépi eszközeinek, berendezéseinek feladat szerinti szakszerű és biztonságos tárolási, szállítási, mozgatási karbantartási alkalmazásmódjait és kezelését bemutassa és gyakoroltassa. Fontos feladata még az, hogy a különféle anyagok feldolgozása során, bemutassa mindazon alapvető anyagszerkezeti, kötési, szilárdsági és felületkezelési eljárásokat, valamint a fő és segéd-anyagokat, amelyek a feldolgozás és alkalmazás során, figyelembe kell venni.

Az elméleti/gyakorlati képzés során a tanulóknak a művészeti tevékenységgel összefüggő kreatív feladatokat kell kapniuk, amelyek összhangban vannak az iskola 4 tanévre kidolgozott általános művészeti szakmai követelményrendszerével.

A párhuzamos képzés feltételeinek megtartásával, a tanulók egyéni előrehaladása szerint adhatók feladatok. Ennek során külön gondot kell fordítani a tehetséggondozásra. A tantárgy óraszámja lehetőséget ad arra, hogy a 9-12. osztályban az iskola kidolgozhassa a tantárgyhoz tartozó saját 4 tanítási évre szóló vizsgakövetelmény rendszerét, és annak alapján értékelhesse a tanulók művészeti szakmai előrehaladását, művészeti évfolyamba sorolását.

4.2. Kapcsolódó közismereti, szakmai tartalmak

4.3. Témakörök

4.3.1. Természetes anyagok ismerete

90 óra/54óra

Fémipari alapismeret:

Fémek tulajdonsága, gyártása,

Metallurgia, fémkohászat, öntésmódok, hőkezelés

Vasérc, nyersvasgyártás, öntött vas, acél és az abból készített, színpadon használt anyagok

Színesfémek.(sárgaréz,vörösréz,bronz,ólom,ón)

Könnyűfémek : alumínium titánium.

Alumíniumgyártás főbb állomásai, Ötvözetek

Kovácsolás, hengerlés, mélyhúzás, darabolás, fúrás forgácsolás/marás esztergálás/csiszolás).

Lemez, cső, huzalgyártás

Oldható és oldhatatlan kötésmódok (csavározás, szegecsezés, forrasztás, hegesztés (elektromos ív, védő-gáz, lánghegesztés)

Felületkezelés

Kompozit anyagok

A különféle fémek alkalmazási területei a színházakban.

Faipari anyagismeret: A fák makroszkopikus képe (kéreg, évgyűrűszerkezet, szíjács, geszt, bél), A fák víztartalma (külső és belső feszültségek, repedések, alakváltozások, elszíneződés), A faanyag védelme (baktériumok okozta károk, fülledés, korhadás, a fa önvédelme). Fontosabb fafajták és tulajdonságaik (kemény, puha és egzotikus fák), A fa feldolgozás fajtái céljai, Megmunkálásmódok, (darabolás, szabászat, forgácsolások, gyalulás, esztergálás, csiszolás), Faipari kötések. (Oldható és fix kötésmódok mechanikus szerkezeti kötések csapolások, ragasztások), A famegmunkálás fontosabb kézi és gépi eszközei, segédberendezései. A fa felhasználási alkalmazás területei az iparban, A fa felhasználási alkalmazás területei a színházakban (Lángállóság), Fa szerkezetek gyakorlati szilárdságtana (a színpadi üzemben), Faipari üzemi és színházi biztonság technika (Lángállóság), Tűz, baleset, és környezetvédelmi szabályok

Papír ipari anyagismeret: A papír anyaga, gyártása (merített papír, papírmasé, nagyiparilag gyártott papírfajták), Vastagságok méretek szabványok, Tulajdonságai, Alkalmazás területei, A papír

Textil ipari anyagismeret: Természetes alapú: Növényi, rostból (len, **kender**, gyapot, juta, szizál). Állati szőrzetből Nemez, gyapjú, kelim; Selyem (rovar származék), Elemi sodrott szálak (fonaltípusok), Kötélfajták (kötélverés)

4.3.2. Mesterséges anyagok ismeret

90óra/54 óra

Műanyag szálból készült szövetek, vásznak, függönyök, kötélfajták
Megmunkálásmódok

Kötött, horkolt szövött.

Szabás, varrás alapok

Textilanyagok színpadi alkalmazása és lángállósága

Kötélfajták színpadtechnikai alkalmazásai
 Csomózási technikák hálójurkolások
Műanyagipari anyagismeret

Hőre keményedő műanyagok (Bakelit Teflon) alkalmazásaik és tulajdonságaik
 Hőre lágyuló (polisztirol, poliamid, polipropilén alkalmazásaik és tulajdonságaik
 Polivinilklorid (PVC) alkalmazások és tulajdonságok
 Metilmetakrilát (Plexi)
 Szilikon műanyagok
 Elastomerek (rugalmas műanyagok)
 Habanyag típusok (rugalmas poliuretán, merev poliuretán, polisztirolhab /hugarocell/)
 ABS anyagok
 Műbőrök, szőrmék, műszőrmék
 Műszálak, műanyag alapú textilanyagok.
 Kétkomponensű poliészter műgyanták, üvegszálal erősítésű alkalmazások és tulajdonságok
 Színezékek, festékek, ragasztók
 Műanyagok különböző fajtái és alkalmazásuk a színpadi üzemben

4.4. A képzés javasolt helyszíne (ajánlás)

4.5. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, tanulói

4.5.1. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek (ajánlás)

Sorszám	Alkalmazott oktatási módszer neve	A tanulói tevékenység szervezeti kerete			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		egyéni	csoport	osztály	
1.1	magyarázat			x	projektor
1.2.	elbeszélés			x	
1.3.	megbeszélés			x	
1.4.	kooperatív tanulás		x		
1.5.	házi feladat	x	x		

4.5.2. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható tanulói tevékenységformák (ajánlás)

Sorszám	Tanulói tevékenységforma	Tanulói tevékenység szervezési kerete (differenciálási módok)	Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK

		Egyéni	Csoport- bontás	Osztály- keret	6. pont lebontása, pontosítása)
1.	Információ feldolgozó tevékenységek				
1.1.	Olvasott szöveg önálló feldolgozása	x			
1.2.	Olvasott szöveg feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.3.	Hallott szöveg feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.4.	Információk önálló rendszerezése	x			
2.	Ismeretalkalmazási gyakorló tevékenységek, feladatok				
2.1.	Leírás készítése	x		x	
3.	Csoportos munkaformák körében				
3.1.	Feladattal vezetett kiscsoportos szövegfeldolgozás		x		

4.6. A tantárgy értékelésének módja

A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény. 54. § (2) a) pontja szerinti értékeléssel.

5. Anyagismeret gyakorlat

98 óra/50óra*

* 9-13. évfolyamon megszervezett képzés/13. és 14. évfolyamon megszervezett képzés

5.1.A tantárgy tanításának célja

Az anyagismeret tantárgy feladata az, hogy a tanulók a gyakorlatban is megismerjék a különféle anyagok tulajdonságait, a manuális és gépi feldolgozás során legáltalánosabban alkalmazott technikáit és módszereit. Továbbá mindazon kézi és gépi szerszámokat, eszközöket és kisgépeket amelyek a feldolgozás során általánosak. A természetes és műanyagok számos fajtáját és a felhasználásmódjának praktikus ismereteit. A fémek, a fa, a papír, a textil, és egyéb anyagok, a szakterületen alkalmazott leggyakoribb technológiáinak műhelybeli kipróbálása és személyes megtapasztalása, során, szerzett tapasztalatokat, a gyakorlatban alkalmazni tudják.

A gyakorlati képzés során a tanulóknak a művészeti tevékenységgel összefüggő kreatív feladatokat kell kapniuk, amelyek összhangban vannak az iskola 4 tanévre kidolgozott általános művészeti szakmai követelményrendszerével.

A párhuzamos képzés feltételeinek megtartásával, a tanulók egyéni előrehaladása szerint adhatók feladatok. Ennek során külön gondot kell fordítani a tehetség gondozásra. A tantárgy óraszámát lehetővé teszi, hogy a 9-12. osztályban az iskola kidolgozhassa a tantárgyhoz tartozó saját 4 tanítási évre szóló vizsgakövetelmény rendszerét, és annak alapján értékelhesse a tanulók művészeti szakmai előrehaladását, művészeti évfolyamba sorolását.

5.2. Kapcsolódó közismereti, szakmai tartalmak

5.3. Témakörök

5.3.1. Múzeum- és műhelylátogatás

36 óra/18óra

egy anyagismerettel kapcsolatos közgyűjtemény (iparművészet, népművészet stb.) meglátogatása az anyagismeret tantárgy témaköreinek figyelembevételével

5.3.2. Gyakorlati műhelymunka

62óra/32 óra

Fa megmunkálás kézi módszerekkel (fűrészelés módok, gyalulás, csapolás fajták, fúrás, esztergálás, marás), Egyszerű doboz szerkezet gyakorlatban való elkészítése

Textilek fajtái: Nemezelés gyapjúszálakból, Egyszerűbb szövés, hurkolás módok (cigány szátva, spulni kötés, lusta kötés, horgolás Gépi varrás, szabás szerint szálirány szerint anyagszabása, illesztése varrása (kisebb szatyor, vagy egyszerűbb tolltartó táská varrása)

Papír,(pépből merített papírkészítése, papírmáséból formakészítés), Ipari papírgyártás. Papírfajták vastagság és méret és tulajdonság szerint, Szabványos papí fajták méretek szerint. Papírhajtogatás, Nyitható és összehajtható dobozszerkezet, Makettezés kartonból (Terek tárgyak megjelenítése kicsinyített léptékben), Színpadkép, előtér, közértér, háttér (a megadott és kijelölt játéktérrel)

Fémek: Réz lemez darabolása, fűrészelése, fúrása és forrasztása; Kézi munkával végzett vas és alumínium és megmunkálások kötésmódok, Oldhatatlan és oldható kötésmódok demonstrálása, Műanyag lemezek megmunkálása (PVC,, plexi, polisztirol), Darabolás, szabás fúrás, illeszték ragasztás módok. Kemény poliuretán habanyagokból formaképzés, Felületkezelések

5.4. A képzés javasolt helyszíne (ajánlás): közgyűjtemények, kiállítások, műhely

5.5. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, tanulói tevékenységformák (ajánlás)

5.5.1. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek (ajánlás)

Sorszám	Alkalmazott oktatási módszer neve	A tanulói tevékenység szervezeti kerete			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		egyéni	csoport	osztály	
1.1	magyarázat			x	projektor
1.2.	elbeszélés			x	
1.3.	megbeszélés			x	
1.4.	kooperatív tanulás		x		
1.5.	házi feladat	x	x		

5.5.2. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható tanulói tevékenységformák (ajánlás)

Sorszám	Tanulói tevékenységforma	Tanulói tevékenység szervezési kerete (differenciálási módok)			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		Egyéni	Csoportbontás	Osztálykeret	
1.	Információ feldolgozó tevékenységek				
1.1.	Olvasott szöveg önálló feldolgozása	x			
1.2.	Olvasott szöveg feldolgozása	x			

	jegyzeteléssel				
1.3.	Hallott szöveg feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.4.	Információk önálló rendszerezése	x			
2.	Ismeretalkalmazási gyakorló tevékenységek, feladatok				
2.1.	Leírás készítése	x		x	
3.	Csoportos munkaformák körében				
3.1.	Feladattal vezetett kiscsoportos szövegfeldolgozás		x		

5.6. A tantárgy értékelésének módja

A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény. 54. § (2) a) pontja szerinti értékeléssel.

6. Munkakörnyezet ismeret

144 óra/90óra*

* 9-13. évfolyamon megszervezett képzés/13. és 14. évfolyamon megszervezett képzés

6.1 A tantárgy tanításának célja

Megismertetni a tanulókat a **mozgóképi, a hangtechnikai, a rádió és TV stúdiók és a színházi előadói területek tárgyi technikai** világával. A felsoroltak építészeti, műszaki elektronikus berendezéseivel és komplex munkakörnyezetével. A tantárgy további fontos feladata, hogy a mai társadalmi, gazdasági jogi viszonyok között kialakult szövedékben megismertesse a hozzájuk kapcsolódó **személyi háttér működési rendjét, kommunikációs formáit, és azok fogalmi tartalmi meghatározásait**. A művészeti, a technikai valamint a gazdasági személyzet történetileg kialakult szerepét, sajátos hierarchikus viszonyait. További feladata, hogy a tanulók ismerjék a szakma történetét, hagyományait és kialakult terminológiáit. Ezek helyes értelmezését és a szakterületen való használatát.

Az elméleti képzés során a tanulóknak a művészeti tevékenységgel összefüggő kreatív feladatokat kell kapniuk, amelyek összhangban vannak az iskola 4 tanévre kidolgozott általános művészeti szakmai követelményrendszerével.

A párhuzamos képzés feltételeinek megtartásával, a tanulók egyéni előrehaladása szerint adhatók feladatok. Ennek során külön gondot kell fordítani a tehetséggondozásra. A tantárgy óraszámát lehetővé teszi, hogy a 9-12. osztályban az iskola kidolgozassa a tantárgyhoz tartozó saját 4 tanítási évre szóló vizsgakövetelmény rendszerét, és annak alapján értékelhesse a tanulók művészeti szakmai előrehaladását, művészeti évfolyamba sorolását.

6.2 Kapcsolódó közismereti, szakmai tartalmak

6.3 Témakörök

6.3.1 Művészeti terület

48 óra/30óra

A Film és TV stúdiók, animációs stúdiók és színházak szervezeti személyi felépítése a művészeti területen

A különböző területek személyi és kommunikációs munkakörnyezete

(A különböző területek munkakörei és feladatai hierarchiája)

A különböző területek, szakmai terminológiai (elnevezései)

(pl. Mozgóképi Stáb, Filmes stáb, Világítás technikusok, hang technikusok, színházi szakmai területen)

6.3.2 Gazdasági terület

48óra/30 óra

A Film és TV stúdiók, animációs stúdiók és színházak szervezeti személyi felépítése a gazdasági területen

A különböző területek személyi és kommunikációs munkakörnyezete

(A különböző területek munkakörei és feladatai hierarchiája)

A különböző területek, szakmai terminológiai (elnevezései)

(pl. Mozgóképi Stáb, Filmes stáb, Világítás technikusok, hang technikusok, színházi szakmai területen)

6.3.3. Technikai terület

48óra/30 óra

A különböző területek tárgyi technikai munkakörnyezete (Mozgókép, hagyományos, analóg és digitális kameratechnika és világítástechnika, hangtechnika, színház stúdió), Filmstúdiók és animációs filmstúdiók sematikus felépítése, Mozgóképstúdiók, Tv stúdió szerkezeti és technikai felszerelése berendezési tárgyai, Színház sematikus építészeti és gépészeti felépítése, Színpadi gépészeti elemek és berendezési tárgyak, Mozgató berendezések szerkezete, Forgószínpad szerkezete, Süllyesztő, Emelők típusai és működésük, Hidraulikus szerkezetek, Zsinór és kötélrendszerek, Kézi és gépi anyagmozgatás, Elektronikus fény(világítás)- és hangtechnika, Üzemi vezérlésmódok (manuális, elektro-mechanikus, számítógépes)

6.4 A képzés javasolt helyszíne (ajánlás)

6.5 A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, tanulói tevékenységformák (ajánlás)

6.5.1. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek (ajánlás)

Sorszám	Alkalmazott oktatási	A tanulói tevékenység	Alkalmazandó eszközök
---------	----------------------	-----------------------	-----------------------

	módszer neve	szervezeti kerete			és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		egyéni	csoporth	osztály	
1.1.	magyarázat			x	
1.2.	elbeszélés			x	
1.3.	megbeszélés			x	
1.4.	szemléltetés		x		

6.5.2. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható tanulói tevékenységformák (ajánlás)

Sor-szám	Tanulói tevékenységforma	Tanulói tevékenység szervezési kerete (differenciálási módok)			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		Egyéni	Csoport bontás	Osztály-keret	
1.	Információ feldolgozó tevékenységek				
1.1.	Olvasott szöveg önálló feldolgozása	x			
1.2.	Olvasott szöveg feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.3.	Hallott szöveg feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.4.	Információk önálló rendszerezése	x			
2.	Ismeretalkalmazási gyakorló tevékenységek, feladatok				
2.1.	Leírás készítése	x		x	
3.	Csoportos munkaformák körében				
3.1.	Feladattal vezetett kiscsoportos szövegfeldolgozás		x		

6.6 A tantárgy értékelésének módja

A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény. 54. § (2) a) pontja szerinti értékeléssel.

7. Digitális művészeti gyakorlatok

288 óra/162 óra*

* 9-13. évfolyamon megszervezett képzés/13. és 14. évfolyamon megszervezett képzés

E tantárgy keretein belül szükséges mindazon digitális számítógépes technikák megismertetése és gyakoroltatása, amelyek a különféle hangtechnikai, álló- és mozgóképes, valamint a műszaki dokumentációs területeken alkalmazhatók. A sajátos számítógépes műszaki, kép és hang feldolgozó szoftverek, az adattárolók, valamint interfészes közök, professzionális alkalmazás szintű ismeretét a tanulóknak teljes mértékben el kell sajátítaniuk a szakképzési évfolyam megkezdéséhez. Ugyancsak része e tantárgynak, a világhálón való multimédia kommunikációs technikák, valamint az információ nyeres és tárolás etikus kezelésének megismertetése.

A gyakorlati képzés során a tanulóknak a művészeti tevékenységgel összefüggő feladatokat kell kapniuk, amelyek összhangban vannak az iskola 4 tanévre kidolgozott általános művészeti szakmai követelményrendszerével.

A párhuzamos képzés feltételeinek megtartásával, a tanulók egyéni előrehaladása szerint adhatók feladatok. Ennek során külön gondot kell fordítani a tehetséggondozásra. A tantárgy óraszama lehetőséget ad arra, hogy a 9-12. osztályban az iskola kidolgozhassa a tantárgyhoz tartozó saját 4 tanítási évre szóló vizsgakövetelmény rendszerét, és annak alapján értékelhesse a tanulók művészeti szakmai előrehaladását, művészeti évfolyamba sorolását.

7.1 A tantárgy tanításának célja

E tantárgy keretein belül szükséges mindazon digitális számítógépes technikák megismertetése és gyakoroltatása, amelyek a különféle hangtechnikai, álló- és mozgóképes, valamint a műszaki dokumentációs területeken alkalmazhatók. A sajátos számítógépes műszaki, kép és hang feldolgozó szoftverek, az adattárolók, valamint interfész eszközök professzionális alkalmazás szintű ismeretét a tanulóknak teljes mértékben el kell sajátítaniuk a szakképzési évfolyam megkezdéséhez. Ugyancsak része e tantárgynak, a világhálón való multimédia kommunikációs technikák, valamint az információ nyeres és tárolás etikus kezelésének megismertetése.

7.2 Kapcsolódó közismereti, szakmai tartalmak

9-12 évfolyam (10 évf.) NAT

MŰVÉSZETEK – Ének-zene, Dráma és tánc, Vizuális kultúra,

Mozgóképkultúra és médiaismeret

INFORMATIKA

7.3 Témakörök

7.3.1 A számítástechnika, multimédia fogalmai

32 óra/26 óra

A témakör részletes kifejtése

Az alapfogalmak. A szoftverek csoportosítása. Az állományok. Az adatvédelem, adattömörítés. A hálózatok működése. Az adatmozgatás. A hang és képformátumok. Hang- és képtechnikai perifériák. A hang- és képtechnikai szoftverek, munkaállomások. A hang és képdigitalizálás eszközei. A tömörítési eljárások. A videó szinkron rendszerek.

7.3.2 Számítógépes audiovizuális programok használata 256 óra/136 óra

A témakör részletes kifejtése

Számítógépes álló- mozgókép és hangfeldolgozó programok használata. Számítógépes 3D és műszaki rajz programok használata. Multimédia program használata.

7.4 A képzés javasolt helyszíne (ajánlás)

7.5 A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, tanulói tevékenységformák (ajánlás)

7.5.1. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek (ajánlás)

Sorszám	Alkalmazott oktatási módszer neve	A tanulói tevékenység szervezeti kerete			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		egyéni	csoport	osztály	
1.1	megbeszélés		X	X	
1.2	szemléltetés	X	X	X	
1.3	projekt		X		
1.4	kooperatív tanulás		X		

7.5.2. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható tanulói tevékenységformák (ajánlás)

Sorszám	Tanulói tevékenységforma	Tanulói tevékenység szervezési kerete (differenciálási módok)	Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
---------	--------------------------	---	--

		Egyéni	Csoport- bontás	Osztály- keret	
1.	Információ feldolgozó tevékenységek				
1.1	Olvasott szöveg önálló feldolgozása	X			
2.	Csoportos munkaformák körében				
2.1	Kiscsoportos szakmai munkavégzés irányítással		X		
2.2	Csoportos helyzetgyakorlat		X	X	
3.	Gyakorlati munkavégzés körében				
3.1	Műveletek gyakorlása	X			
4.	Szolgáltatási tevékenységek körében				
4.1	Önálló szakmai munkavégzés felügyelet mellett	X			
4.2	Önálló szakmai munkavégzés közvetlen irányítással	X			

7.6 A tantárgy értékelésének módja

A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény. 54. § (2) a) pontja szerinti értékeléssel.

8. Multimédia gyakorlatok

252 óra/138 óra*

* 9-13. évfolyamon megszervezett képzés/13. és 14. évfolyamon megszervezett képzés

8.1 A tantárgy tanításának célja

A VI. ágazathoz tartozó szakmák művelői a hallás és a látás útján - külön-külön, vagy együttesen - közvetlenül ható művészetekben szereznek jártasságot. E tantárgy alapvető célja a látás- és halláskészség fejlesztése, a látással, hallással kapcsolatos ismeretek elmélyítése, gyakorlati tapasztalatok megszeresztetése, művészi produktumok egyéni és csoportos készítése, elemzése, a művészeti ágak kapcsolatának felfedeztetése, a társművészeti tevékenységek megismertetése. A tantárgy támaszkodik a korábban az elméleti tantárgyak keretében tanult ismeretekre. Ennek megfelelően a tanulókkal komplex, több művészeti ágat is érintő feladatokat kell elvégeztetni. E tekintetben az Alkotás témakör csak minimális előírást ad.

A gyakorlati képzés során a tanulóknak a művészeti tevékenységgel összefüggő feladatokat kell kapniuk, amelyek összhangban vannak az iskola 4 tanévre kidolgozott általános művészeti szakmai követelményrendszerével.

A párhuzamos képzés feltételeinek megtartásával, a tanulók egyéni előrehaladása szerint adhatók feladatok. Ennek során külön gondot kell fordítani a tehetséggondozásra. A tantárgy óraszámja lehetőséget ad arra, hogy a 9-12. osztályban az iskola kidolgozhassa a tantárgyhoz tartozó saját 4 tanítási évre szóló vizsgakövetelmény rendszerét, és annak alapján értékelhesse a tanulók művészeti szakmai előrehaladását, művészeti évfolyamba sorolását.

8.2 Kapcsolódó közismereti, szakmai tartalmak

9-12 évfolyam (10 évf.) NAT

MŰVÉSZETEK – Ének-zene, Dráma és tánc, Vizuális kultúra,

Mozgóképkultúra és médiaismeret

8.3 Témakörök

8.3.1 Hallásfejlesztés

44 óra/24 óra

Hallás kompetencia fejlesztése (hallás alapozás, fülünkkel felfogni a világot). Hangok előállítás, Hangkeltők keresése, eszközök, tárgyak, dolgok hangja. Hangszerek, hangforrások megismerése, felismerése.

8.3.2 Projektmunka, stábmunka

62 óra/36 óra

Stúdió gyakorlat (rádió, televízió, film, zenei). Hangosítási gyakorlat. Színházi gyakorlat, színházi előadás, próbafolyamat végigkísérése (első év végén csak külső megfigyelőként a nézőtérről - próbafolyamat, előadás megtekintése)

8.3.3 Elemzés

87 óra/48 óra

Hallgatási gyakorlatok (hanganyagok megismerése, elemzése, összehasonlítása, szubjektív tesztek). Hangkeverési alapgyakorlatok (néhány hangforrással). Vizuális műalkotás elemzési gyakorlat. Szabadon választott színházi mű elemzése - alapfokú dramaturgiai ismeretek.

8.3.4 Alkotás

59 óra/32 óra

Történetek hangokkal, a hangok mesélnek, a feature, projekt feladatok. A tanulmányok során egyénileg gyűjtött anyagokból a tanulónak egy korlátozott méretű tanulmányban fel kell dolgozni és össze kell foglalni a korszakot jellemző jegyeket (írásban, képben, rajzban és hanganyagban). A tanulónak egy néhány perces klipet kell összeállítani egy adott kor érzékeltetésére. A tanulónak egy korra jellemző színpadképet, helyzetet és alakokat kell makettben megjelenítenie (a „kukkantó doboz” elve szerint) megfelelő spot ill. LED világítással 1:20-as léptékben.

8.4 A képzés javasolt helyszíne (ajánlás)

8.5 A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, tanulói tevékenységformák (ajánlás)

8.5.1. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek (ajánlás)

Sorszám	Alkalmazott oktatási módszer neve	A tanulói tevékenység szervezeti kerete			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		egyéni	csoport	osztály	
1.1	megbeszélés		X	X	
1.2	szemléltetés	X	X	X	
1.3	projekt		X		
1.4	kooperatív tanulás		X		

8.5.2. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható tanulói tevékenységformák (ajánlás)

Sorszám	Tanulói tevékenységforma	Tanulói tevékenység szervezési kerete (differenciálási módok)	Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)

		Egyéni	Csoport- bontás	Osztály- keret	
1.	Információ feldolgozó tevékenységek				
1.1	Olvasott szöveg önálló feldolgozása	X			
2.	Csoportos munkaformák körében				
2.1	Kiscsoportos szakmai munkavégzés irányítással		X		
2.2	Csoportos helyzetgyakorlat		X	X	
3.	Gyakorlati munkavégzés körében				
3.1	Műveletek gyakorlása	X			
4.	Szolgáltatási tevékenységek körében				
4.1	Önálló szakmai munkavégzés felügyelet mellett	X			
4.2	Önálló szakmai munkavégzés közvetlen irányítással	X			

8.6 A tantárgy értékelésének módja

A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény. 54. § (2) a) pontja szerinti értékeléssel.

A
10 594-12 azonosító számú
Művészetelmélet ábrázolás
megnevezésű

szakmai követelménymodul
tantárgyai, témakörei

**A 10 594-12 azonosító számú Művészetelmélet ábrázolásmegnevezésű szakmai követelménymodulhoz tartozó tantárgyak és témakörök
oktatása során fejlesztendő kompetenciák**

10594-12 Művészetelmélet és ábrázolás	Művészettörténet						Népművészet				Rajz- mintázás														Ábrázoló geometria			Betűrajz			
	A művészettörténet stíluskorszakai	A művészeti irányzatok a modernizmus	Jelentős alkotók alkotások	Azaz műemlékek, műgyűjtemények	Azaz műemlékek, műgyűjtemények	Műalkotás elemzés	A néprajz és népművészet alapfogalmak	Magyar népművészet	Az egyetemes közösség és a kultúra	Körök művek, tárgyak és szokások	A komponálás szabályai	A képi és plasztikus elemek felületképző lehetőségei	A színek tonusviszonyseger és kifejezőereje	viszonyok, kontrasztok és tonusok	A rajzolás és festés különböző technikái	Egyszerű geometrikus formák és térelemek	megjelenése, azok felépítése, arányai, mozgásai	anatomiai szerkezet, arányai, mozgása	Az építészeti korszak és a persz környezet megjelenítése	monotázis, kollázs, kevert egyedi technikák	tervek, emberi figura, portré mintázása	plasztika vagy instanciakészítés	benyújtásra való előkészítése és kiállítása	A terabrázolás ismeret	geometriai rendszerei	A síkok és síkok vetületei nézetben	Axonometris	Perspektíva szerkesztések	Betű típusok szerkesztése	Betűképek	
FELADATOK																															
Szakmai munkájához rajzi, festészeti, plasztikai, és szakmai orientációs előtanulmányokat folytat	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Vázlatokat készít, koncepcióját, elképzeléseit rajzi vagy plasztikus formában jeleníti meg										X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X									X
Folyamatosan felhasználja, bővíti művészettörténeti, népművészeti és művészetelméleti ismereteit	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																	X	X	X	X	

Motiválhatóság						x					x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x						
MÓDSZERKOMPETENCIÁK																													
Tervezőkészség											x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x						
Ötletesség kreativitás						x					x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x						
Szorgalom igyekezet	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

1. Művészettörténet

64óra/64 óra *

* 9-13. évfolyamon megszervezett képzés/13. és 14. évfolyamon megszervezett képzés

1.1.A tantárgy tanításának célja

A tantárgy célja az, hogy a tanulóknak megalapozza a szakma gyakorlásánál fontos vizuális alapismereteket, amelyek intellektuálisan érzékennyé teszik őket a szakmai problémák felismerésére, valamint az azokra adott egyéni válaszadásra.

Az egyetemes művészettörténet és a népművészet tantárgy célja, hogy a múltban létrejött alkotásokat bemutassa és a kiemelkedő művek példáján keresztül, azok létrejöttét, korhoz, stílushoz alkotókhöz kötve értelmezze és elemezze.

A rajzi plasztikai tantárgy megismerteti a tanulókat a vizuális közlés gondolati, és anyagokhoz kötött eljárási módszerivel és technikaival. A szabadkézi ábrázolás képi és térbeli látványkomponálás mellett, az ábrázoló geometria tantárgyon keresztül, a műszaki ábrázolás szabályaival. A vizuális közlésen belül alkalmazott szabadkézi és nyomtatott íráskép, a betűismeret, mint önálló grafikai, képi a betűrajz tantárgy feladata.

1.2.Kapcsolódó közismereti, szakmai tartalmak

Ének-zene, Dráma és tánc, Vizuális kultúra, Mozgóképkultúra és médiaismeret, Földrajz, Történelem, Irodalom.

1.3.Témakörök

1.3.1. A művészettörténet stíluskorszakai

10óra/ 10 óra

A művészettörténet nagyobb stíluskorszakainak áttekintése az az őskortól kezdve az egyes időszakok szellemiségébe ágyazottan. A földrajzi környezet, a termelés és elosztásmód alapján kialakult társadalom viszonyai termelési és elosztási körülményei. Az tudományok a vallás és az uralkodó osztály szerepe az építészet szobrászat festészet az tárgykultúrában (technikai tárgyi és viseleti stílusok) A társadalmi forma meghatározó szerepe .

Tárgyalt időszakok:

Őskori paleolit.neolit ébarlangi és magalitikus kultúrák.

A mezőgazdasági termelés és állattenyésztés A folyammenti kultúrkörökben: Mezopotámia, Egyiptom, Indus völgyi kultúrák, az ősi távolkeleti Kínai kultúrkör, A Prekolumbiánus kultúrák A földközi tenger menti Archaikus Kréta és Mykéne., A klasszikus Hellén és a Hellenisztikus kultúrkörök. A Római birodalom kultúrája. (a Királyság, Köztársaság, a Császárság és a Korakerszténység korának pítészete

szobrászata és festészete). Bizánc,- A népvándorlás kora Az feltörekvő Iszlám A Koraközépkor Romanika és Gótika Európában. Reneszánsz korszakai Az ellenrefomáció, a Barokk és Rokokó művészet. A Napóleoni Empire. Az Ipari forradorradalam és a Klasszicizmus., Realizmus és romanttika..

1.3.2. Művészeti irányzatok a modernizmus

10óra/10 óra

A XIX.- XX. sz.-i iparosodás. Századfordulón az Impresszionizmus, Szimbolizmus és a szecesszió, újító irányzatai. A 20-as évek avangard, a Bauhaus és a új 50-es évek neo-avangard irányzatai. A Német Birodalmi stílus és Szovjet Kelet Európai. Szoc. réal. A XX sz. második felének jelentősebb irányzatai, és képviselői.

1.3.3. Jelentős alkotók alkotások

10óra/10óra

A témakör részletes kifejtése .A különböző korok legismertebb külföldi és magyar alkotóinak munkássága. Művészetük hatása az utókor számára.
Életpályák

1.3.4. Hazai műemlékek, műgyűjtemények

10óra/10óra

A Kárpát medencei jelentősebb régészeti. lelőhelyei, (Pannónia provincia) építészeti, szobrászati festészeti és iparművészeti emlékei, továbbá Népvándorlás kori emlékek (lelőhelyek gyűjtemények). Műemlékek, múzeumok, nemzetközileg ismert, köz- és magán-, műgyűjtemények kincsei. Egykori és mai magyar művészek és műveik az egyetemes művészettörténetbe illesztve és az emlékanyagok lelőhelyei.

1.3.5. Műalkotás elemzés

14óra/14 óra

A művek elemzésének szempontjai, a korba illesztett rendeltetése szerint, Az elkészítés módja, az előállítás technikája témája, műfaja, a nézőre, a közönségre (az utókorra) gyakorolt hatása szerint. Milyen célból készült, kinek, kiknek a részére. Hogyan készült technikailag, milyen a minősége. Milyen a szerkezete a kompozíciója. Milyen következtetésekre ad módot.

1.4.A képzés javasolt helyszíne (ajánlás)

Rajzterem, vetítő terem, Múzeum és tárlatlátogatás

1.5.A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, tanulói tevékenységformák (ajánlás)

1.5.1. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, (ajánlás)

Sorszám	Alkalmazott oktatási módszer neve	A tanulói tevékenység szervezeti kerete			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		egyéni	csoporth	osztály	
1.1.	magyarázat		x	x	
1.2.	elbeszélés			x	
1.3.	megbeszélés		x	x	számítógép
1.4.	vizuális szemléltetés, vetítés		x	x	projektor

1.5.2. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható tanulói tevékenységformák (ajánlás)

Sor-szám	Tanulói tevékenységforma	Tanulói tevékenység szervezési kerete (differenciálási módok)			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		Egyéni	Csoport-bontás	Osztály-keret	
1.	Információ feldolgozó tevékenységek				
1.1.	Olvasott szöveg önálló feldolgozása	x			
1.2.	Olvasott szöveg, és képi anyag feldolgozása jegyzeteléssel	x	x	x	
1.3.	Hallott szöveg, és képi anyag feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.4.	Információk önálló rendszerezése	x			
2.	Ismeretalkalmazási gyakorló tevékenységek, feladatok				
2.1.	Leírás készítése	x		x	
3.	Képi információk körében				
3.1.	Műalkotások elemzése	x		x	projektor

1.6. A tantárgy értékelésének módja

A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény. 54. § (2) a) pontja szerinti értékeléssel.

2. Népművészet

24óra/24óra

2.1.A tantárgy tanításának célja

Megismertetni a tanulókat a különféle idegen és a magyar népi művészetek világával. Milyen közegben jöttek létre és hogyan működnek, milyen értéket jelentenek az egyetemes kultúra számára.

2.2.Kapcsolódó közismereti, szakmai tartalmak

Földrajz- Történelem, Irodalom- Ének-zene

2.3.Témakörök

2.3.1. A néprajz és népművészeti alapfogalmak

6óra/6óra

Az etnográfia, etnológia tudomány tárgyai. A néprajz és a népművészet alapfogalmai, ágazatai és értelmezése kifejeződései. Architektúra, tárgyi kultúra, díszítő művészet, népviselet, népköltészet, népzene, népi tánc.A törzsi halászó pásztorkodó, a mezőgazdaságot művelő paraszti társadalmak, hasonlóságai és különbségei. A magyar és más európai népek életmódból adódó kultúrköre, szokásai és díszítő kultúráinak jellegzetességei.

2.3.2. Magyar népművészet

6óra/6óra

A magyar népművészet , a XVIII- XIX sz kezdetén kialakult tájak szerinti tárgyi néprajzi jellegzetességei. A népművészet ma. (Városi és vidéki szubkultúrák..

2.3.3. Az egyén a közösség és a kultúra

6óra/6óra

A földrajzi környezet, a létfenntartás körülményei, módjai, és gondolkodása szerint kialakult életmódi szokások. A születés, házasság, elmúlás, a munka és az ünnepek a népi közösségi kultúra tükrében. Az épített lak- és közösségi helyek tárgyai, szokásai és viseleteinek csoport szimbolikája.

2.3.4. Korok művek, tárgyak és szokások

6 óra/6óra

A dalok táncok, népköltészeti művek, tárgyak és szokások mindig természetes módon kapcsolódnak ahhoz a helyhez, korhoz és társadalomhoz, és hitvilághoz ahol létrehozták. A tárgyrelemzés szempontjai szerint. (technikai, gazdasági, szociológiai, pszichológiai és történeti dokumentatív funkciók)

2.4.A képzés javasolt helyszíne (ajánlás)

2.5.A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, tanulói tevékenységformák (ajánlás)

2.5.1. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, (ajánlás)

Sorszám	Alkalmazott oktatási módszer neve	A tanulói tevékenység szervezeti kerete			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		egyéni	csoporthoz	osztály	

1.1.	magyarázat			x	
1.2.	elbeszélés			x	
1.3.	megbeszélés			x	
1.4.	vizuális szemléltetés, vetítés			x	projektor

2.5.2. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható tanulói tevékenységformák (ajánlás)

Sor-szám	Tanulói tevékenységforma	Tanulói tevékenység szervezési kerete (differenciálási módok)			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		Egyéni	Csoport-bontás	Osztály-keret	
1.	Információ feldolgozó tevékenységek				
1.1.	Olvasott szöveg önálló feldolgozása	x			
1.2.	Olvasott szöveg, és képi anyag feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.3.	Hallott szöveg, és képi anyag feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.4.	Információk önálló rendszerezése	x			
2.	Ismeretalkalmazási gyakorló tevékenységek, feladatok				
2.1.	Leírás készítése	x		x	
3.	Képi információk körében				
3.1.	Műalkotások elemzése	x		x	projektor

2.6.A tantárgy értékelésének módja

A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény. 54. § (2) a) pontja szerinti értékeléssel

3. Rajz- mintázás

125óra/125óra

3.1.A tantárgy tanításának a célja

Megismertetni a tanulókat a képi és térbeli ábrázolás, rajzolás festés és mintázás különböző fogásaival és szabályával. A látvány képi vagy plasztikai megragadásának és visszaadásának eszközeivel, és a komponálás módjaival. A tanulók gyakorlatban tapasztalva ismerjék meg a különböző sík, képi- vagy plasztikus elemek felületképző lehetőségeit, a színek törvényszerűségeit, kifejezőerejét, a fény-árnyék viszonyok megjelenítésének, a kontraszthatásokkal való tónusképzés lehetőségeit. A geometrikus formák és térelemek megjelenítésének módozatait, a természeti formák, növények és állatok, az

emberi test felépítését, anatómiai szerkezetét, arányait, mozgását. Az épített külső és belső környezet különféle nézőpontból való megjelenítését. Különböző kompozíciók alkotását, a montázs, a kollázs, a kevert és egyedi technikák alkalmazását. A különféle formák – térformák, emberi test stb. – kifejező kapcsolatait, a formák térszerkezeti sajátosságainak, statikai-dinamikai viszonyainak térbeli ábrázolását. A tanulók a mintázási munka közben, tanári korrigálás mellett sajátítják el a tárgyak, növényi és állati formák, az emberi figura, és a portré térbeli ábrázolásának fogásait. Az elkészült dombormű, szobor és plasztika öntési folyamatát. Fontos cél, hogy a saját elkészült munkák, bemutatásának, kiállításának technikáit is elsajátítsák, és az installációt maguk is el tudják készíteni.

3.2.Kapcsolódó közismereti, szakmai tartalmak

Rajz Műalkotások elemzése

3.3.Témakörök

3.3.1. A komponálás szabályai

10 óra/10 óra

A komponálás (jelentése: összeszerkesztés, vagy összeállítás) A térben, síkban megalkotott látvány, architektúrán, tárgyon, képen, szobron stb. való összképet jelenti. A képző és iparművészet minden területén nagy jelentősége van, mert ez adja meg a kívánni közölt mondanivalónak a látható megjelenési formáját. Egy sík rajzlapon elhelyezett képet, vagy egy szobrot, de akár egy öltözetet is meg kell szerkeszteni. Ez sokféle módon történhet. A képi kompozíciók fajtái: egyensúlyos, szimmetrikus, központos, frontális, aszimmetrikus, ritmikus, monoton vagy kontrasztos. Lehet a kompozíció felületi színbeli tónusbeli stb. A komponálás módok síkban és térben egyaránt dominálnak. De a művészetek egyéb ágában is nagy jelentősége van. Mozgóképek esetében ez különösen jelentős, hiszen térben, időben, mozgásban és hanggal együtt jelenik meg és hat.

3.3.2. Képi és plasztikus elemek felületképző lehetőségei

10óra/10óra

A felületek kontrasztjai és hatásaik. Sima-rücskös, fényes-matt, megmunkált-megmunkálatlan rusztikus stb. A vonal, a folt, a sötét és világos formakiemelő szerepe térhatást tud kelteni.

3.3.3. A színek törvényszerűségei és kifejezőereje

10óra/10óra

Színeket létrehozhatunk a fehér fényből összeadó, illetve festékpigmentekből, kivonó módon. Az egyiket fényszíneknek a másikat festékszíneknek nevezzük. A tantárgy főleg ez utóbbival foglalkozik. A téma a festékszínekkel létrehozott kép lélektani és festészeti törvényeit taglalja.

Gyakorlatiasan közelíti meg a felhasználás és alkalmazás módjait. Miből és hogyan állítják elő, a festékeket, hogyan lehet azokat keverni és kezelni. A festék alapszínek, a kevert színek fedő és lazúrszínek stb. A színek térkifejező szerepe a lokál és való színek. A színek keverésének gyakorlatát e tantárgy ismerteti.

3.3.4. A rajzolás és festés különböző technikái 10óra/10óra

A tanulók a képzés során, gyakorlatban sajátítják el a különféle anyagok rajzoló és festő anyagok célnak megfelelő használatát. A grafit és színes ceruza, szén, préselt szén, pitt, tus, filctoll, golyóstoll milyen adott felületre alkalmas. A vízfesték, az akvarell, a guasche, a tempera, az akriltempera miként és hogyan használható. Az olajfestékek fajtáit, a keverés és felhordás módját és mikéntjét. A szintetikus festékfajták tulajdonságait stb. Ecsetek és festőeszközök hígítók, szárítók és lakkok alkalmazását kezelését. A nyomtatott sokszorosító technikákat és eljárásokat, a monotípiát, a litográfiát, a fametszetet, a linómetszetet, a rézmetszetet, a rézkarcot, szitanyomat stb. technikáit.

3.3.5. Egyszerű geometrikusformák és térelemek 10óra/10óra

A tantárgy keretében a tanulók elsajátítják a síklap, a kocka, a kocka-kereszt, a hasáb, a henger, a gömb, stb. rajzolását perspektívában. Itt ismerik meg a az eszköz nélküli mérés módszereket, a szemmérték szerinti becsléssel. Szerkezeti vázrajzokat, tanulmányokat készítenek, majd az tónusos árnyékolt rajzokon a valós tér és forma hatáskeltés módszereit.

3.3.6. Természeti formák, növények és állatok arányainak megjelenítése 10óra/10óra

A természeti formák arányainak a látvány leképzésének és átírásának technikái, elemző rajzi valamint plasztikai tanulmányok és rajzok készítése.

3.3.7. Az emberi test felépítése, anatómiai szerkezete, arányai 10óra/10óra

Az emberi test, anatómiai felépítésének, méreteinek, arányainak megjelenítése, elemző tanulmányrajzokon. A téma keretében megismerik az emberi test felépítésének szerkezetét, fontosabb mozgási funkcióit, méreteit és arányait. A csont

vázszerkezetét, és ezen az izmok elhelyezkedését. Tanulmányrajzokon gyakorolják a valós arányok mérésének, rajzi visszaadásának és komponálásának módszereit.

3.3.8. Az épített külső és belső környezet megjelenítése

10óra/10óra

A perspektíva térábrázolásmód a képzőművészetben csak lassan tökéletesedett, a római falfestmények axonometrikus városábrázolástól, csupán a reneszánsz idején ért el a valós hatású térábrázolásig (*Ezt az utat, szinte minden rajzoló gyerek végigjárja.*). A tanulók először egy síklapból, később a térbeli mértani formákból kiindulva fokozatosan haladnak bonyolultabb összetett formák korrekt perspektíva ábrázolása felé. Az emberi szem magasságából nézett látvány, az alul, oldalt és fölül nézetén, kívül, nem csak egyszerű leképezéssel gyakorolják, hanem később a képzeletbeli elvont nézőpontokból is képesek megjeleníteni a teret.

3.3.9. Kompozíciók alkotása, montázs, kollázs, kevert egyed technikák

10óra/10óra

A tanulók a képalkotás különféle módjai és lehetőségeit gyakorolják. Félkész vagy kész meglevő színes képekből, anyagokból önállóan állítanak elő különféle kompozíciókat, valamilyen egyéni mondanivalót tükrözve.

3.3.10. Tárgyak, növényi és állati formák, emberi figura, portré mintázása

10óra/10óra

Szobrot készíteni, sok módon lehet, agyagból, plasztilinből, gipszből, fából vagy kőből és fémből. Minden anyagnak megvan a saját alakítási technikája és technológiája. A mintázott szobor állványának, a vázának megépítése az alap. A fém váz a szobor csontja, ez tartja meg munka közben, A mintázás lényege a modell portréjának azonos léptékben vagy, arányosan kicsinyített illetve nagyított leképezése.

3.3.11. Dombormű, szobor és plasztika vagy installációkészítés

10óra/10óra

A dombormű mintázásakor egy uralkodó nézőpont szemszögéből úgy mintázzuk a látványt, mintha valóságos térben lenne. A szobor körbe járható, tapintható és szemlélhető. A tantárgy keretében a tanulók rajzi és plasztikai, munkáik bemutatásának sokrétű feladatával és technikájával itt ismerkednek meg gyakorlatban.. E tantárgy keretében tanulják meg ízlésesen bemutatni, a rajzi, vagy

grafikai lapok, vagy képek szakszerű keretezését („paszpartuzását”), a szobor posztamentsre állításának és bemutatásának összetett technikáit tanulják meg.

„A kép keret nélkül, olya, mint a lélek test nélkül.” : Vincent van Gogh

3.3.12. Ábrázoló geometria

32 óra/32 óra

A tantárgy a műszaki rajz a művészeti szakrajz szabályait ésszabványait kívánja megismertetni. A mértani ábrázolások mérethelyes léptékben adják vissza térbeli tárgyakat. Ezekre az élet minden területén szükség van.

3.4. Kapcsolódó közismereti, szakmai tartalmak

Matematika, mértan, fizika

3.4. Témakörök

3.4.1. A térábrázolás ismert geometriai rendszerei

8óra/8 óra

A térábrázolás ismert geometriai rendszereinek áttekintése. A képsíkok rendszerében kitűzött pontok, síkok szerkesztéssel való pontos meghatározása. A kocka, a hasáb, a csonkakúp kör és egyéb geometrikus testek térbeli helyzetének pontos szerkesztése a Monge-rendszer kiterített képsíkjaiban megjelenített tárgy méretezett nézetrajza. A léptékek fogalma (arányos mérethelyes kicsinyítések nagyítások).

3.4.2. Pontok és síkok vetítése 3 nézetben

8óra/8 óra

Alapvető síkmértani szerkesztések. A képsíkok rendszerében, pontok síkok, dőfés, illetve metszősíkok szerkesztései. Mértani testek, szabályos szögletes, és forgástestek egymásba metsződéseinek szerkesztése. Kocka, hasáb, henger kúp gömb áthatások szerkesztése. Összetettebb tárgy nézeti és metszősíkjai.

3.4.3. Axonometria

8óra/8 óra

Az axonometrikus ábrázolás két külön szög és rövidüléсарányú szokásosan elfogadott, ábrázolás rendjében, térbeli objektumok szerkesztéssel való megjelenítése.

3.4.4. Perspektíva szerkesztések

8óra/8 óra

Egyszerűbb tárgyak látszati képének, egy nézőpontból való szerkesztése, centrális perspektívában. Testek, több irányponttal való megjelenítése szerkesztett perspektívában.

4. Betűrajz

48 óra/ 48 óra

4.1. A tantárgy tanításának célja:

A legfontosabb betűtípus stílusok, szerkesztési és rajzolási módjainak megismertetése. Kalligráfia. Kreatív szabadkézi egyéni betű megoldások.

4.2. Kapcsolódó közismereti, szakmai tartalmak

4.3. Témakörök

4.3.1. Betűtípusok szerkesztése

24 óra/ 24 óra

A szabadkézzel alkotott és az írott betűk szabályrendje. A különféle betűtípusok stílusa és szerkesztési szabálya. A betűk rajzolása, festése, valamint önálló írásjelként és képi elemként való megjelenítése. A betűtest szerkezete, a betűk a szöveg hasábok alkotási szabályai). Feliratok, iniciálék, betűjelek, betűelemek, monogramok, emblémák szabályai.

4.3.2. Betűképek

24 óra/ 24 óra

A témakör részletes kifejtése. A különböző karakterű betűk választásának szempontjai. Iniciálék emblémák, Monogramok, logók. Betűkből alkotható, kép. A betű, mint kép, A betűből alkotott fogalomra, személyre, tárgyra asszociáló jel

4.4. . A képzés javasolt helyszíne (ajánlás)

Rajz és plasztikai műterem, gipszöntő műhely, vetítő

4.5. .A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, tanulói tevékenységformák (ajánlás)

4.5.1. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, (ajánlás)

Sorszám	Alkalmazott oktatási	A tanulói tevékenység szervezeti kerete			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosság)
	módszer neve	egyéni	csoporthoz	osztály	
1.1	magyarázat			X	

1.2	kiselőadás			X	
1.3	megbeszélés		X		
1.4	vita		X	X	
1.5	szemléltetés			X	Vetítés
1.6	projekt		X		
1.7	kooperatív tanulás		X		Múzeum kiállítás és tárlatlátogatás
	gyakorlat	X	X	X	Műhelymunka
1.8	házi feladat	X			

4.5.2. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható tanulói tevékenységformák (ajánlás)

Sor-szám	Tanulói tevékenységforma	Tanulói tevékenység szervezési kerete			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		(differenciálási módok)			
		Egyéni	Csoport-	Osztály-	
		bontás	keret		
1.	Információ feldolgozó tevékenységek				
1.1	Olvasott szöveg önálló, vagy feladattal vezetett feldolgozása, jegyzeteléssel	X	X		
1.2	Hallott szöveg önálló, vagy feladattal vezetett feldolgozása, jegyzeteléssel		X	X	
2.	Ismeretalkalmazási gyakorló tevékenységek, feladatok				
2.1	Írásos elemzések készítése	X	X		
2.2	Tesztfeladat megoldása	X			
2.3	Szöveges előadás egyéni felkészüléssel	X			
3.	Képi információk körében				
3.1	Művek alkotások felismerése	X			

4.	Csoportos munkaformák körében				
	Feladattal vezetett kiscsoportos szövegfeldolgozás		X	X	
	Műterem és műhelymunka	X	X	X	Rajz-plasztikai műterem és gipszöntő műhely

4.5. A tantárgy értékelésének módja

A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény. 54. § (2) a) pontja szerinti értékeléssel.

A
10 659-12 azonosító számú
Számítógépes grafikai programok
megnevezésű szakmai
követelménymodulhoz tartozó tantárgyak
és témaköre

10 659-12 azonosító számú Számítógépes grafikai programok megnevezésű szakmai követelménymodulhoz tartozó tantárgyak és témakörök oktatása során fejlesztendő kompetenciák

10659-12 Számítógépes grafikai programok	Hardverismeret		Szoftverismeret					Grafika tipográfia		Képfeldolgozás		Prezentáció	
	A számítógépek szerkezeti felépítése	EDCL 2. m. Operációs rendszerek	A számítógép szoftverek programnyelvei típusai és rendeltetésük	Szoftverismeret: operációs rendszerek, internet-használat, DTP felhasználói	Szövegszerkesztő programok	Vektorgrafikus programok	Pixelgrafikus programok	Betűtípusok betű stílusok, betű és kép	EDCL AM3 modul Szövegszerkesztés – Haladó szint	Kép eredetiek fajtái, digitalizálás	EDCL Képszerkesztés	Írott és digitális dokumentáció	A digitális prezentáció lehetőségei
FELADATOK													
Vektor- és pixelgrafikus programokat alkalmaz		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Álló- és mozgóképeket digitalizál és dolgoz fel						x	x		x	x	x	x	x

Feldolgozza a digitalizált anyagot					x	x	x		x	x	x		x
Vázlat alapján digitálisan tervez és alkot	x				x	x	x	x			x	x	x
Szakszerűen dokumentál, archivál és prezentál	x			x								x	x
SZAKMAI ISMERETEK													
Az elképzelések, ötletek vizuális megfogalmazásának módja, technikái	x				x	x	x	x	x		x	x	x
A pontos feladatfelmérés alapján méretarányos, hagyományos és számítógépes technikával készülő látványterv vagy makett készítése				x	x	x	x			x	x	x	
Grafikai és tipográfiai stílári és jelentéstani egységek kialakítása					x	x	x		x			x	
A kézzel írható betűtípus kiválasztásának szempontjai					x							x	

Hardverismeret, alaplap, processzor, memóriatárak, perifériák	x	x	x	x									
A marketing- és reklámcélnak megfelelő térbeli dekoratívi áru- és látványrendezői feladatok kapcsolata a grafikai elemekkel				x	x	x		x	x	x		x	
Szoftverismeret: operációs rendszerek, internet-használat, DTP felhasználói programismeret				x	x	x	x						
Fénytani, színtani alapismeretek, színrendszerek, színkezelés					x	x	x		x	x	x		
Kép eredeti fajtái, digitalizálás							x			x			
Képfeldolgozás, méretezés, retusálás, korrekciós és átalakító jellegű műveletek					x		x	x		x		x	

A számítógépes nyomtat, tintasugaras és lézer nyomtatás, digitális nyomdai sokszorosítás lehetőségeinek, előkészítésének alapismerete	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
A digitális prezentáció lehetőségei				x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
SZAKMAI KÉSZSÉGEK													
EDCL 2. m. Operációs rendszerek	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
EDCL 3. m. Szövegszerkesztés					x	x	x	x	x	x	x	x	x
EDCL 7. m. Információ éskommunikáció											x	x	x
EDCL AM3 modul Szövegszerkesztés – Haladó szint				x	x	x		x	x	x	x	x	
EDCL Képszerkesztés													
SZEMÉLYES KOMPETENCIÁK													
Fejlődőképesség, önfejlesztés	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Szorgalom igyekezet													
TÁRSAS KOMPETENCIÁK													
Motiválhatóság	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Prezentációs készség													

MÓDSZERKOMPETENCIÁK

Ismeretek helyén való alkalma	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Ötletesség kreativitás					x			x	x		x	x	x

1. Hardver-ismeret 32óra /32 óra

1.2.A tantárgy tanításának célja:

A számítógépek alapvető szerkezeti felépítésének, működési rendszerének és használatának megismertetése. A számítógépi rendszer alapfogalmainak megismertetése. A processzor, a memória, a be- és kimenetiegységek illesztőáramköreinek működési funkciói. A hardverek és szoftverek szerepének megismertetése a különféle programok alkalmazásának futtatásának rendszerét az elérni kívánt felhasználói célok szerint. A szöveg-, a kép-, a mozgókép- és hang feldolgozó és szerkesztő szoftverek alkalmazását és gyakorlati kezelési módszereit. A számítógépbe vitt, és ott létrehozott kép illetve mozgókép anyagok feldolgozásának módszerei és lehetőségeit. A tantárgy gyakorlati célja a programok megismertetése és használatának gyakoroltatása. További cél, hogy a szakmai munkák, hagyományos közzé tételének módszerei mellett, a számítógépes prezentálást megtanítsa.

1.3.Kapcsolódó közismereti, szakmai tartalmak

Matematika, számítástechnika, mozgóképkultúra és médiaismeret

1.4.Témakörök

1.4.1. A számítógépek szerkezeti felépítése

A tanulókkal megismerteti a számítógép alapvető szerkezeti egységeit. A hardver, a számítógép fizikailag megfogható részeinek összessége. A számítógép működéséhez alapvetően hardver és szoftver szükséges, a kettő közötti kapcsolatot a „firmware” hozza létre, ami a hardverekbe a gyártók által „beépített” szoftvernek tekinthető .A szoftver alatt az elektronikus adatfeldolgozó berendezések (például számítógépek) memóriájában elhelyezkedő, azokat működtető programokat értjük. A szoftvert az különbözteti meg hardver-től, hogy egy programvezérelt berendezésnek a hardver az egyedi, fizikai részét, míg a szoftver az általános, szellemi részét jelenti. A hardver az, ami miatt két különálló gépből áll, a szoftver az, ami a két gépben egy és ugyanaz. A hardver fizikai jellegénél fogva egyedi és megismételhetetlen, míg a szoftver éppen az önmagával azonosan ismételhetőt, a tökéletesen másolható jelenti. A számítógép az alábbi egységekből áll: vezérlőegység, memóriaegység, aritmetikai-logikai egység,bemenőegység és kimenőegység, számítási utasítások és szervezési utasítások.

1.4.2.EDCL 2. m. Operációs rendszerek 16 óra/16 óra

A témakör az operációs, vagy műveleti rendszerek fejlődését és mai működési lehetőségeinek állapotát öleli föl. A felhasználó oldal gyakorlati szemszögéből végig kíséri az operációs rendszerek fogalmát és struktúráját, logikáját és működési mechanizmusát. Az operációs rendszereknek a szerkesztői, alkalmazói és felhasználói felosztása szerint megkülönböztethetünk, hardvereseket, számítógép-építő villamosmérnököket, (HWkezelése, tesztelése, stb.); rendszerprogramozókat, rendszer menedzsereket (OS kezelése, fenntartása); operátorokat (OS kezelés, eszköz kezelés, foglalkozás a felhasználókkal); programozókat, beleértve szervezőket is (alkalmazások készítése, stb.); mezei felhasználókat (alkalmazások futtatása, stb).

2.Szoftverismeret

64óra/64 óra

2.1.Témakörök

2.1.1.A számítógép szoftverek programnyelve típusai és rendeltetésük

10óra/10óra

A tanulókkal, a számítógép működésének gyakorlati alapjait ismerteti meg, hogy azok a céljaiknak megfelelő módon tudják kezelni. Az utasításokat, illetve a számokat majdnem minden modern számítógépbe kódolva, kettes számrendszerben táplálják be. A kódolást azonban maga a gép végzi el a számjegyek megfelelő gomb lenyomásakor. A kódolásnál a kód, amit kulcs útján állítanak elő, egy hozzárendelést jelent a jelek, illetve jelsorok két csoportja között. Az utasításokat illetve a számokat majdnem minden modern számítógépbe kódolva, kettes számrendszerben táplálják be. A kódolást azonban maga a gép végzi el a számjegyek megfelelő gomb lenyomásakor. A kódolásnál a kód, amit kulcs útján állítanak elő, egy hozzárendelést jelent a jelek, illetve jelsorok két csoportja között. A bonyolult hálózat működés alapja ez. Az alapismeret tanulók számára elsősorban a felhasználói programok működése és hatékony kezelése miatt fontos.

2.1.2. Szoftverismeret: operációs rendszerek, internet-használat, DTP felhasználói

10 óra/10 óra

Ebben a tárgykörben a tanulók a felhasználói oldal, szakmájuk szemszögéből lényeges programjait ismerik meg. Praktikusán a különböző programok gyakorlatias kezelői oldala kap hangsúlyt, hogy a szövegszerkesztő, a képfeldolgozó a mozgókép feldolgozó és 3D program utasítás rendszerét alkalmazni tudják. E téma taglalja a különféle számítógép rendszerek leggyakoribb fajtáinak ismertetését az Amiga, az IBM, az Apple Macintosh, a Microsoft és a Unix. Az Internet elterjed ismerete és használata mindennapos. Fontos feladat, hogy a tanulók a honlapok és egyéb helyeken megjelenő interaktív működő fórumok működését meg ismerjék és

ilyeneket, mozgókép és az animáció ismeretében létre is tudjanak hozni,

2.1.3. Szövegszerkesztő programok

10 óra/10 óra

A szövegek szerkesztésére több változat is rendelkezésre áll, az egyszerű „írógép” funkcionál túllép az igényesebb digitális nyomdai előkészítő szerkesztő grafikai megoldásokra is alkalmas szoftverekig. Ezek ismerete a mindennapi munka része. E témát járja körül a tananyag.

2.1.4. Vektorgrafikus programok

17 óra/17 óra

A matematikai vektorok szerint létrehozott betűk, ábrák vagy illusztrációk képminősége tetszőlegesen nagyítást tesz lehetővé. Ezt az előnyt használják ki a gyakran nyomdai grafikai szerkesztő felhasználásoknál. A szerkesztő programok zöme általában a vektor és pixellgrafikus megoldásokat egy programcsomagon belül kínálja fel.

2.1.5. Pixelgrafikus programok

17 óra/17 óra

A képpontokból u.n. pixellekből álló kép, csak korlátok közt ad, elfogadható minőségű képet, mert nagyításkor kép minősége romlik. A képszerkesztő programok a bevitt képek adatait digitálisan őrzik meg a memóriatárban. „Szkennelés” után, általában ezeket a programokat használják fel a képek rajzok vagy digitálisan rögzített fényképek feldolgozására. A bevitt képek manipulálására retusálásra átdolgozására stb. a gyakorlatban sűrűn használt alkalmazás. A tanulók az álló és mozgóképek, u.n. frame-jeit dolgozzák föl, munkájuk szükségletei szerint.

3. Grafika tipográfia

32óra/32 óra

3.1. A tantárgy tanításának célja

Megismertetni a tanulókkal az írás és a nyomtatott betűk hagyományvilágát és mai alkalmazásának szabályait, módszereit, és technikáit. A számítógépi szövegszerkesztő programok segítségével a szövegkezelés elméleti alapjait úgy, hogy azt felhasználói szinten szakszerűen és gyakorlottan tudják alkalmazni.

3.2. Témakörök

3.2.1. Betűtípusok betű stílusok, betű és kép

16 óra/16 óra

A tantárgy, a tipográfia a nyomtatottbetűvel foglalkozó szakma és művészeti ágat mutatja be. Ennek értelmét és célját az íráskép megfelelő kialakítását a betűtípusok és betűcsaládok megjelenésének törvényeit, szabályait ismerteti meg., Az egyszerre szép és olvasható, írott és

nyomtatott betűk és betűcsaládok jellegzetességeit.

3.2.2. EDCL AM3 modul Szövegszerkesztés – Haladó szint

16 óra/16 óra

A betűkre vonatkozó szabályok a hagyományokon és a mindenkori ízlésen alapulnak, de folyamatosan változnak, újulnak. A betűkép alkotásának menetét, a folyamatos szöveg szerkesztési komponálás elveit és gyakorlatát mutatja be. A nyomtatott szöveg, tördelési és a mozgóképi szakmában fontos grafikai, mozgásbeli lehetőségeit tárja a diákok elé (Címek, feliratok, logók, szereplők, stáblisták stb).

4. Képfeldolgozás

64 óra/64 óra

4.1. Témakörök

4.1.1 Kép eredeti fajtái, digitalizálása

32 óra/32 óra

Fényképek, rajzok, bevitelének, digitalizálásának (u.n. „szkennelés”) technikai folyamata, rögzítése és tárolása (archiválása) a számítógép memóriában. A megfelelő képfeldolgozó program kínálja lehetőségek szerint, (pl. Photoshop) a képeken különféle elgondolt manipulációk végrehajtása (képek átméretezése, javítása, retusálása, torzítása, átszínezése, és különféle felületi hatások megjelenítése stb)

4.1.2. EDCL Képszerkesztés

32óra/32óra

A képszerkesztés az álló és mozgó kép átdolgozásának finomabb módszereit és technikáit ismerteti. A bevitt képek rajzok vagy mozgóképi frame-ek manipulálását gyakoroltatja. Két nagy irányban, egyrészt a nyomdai, másrészt a virtuálisan alkalmazott (pl. Weblapokon) vagy mozgóképeken megjelenő képanyag megjelenésének kívánalmi és lehetőségei szerint.

5. Prezentáció

16 óra/16 óra

5.1. A tantárgy tanításának célja:

A prezentáció, vagyis a bemutatás valamilyen komplex munka, egy sokoldalú tevékenység reprezentatív előadásmódját, különféle lehetőségeit és módjait ismerteti meg. Ez a tervezéssel kezdődik, hogy mit kívánunk bemutatni. Elvont gondolatot, munkafolyamatot, képet, plasztikát, filmet, animációt, vagy bármit. A prezentálás külső grafikai hangulati esztétikai megjelenése, külleme, amit a bemutatni kívánt anyagunk megenged. A tartalmat kell megszervezni és bevinni a programba, hogy az sorrend szerint jelenjen meg a bemutatáskor. Képeket, animációkat, nyomtatott szövegeket hangokat zörejeket és zenét tehetünk hatásosan egymás mellé. A tantárgy

ezeket a különféle bemutatási formákat ismerteti. A prezentáció tantárgy keretében a tanulók megismerik a saját munkák

Bemutatásának, valamennyi módszerét és technikáját. Az élő szóban, műleírásban, a manuális rajzi, színbeli, plasztikai és a digitális technikával létrehozott saját munkák előadását és látványelemekből álló komplex bemutatását. Ötletek, elképzelések, változatok, vázlatok, kidolgozott figuráinak és háttérterveknek, forgatókönyveknek, álló képi és hanganyaggal kiegészített mozgó story-board-oknak, technikai folyamatok, munka szervezésének és sorrendjeinek leírásnak, a kész produkció bemutatásának a formáit és módjait. A saját munkák installálásának módjait kiállításokon, bemutatókon és egyéb fórumokon.

5.2. Témakörök

5.2.1. Írott és digitális dokumentáció

8óra/8óra

Az elkészült vagy tervbe vett, művészeti, szakmai, elméleti- és gyakorlati munkáknak sokféle írott, hivatalos jogi, gazdasági, képi, hanganyagbeli, mozgóképi és tárgyi dokumentuma létezik. A témakör tananyaga, a heterogén szerkezetű dokumentumok rendszerezésének, tárolásának, visszakeresésének és alkalmankénti bemutatásának praktikus szempontjait, módszereit foglalja össze.

5.2.2. A digitális prezentáció lehetőségei

8óra/8óra

A Prezentáció digitális technikáknak több formája van egyik, amikor prezentáló személyes, jelen van, ez a direkt. Másik eset, amikor a prezentáló fizikailag nagyon távol van, de közvetlen egyidejű konzultatív és képi kapcsolatban áll rendelkezésre. Az előző két esetben, előnyös, hogy van azonnali és többoldalú reagálásra lehetőség. Az indirekt prezentáció esetében ez későbbre tolódik, amikor a prezentáló személyesen egyáltalán nincs jelen (legfeljebb a képviselője), de az előre rögzített interaktív képi és verbális kiegészítésekkel maga ismerteti, magyarázhatja a bemutatást. A tantárgy a prezentáció módszereit és lehetőségeit magyarázza.

5.3. A képzés javasolt helyszíne (ajánlás)

Számítógép terem

5.4. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, tanulói tevékenységformák (ajánlás)

5.5. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek (ajánlás)

5.5.1. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, (ajánlás)

Sorszám	Alkalmazott oktatási	A tanulói tevékenység szervezeti kerete			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
	módszer neve	egyéni	csoporthoz	osztály	

1.1	magyarázat			X	
1.2	kiselőadás			X	
1.3	megbeszélés		X		
1.4	vita		X	X	
1.5	szemléltetés			X	Vetítés ,számítógép terem
1.6	projekt		X		
1.7	kooperatív tanulás		X		
1.8	házi feladat	X			

5.5.2. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, tanulói tevékenységformák (ajánlás)

Sor- szám	Tanulói tevékenységforma	Tanulói tevékenység szervezési kerete (differenciálási módok)			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		Egyéni	Csoport- bontás	Osztály- keret	
1.	Információ feldolgozó tevékenységek				
1.1.	Olvasott szöveg önálló feldolgozása	x			
1.2.	Olvasott szöveg, és képi anyag feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.3.	Hallott szöveg, és képi anyag feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.4.	Információk önálló rendszerezése	x			Számítógép
2.	Ismeretalkalmazási gyakorló tevékenységek, feladatok				
2.1.	Leírás készítése	x		x	
3.	Képi információk körében				
3.1.	Kép és tipográfiai elemzés	x		x	projektor

5.6.A tantárgy értékelésének módja

A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény. 54. § (2) a) pontja szerinti értékeléssel.

A
10 660-12 azonosító számú
Szaktörténeti és munkakörnyezeti
ismeretek
megnevezésű
szakmai követelménymodul
tantárgyai, témakörei

A 10 660-12 azonosító számú Szaktörténeti és munka környezeti ismeretek megnevezésű szakmai követelménymodulhoz tartozó tantárgyak és témakörök oktatása során fejlesztendő kompetenciák

10660-12 Szaktörténeti- és munkakörnyezeti ismeretek	Mozgóképtörténet, - műfajok						Kamera ismeret		Animáció típusok			Főlvételi stúdió-világítás technika		Digitális hang- és képrögzítés	
	Mozgóképtörténet, mozgóképi Stílusok, korok, művek alkotók	Kép és mozgóképek elemzés	Szereplők, mozgások, karakterek	Környezet atmoszféras hangulat	A mozgóképi idő és tempó	Montázs	Kamerafajták, objektívek, fényzűrők és kezelésük	Lámpafajták és segédberendezések használata	Sík animációk	Homok animáció, gyurmafilm és báb animáció	Digitális animációs technikák	Műtermi világítások	Kültéri megvilágítások	Hangtechnika alkalmazása (beszéd, zene, zörej, hangeffektusok).	Hang és kép szinkron alkalmazás
FELADATOK															
Alkotó műhelyeket: termet számítógépeket biztosít							x	x	x	x	x	x	x	x	
Felszerelésekről eszközökről							x	x	x	x	x	x	x	x	

gondoskodik																
Rajz, festő és plasztikus feldolgozóeszközök t, nyers- és segédanyagokat szerez be és alkalmaz								x	x	x	x	x	x	x	x	
Kamerák, statívok, világítóeszközök üzemképes állapotáról gondoskodik								x	x							
Stiftes átvilágító- és tárgyasztalt szerez be										x	x					
Szükséges adathordozókat és rögzítőket biztosít								x	x			x				x
Beszerzi aszükséges adathordozókat és rögzítőket								x				x				x

Szinopszist tervez és készít	x	x	x	x	x	x	x			x	x	x			x	
Forgatókönyvet tervez és készít	x	x	x	x	x	x	x			x	x	x			x	
Színterveket készít, atmoszférát teremt		x			x					x	x	x				
Sík-, és plasztikus figurákat, karaktereket tervez, kivitelez					x					x	x	x			x	
Figurákhoz jellemző gesztusokat, mozdulatokat tervez, kivitelez				x	x											
Műfaj szerint sík és plasztikus háttereket tervez, kivitelez					x	x				x	x	x			x	
SZAKMAI ISMERETEK																
	x	x	x							x	x	x				

Mozgóképi műfajok																
Stílusok, korok, művek és alkotók	x	x	x	x	x	x	x									
Kép és mozgókép elemzés		x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x			
Képkivágások, plánok, nézőpontok		x	x					x	x	x	x					
Szereplők, mozgások, karakterek ter		x		x	x											
Megvilágítottság, fényhatások	x	x	x	x	x	x	x	x				x	x			
Lámpafajták, derítők, fénymérők és állványok			x			x		x				x	x			
Környezet atmoszféra hangulat					x							x	x			
A mozgóképi idő és tempó						x	x									

Montázs							<i>x</i>				<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>				
A mozgóképi közlés dramaturgiája	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>				<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>				
Forgatókönyv, storyboard, animatik	<i>x</i>	<i>x</i>									<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>			<i>x</i>	
Tervezés írásban, képből, térben és hangban	<i>x</i>	<i>x</i>		<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>			<i>x</i>	<i>x</i>
Mozgóképi animáció készí								<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>		<i>x</i>	<i>x</i>
Stop motion technikák													<i>x</i>				<i>x</i>
Vegyes technikájú mozgóképek										<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>			<i>x</i>	<i>x</i>
Kamerafajták, objektívek, fényzűrők és kezelésük								<i>x</i>			<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>				

Lámpafajták és segédberendezések használata								<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>		
Hangtechnika alkalmazása (beszéd, zene, zörej, hangeffektusok)												<i>x</i>		<i>x</i>	<i>x</i>
Hang és kép szinkron alkalmazás									<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>			<i>x</i>	<i>x</i>
Képrögzitők adathordozók								<i>x</i>	<i>x</i>			<i>x</i>		<i>x</i>	
Digitális technikák								<i>x</i>				<i>x</i>		<i>x</i>	
Az egyéni rajzi plasztikai és a stúdió kialakítása									<i>x</i>	<i>x</i>					
Az egyéni számítógépes feldolgozó és											<i>x</i>			<i>x</i>	

eszközpark																
SZAKMAI KÉSZSÉGEK																
Mozgóképfeldolgozó programok (Adobe Premiere, After Effects)														x	x	
Animációs jelképek értelmezése és készítése	x									x	x			x		
Műtermi rajzi, plasztikai, valamint háttér- makett készítő eszközök, felszerelések és kisgépek kezelése, használata										x	x					
Műtermi és kültéri kamerák, objektívek, világítóberendezések, valamint azok														x	x	x

adathordozóinak használata																	
Számítógép és perifériái (tipográfiai, vektor és pixelgrafikus álló- és mozgóképrajzoló, alkotó, feldolgozó programok, 3D- animációs és vágó programok) használata									<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>						
SZEMÉLYES KOMPETENCIÁK																	
Térlátás								<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>	<i>x</i>			
Stabil kéztartás								<i>x</i>									
Fejlődőképesség önfejlesztés																	

TÁRSAS KOMPETENCIÁK																
Empatikus készség			x		x					x	x	x	x		x	
Motiválhatóság	x							x	x	x	x	x			x	x
Irányíthatóság																
MÓDSZERKOMPETENCIÁK																
Tervezési készség	x	x	x	x	x	x	x			x	x				x	x

1. Mozgóképtörténet, műfajok

48óra/48óra

1.1. A tantárgy tanításának célja:

A mozgókép története igen korán, a camera obscurával kezdődött, és sok más optikai lelemény előzte meg. A XIX sz.-i stroboszkópok, az álló képsorozat optikai mozgatásával, hozta létre az első, mozgás illúzióját adó mozgó képeket. A mozgó film kezdetei a Lumiere testvérek nevéhez fűződik. Az igazi fejlődés a XX. sz. elejére esik. A nemzetközileg jelentős stúdiók, ekkor alakultak, Walt Disney az animáció egyik első nagy alkotója. A magyar film és animáció kezdetei, a II. világháborút megelőző évekre esik, a sikert Macskássy Gyula fémjelzi. A háború után az 50-es években alakult meg a Pannónia Stúdió, ahol megkezdődött a rajz filmgyártás. Az itt alkotó sikeres rajzfilmeseznek hosszú a névsora. Az 1970-es években indult a Kecskemét-film. A tantárgy az animáció történetét mutatja be, egészen a mai hazai és külföldi törekvésekkel és neves alkotókkal együtt. Kitér a nagyfilm- és animációs stúdiók művészeti technikai és gazdasági felépítésének, működésének területére is épp úgy, mint a mai korszerű számítógép lehetőségét kiaknázó egyéni animációs műterem szerkezetére, felépítésére. A téma része a technikai felszereltség történetének és fejlődésének áttekintése.

A téma keretében történik az animációs műfajok és stílusok részletes kifejtése a rajz és bábfilm, a tárgy a plasztikus, gyurma, vagy vegyes animációk. (A stop motion technika síkban.) A különféle típusok célszerű alkalmazásának ismerete, tervezése, előkészítése, a megvalósítás rajzban, műteremben, műhelyben illetve az üzemszerű gyártás műveletfolyamatai. Világító asztal fölött homok vagy egyéb por fázisonként (stop motion) és direkt fölvételeiből összefűzött animáció, gyorsított film. A stop motion technika térben. Gyurma, agyag, báb animáció vagy térbeli tárgy animáció épített vagy sík háttérrel. A különféle típusok célszerű alkalmazásának ismerete, tervezése, előkészítése, a megvalósítás rajzban, plasztikában műteremben, műhelyben. E tantárgyak járják körül a mozgókép legfontosabb szellemi esztétikai mozgatórugóit,

1.2. Kapcsolódó közismereti, szakmai tartalmak

Vizuális kultúra, mozgóképkultúra és médiaismeret, művészetek, dráma és tánc

1.3. Témakörök

1.3.1. . Mozgókép történet, mozgóképi műfajok

12 óra/12 óra

A bemutatott első filmtől keltezzük a mozi születését. (1880. Roundhayi kerti jelenet). A Pathe fivérek, kinematográf építéssel és forgalmazással foglalkoztak és a

Lumiere testvérek filmjeit is ők mutatták be. Jövedelmükből, hatalmas stúdió birodalmat hoztak létre. A híradókat gyártó Leon Gaumont volt csak versenytársuk. A némafilmek kora a XX. század elején virágzott. A film hangot, először 1904-ben kapott, de Oscar Mester német producer a némafilmet egy külön készülékkel szinkron hanggal tette elevenné. Az igazi hangosfilm, 1922-ben Benedict Engel, Hans Voigt és Joseph Massolle találmányaként, Németországban indult el. A színes film kezdete, 1902 Edward Turner szabadalma alapján. 1907-ben a Lumiere-ék, autokróm eljárással színt adtak a filmnek. Az első igazi színes film Az USA-ban, az u.n. „technikolor” eljárással készült el.

A tanulók archív film példákon bemutatva ismerik meg a színes film a filmhang fejlődését és mai korszerű technikáját.

1.3.2. . Stílusok, korok, művek alkotók

12 óra/12 óra

A tantárgy keretében néhány jellemzőbb példa bemutatásán keresztül a különféle film műfajokat, alkotásokat és alkotóit. A játékfilmek és az animációs filmek stílusvilágát és jellemzőiket.

1.3.3. Kép és mozgóképelemzés

6 óra/6 óra

A téma a mozgóképelemzés szempontjait tekinti át. A gondolati tartalmat és, az esztétikai minőséget elemezve. Mik a „film nyelv” sajátosságai. Mi célból milyen szándékkal és milyen mondanivalóval, mikor és hogyan tükrözi korát. Milyen a cselekmény dramaturgiája. A gondolati képi mozgásbeli tempója és a hangbeli összhangja.

1.3.3. Szereplők, mozgások, karakterek

6 óra/6 óra

A szereplők külső és belső tulajdonságainak összhangja milyen módon és milyen eszközök segítségével hozhatók létre. Az animációban és a játékfilmben a szereplők, habitusa szerinti karakterjegyek mozgások, gesztusok, viseletek, rekvizitumok stb. és milyen audiovizuális eszközökkel állíthatók össze.

1.3.4. . Környezet, atmoszféra, hangulat

6 óra/6 óra

Különböző színek hogyan hatnak egymásra, a szereplőkre, a térre. A kamerában, a rajzban, hogyan jeleníthető meg, egy kifejezendő hangulat a színek és a különböző hangok, zörejek felhasználásával. Hideg, meleg, meghitt-idegen benyomás keltése álló- és mozgóképben plánokkal, nézőpontokkal, fényviszonyokkal és hanghatásokkal

1.3.5. A mozgóképi idő és tempó

6 óra/6 óra

Az időábrázolás lehetőségei, kliséi. A klasszikus amerikai, illetve egyéb időábrázolási eszközök. Életút ábrázolása 1 perctől-120 percig. Időábrázolás egyszerű feliratozással, színekkel és hangokkal.

1.3.6. Montázs

6 óra/6 óra

Az elkészült film vágása, a jelenetek összeállítása, sorrendbe rakása. Egy-egy jelenetről több felvételt készítenek, és az ún. „muszterolás” során válogatják ki ezek közül a legmegfelelőbbet. Ezután következik a durvavágás, majd a finomvágás, amely meghatározza a film végleges formáját, ritmusát. Erősítheti a művészi hatást pl. a beállítások hosszának szabályozásával, a képsíkok felcserélésével, tehát a képsorok művészi szerkesztésével, ami a film egyik legjelentősebb kifejezőeszköze. A montázs fajták közül jelentős a narratív montázs. Ekkor a képek a történet, a montázscselekmény logikai és időrendi sorrendjében követik egymást. A képsor szerkesztés másik lényeges fajtája az expresszív montázs. Ez a szerkesztési mód a képek különleges összekapcsolását jelenti, célja, hogy gondolattársításokra ösztönözze a nézőt. Szergej Mihajlovics Eizenstein, a nagy szovjet filmrendező egyik elméleti munkájában kifejtette, hogy a filmen $1+1 = 3$, tehát két kép egy harmadikat idézhet fel a nézőben. A mozgó kamera megjelenése egy időre háttérbe szorította a montázst, ugyanis segítségével egy új szerkesztési mód született meg: a belső vágás.

Kamera ismeret

16 óra/16 óra

1.3.7. . Kamerafajták, objektívek, fényszűrők és kezelésük

8 óra/8 óra

A hagyományos profi filmkamerák és a hozzá tartozó objektívek jellegzetes típusai és teljesítménye. (beépített fénymérők hangfelvevők stb.) Fix vagy mobil állványos animáció rögzítő trükk-asztali kamerák. Az analóg, stúdió videó kamerák típusai és teljesítménye és animációs szerepük. A jelenleg korszerű digitális kamerák fajtái típusai teljesítménye és technikai lehetőségei. (extrém kamera-alkalmazások).

Kameramozgatás módok: kézben, állványon, kocsin, darun, drónon, stb, közvetlen vezérelt vagy automata távvezérelt működéssel.

1.3.8. Lámpafajták és segédberendezések használata

8óra/8 óra

A főfény, szórt fény, cél-világítás, él fény, derítés fogalma és alkalmazásának formái, lehetőségei. Lámpák erősségei, színezett fóliák, csipeszek, hőálló fény-maszkok

használata álló és mozgóképi felvételeknél. Fehéregyensúly beállítás és mérés hagyományos mérővel, illetve digitális képrögzítő gépeknél.

Animáció típusok

32óra/32óra

A tantárgy tanításának célja:

A különféle animáció típusok mondanivaló, bemutatás mód és a technikai előállítás szerinti ismertetése. A különböző animációs módok részletes ismertetése kisebb nagyobb példákon és gyakorlatokon keresztül. Műfajismeret.

1.3.9. Sík animációk

10 óra/10 óra

Digitális és hagyományos rajzfilm, festményfilm, fél plasztikus, gyurma, tárgy vagy vegyes animációk. A különféle típusok célszerű alkalmazásának ismerete, tervezése, előkészítése, a megvalósítás rajzban, műteremben, műhelyben illetve az üzemszerű gyártás műveletfolyamataiban. Hagyományos rajzfilmtípusok, festményfilm, és vegyes technikák. Fél plasztikus, gyurma, tárgy, báb, élő szereplős valós vagy pixillált mozgással, vegyes technikájú és virtuális 3D animáció animációk.

1.3.10. Homok animáció, gyurmafilm és báb-animáció

10óra/10 óra

Világító asztal fölött homok vagy egyéb árnyékot adó por fázisonként és direkt fölvételeiből összeállított animáció. Festményfilm, gyurma vagy agyag film. Báb és tárgy animációk élő valóságos, épített vagy virtuális háttérrel. A különféle animációk technikai előkészítése, a kellékek vagy hátterek anyagainak, megmunkálásának és építésének, műhely munka menetei. A műterem vagy szabad tér szakszerű előkészítése a fölvételekhez

1.3.11. Digitális animációs technikák

12 óra/12 óra

A számítógép különféle programjaiban virtuálisan létrehozott animációk műfajának és alkotó technikájának a megismertetése.

Fölvételi stúdióvilágítás technika

32 óra/32óra

1.3.12. Műtermi világítások

16 óra/16 óra

Műtermi világító berendezések, reflektorok szórt fényű lámpák, spot lámpák és derítők használatának valamint célszerű alkalmazásának elméleti és gyakorlati ismerete.

1.3.13. . Kültéri megvilágítások

16 óra/16 óra

Kültéri világító berendezések használatának és célszerű alkalmazásának ismerete. Tervezés természetes fényekkel. A természetes fények ismerete és tudatos használata.

Digitális hang- és képrögzítés

64 óra/64óra

1.3.14. Hangtechnika alkalmazása (beszéd, zene, zöreij, hangeffektusok).

32 óra/32óra

A mozgóképgyártás, az animáció és a hangtechnika területe dramaturgiai és technikai vonatkozásban szorosan összefügg. Az animáció előre és utólag is alkalmazza, rendezi képe mellé a kívánt hanganyagot. A Hangarchívumra és az előre megrendelt, vagy fölvert anyagra támaszkodik. A felvett képi anyagot tudatosan erősíti, támasztja alá a hangisávval, vagy alpból, arra tervez. A hang lehet zene, zöreij, beszéd. amit a tanulók megalkotnak, vagy felhasználnak meglévő szabad forrásból. A tantárgy, fajsúlyos eleme a hangok világára való érzékenység plántálása a tanulóba, mert a hangkultúra és zenei műveltség, része a szakmának.

1.3.15. Hang és képszinkron, alkalmazás

32 óra/32óra

A mai mozgóképi műfajok mindegyikében a kép és a hang együtthatásának igen komoly művészeti és dramaturgiai szerepe van. E tantárgy elsősorban a digitális kép és hangrögzítésnek, azt a technikai eszközrendszerét tárgyalja, amik a kisebb vagy nagyobb mozgóképi stúdiókban általánosak. A tananyag célja, hogy a tanulók ezek rendeltetését, működését és kezelésének gyakorlatát elsajátítsák és napi feladataikba integrálva gyakorolják.

1.4. A képzés javasolt helyszíne (ajánlás)

Szakmai számítógép terem, stúdió, műterem, báb és díszletműhely

1.5. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, tanulói tevékenységformák (ajánlás)

1.5.1. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, (ajánlás)

Sorszám	Alkalmazott oktatási módszer neve	A tanulói tevékenység szervezeti kerete			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		egyéni	csoporth	osztály	
1.1	magyarázat	x		x	
1.2.	elbeszélés			x	

1.3.	megbeszélés		x	x	
1.4.	vizuális szemléltetés, vetítés	x		x	projektor

1.5.2. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható tanulói tevékenységformák (ajánlás)

Sor-szám	Tanulói tevékenységforma	Tanulói tevékenység szervezési kerete (differenciálási módok)			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		Egyéni	Csoport-bontás	Osztály-keret	
1.	Információ feldolgozó tevékenységek				
1.1.	Olvasott szöveg önálló feldolgozása	x			
1.2.	Olvasott szöveg, és képi anyag feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.3.	Hallott szöveg, és képi anyag feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.4.	Információk önálló rendszerezése	x			
2.	Ismeretalkalmazási gyakorló tevékenységek, feladatok				
2.1.	Díszletek bábok kellékek készítése	x			
3.	Képi információk körében				
3.1.	Műalkotások elemzése	x		x	projektor

1.6. . A tantárgy értékelésének módja

A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény. 54. § (2) a) pontja szerinti értékeléssel.

A
10 588-12 azonosító számú
Tervezés és technológia
megnevezésű
szakmai követelménymodul
tantárgyai, témakörei

A 10 588-12 azonosító számú Tervezés és technológia megnevezésű szakmai követelménymodulhoz tartozó tantárgyak és témakörök oktatása során fejlesztendő kompetenciák

10588-12 Tervezés és technológia	Tervezés és technológia					Főlvétel technikák			
	Forgatókönyv, story board, animatík	Tervezés írásban, képben, térben és hangban	Mozgóképek és animáció készítése	Stop motion technikák	Vegyes technikájú animációk	Képkivágások, plánok, nézőpontok	Külső szabad téri felvételek	Műtermi és stúdió felvételek	Mozgóképek történet
FELADATOK									
TERVEZÉS KOMPETENCIA-CSOPORT									
Folyamatosan bővíti szakmatörténeti ismereteit	x	x	x	x	x				x
Szakmatörténeti ismereteit alkalmazza a tervezési munkájában	x	x	x	x	x	x	x	x	x

Szakmatörténeti ismereteit alkalmazza szakmai kivitelezési munkájában	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Feladatait egyéni, kreatív módon közelíti meg	x	x	x	x	x	x	x	x	
Önállóan értelmezi, meghatározza a feladatot	x	x	x	x	x	x	x	x	
Forrásanyagot információt gyűjt, inspirációt keres a munkához, koncepciót alakít ki	x	x							x
Tervet, vázlatot, makettet, vagy 3D digitális modellt készít	x	x	x	x	x	x	x	x	
Manuális eszközökkel prezentációt készít	x	x	x		x				
Digitális és egyéb elektronikus eszközökkel dokumentál, archivál, és prezentációt készít, bemutat	x	x	x	x	x	x	x	x	
Munkafolyamatot tervez, időbeni ütemezést készít	x	x	x	x	x	x	x	x	
Kialakítja, karbantartja és bemutatja portfólióját	x	x	x						

Pályázatokon indul, vagy kiállításokon vesz részét	x	x	x	X	x	x	x	x	x
TECHNOLÓGIAI KOMPETENCIA-CSOPORT									
Folyamatosan bővíti szakelmélet ismereteit	x	x	x	X	x	x	x	x	x
Szakelmélet ismereteit alkalmazza a tervezési munkában	x	x	x			x	x	x	x
Szakelméleti ismereteit alkalmazza szakmai kivitelezési munkájában	x	x	x	X	x	x	x	x	x
Kialakítja és fenntartja a szakmai munkához szükséges eszközrendszert	x	x	x	X	x	x	x	xx	
Alkalmazza szakmája legfontosabb alapanyagait és segédanyagait	x	x	x	X	x	x	x	x	
Technológiai- és anyagkísérleteket végez			x		x		x	x	
Technikai, technológiai eszközrendszerét szakmai feladataiban alkalmazza	x	x	x	X	x	x	x	x	x
TULAJDONSÁGPROFIL									
Az információgyűjtés menete, formái			x						x

A probléma vagy feladat meghatározásának módjai, menete	x		x						
Motívumkeresés, gyűjtőmunka, tanulmányrajzok készítése hagyományos és számítógépes módszerekkel	x	x	x			x	x	x	x
Tervdokumentációk anyagainak elkészítése, összeállítása	x	x	x						
Tanulmányrajzok alapján, vizuális memóriájára, belső látására támaszkodva kreatív tervek készítése	x	x	x	X	x	x	x	x	x
Látvány egyszerű lerajzolását meghaladó ábrázolási formák, átlényegítés, absztrakció	x	x	x		x	x	x	x	
A feladatnak a plasztikai célnak megfelelő anyagok megválasztása és kreatív használata	x	x	x	X	x	x	x	x	
Vizuális jelek, szimbólumok, egyértelmű következetes használata (pl.: magyarázó, közlő	x	x	x	X	x	x	x	x	x

rajzon)									
Tipográfiai alapismeretek és alkalmazásuk	x	x	x						
Szaktörténeti ismeretek	x	x	x		x	x	x	x	x
Szakismeret	x	x	x	X	x	x	x	x	x
Szaktudás, műterem kialakításának, működtetésének és fenntartásának alapismeretek			x	X	x	x	x	x	
Szakmai kivitelező eszközök alapismerete	x	x	x	X	x	x	x	x	
Alapanyagok, segédanyagok felhasználási alkalmazás módjai	x	x	x	X	x		x	x	
SZAKMAI KÉSZSÉGEK									
Manuális és elektronikus prezentáció	x	x	x	X	x				
Szakrajz olvasása értelmezése	x	x	x	X	x	x	x	x	x
Szakmai rajz készítése	x	x	x	X		x			
Szaktudás vagy műterem szakszerű használata	x	x	x	X	x			x	

Kivitelező eszközök, technikák szakszerű alkalmazása	x	x	x	X	x		x	x	
Alapanyagok, segédanyagok szakszerű felhasználása	x	x	x	X	x		x	x	
SZEMÉLYES KOMPETENCIÁK									
Döntésképesesség	x	x	x	X	x	x	x	x	
Önállóság	x	x	x	X	x	x	x	x	x
TÁRSAS KOMPETENCIÁK									
Együttműködési képesség			x		x	x	x	x	
MÓDSZERKOMPETENCIÁK									
Problémaelemzés, - feltárás	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Gyakorlatias feladatértelmezés	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Kreativitás, ötletgazdagság	x	x	x	x	x	x	x	x	x

1. Kreatív tervezés 32 óra/32 óra

1.1. A tantárgy tanításának célja:

Az alkotói munka számos háttér ismerete a tervezés alapfeltétele. A szubjektív gondolat megvalósításának útja a tervezés és a kivitelezés szabályainak és lépéseinek ismerete. A tantárgy keretében a tanulók e témakörben megismerik a szakma számos szakmai korlátozó és segítő feltételét, amelyek közt konkrét munkájukat megvalósíthatják. A szakmatörténeti műfaji ismeretek szabályai úgy a tervezés, mint a kivitelezés terén körülhatárolják az alkotás folyamatát. Ezek helyes értelmezésén alapul a saját animációs ötlet és gondolat kifejezése. Az információk és forrásanyagok a tervezési folyamatot segítik. A kialakult koncepció alapján tervezhető az előkészítés és kivitelezés folyamata, a munkák sorrendjének és a technikai lépéseinek megszervezése. Anyagok, eszközök, szereplők, felvételi helyszínek, kamera- hang- és világítás technika, vagy a digitálisan létrehozott virtuális szereplők, illetve azok környezetének időben behatárolt munkafolyamatainak biztosítása. Ez a tervezési folyamat, két feltételrendszer közt alakítható ki: egyrészt a saját műteremben, másrészt stúdióban. Az első esetben az alkotónak kell a szükséges tárgyi, technikai és egyéb feltételeket megteremteni, biztosítani és szervezni. A stúdiókban élni vagy alkalmazkodni kell tudni az ott meglévő személyi, technikai háttérrendelkezésre álló feltételekhez. A tantárgy az e közegben való tájékozódást és a hatékony munka, helyes módszereit és kommunikációs formáit adja át a tanulóknak.

1.2.. Kapcsolódó közismereti, szakmai tartalmak

Művészetek, ének-zene, dráma és tánc, vizuális kultúra, mozgóképkultúra és médiaismeret

1.3. Témakörök

1.3.1. Forgatókönyv, storyboard, animatik 6 óra/6 óra

A forgatókönyv, írásban, a „storyboard” képben, az „animatik” pedig mozgóképben és hanggal együtt rögzíti valamilyen film vagy animáció tervét. A tanulók saját leírt és képben megjelenített gondolatainak formáit és technikáit gyakorolják, hogy képessé váljanak saját elképzeléseik megvalósítására. Ez segíti az alkotói folyamatot, akár stábben, akár egyedül

kívánja megvalósítani munkáját. Ezek készítési menetének tudását sajátítja el a tanulók.

1.3.2. Tervezés, írásban, képben, térben és hangban 6 óra/6 óra

Létrehoznak írott terveket, síkban, térben, hangban vázlatokat, hogy az elkészítendő munka folyamatát ezzel megkönnyítse. A térbeli tervezés során végleges háttereket, díszleteket, kellékeket, színpadi képet tud készíteni.

1.3.3. Mozgókép és animáció készítése 8óra/8 óra

A szakmatörténeti ismeretek és a technikai fogalmak ötvözése során, létre tud hozni önálló mozgóképet, animációt. Kezeli tudja azt, mint saját produktumát, vágja, hanggal látja el. Következétesen tartja be a tervezési lépéseket és módszereket.

1.3.4. . Stop motion technikák 6 óra/6 óra

Ismerteti a különböző kockáról-kockára való felvételi technikákat, hogy a tanulók tudatosan legyenek képesek alkalmazni a tervezésében, a célnak, feladatának legjobbanmegfelelően.

1.3.5. Vegyes technikájú animációk 6 óra/6 óra

Variálni tudja a tanult térbeli és sík animációs technikákat hagyományos és digitális úton is. (Pl.: élőfilm, „stop motion”, 2D, 3D, rajz animáció ötvözése.)

Fölvétel technikák 43 óra/43 óra

1.3.6. . Képkivágások, plánok, nézőpontok 10 óra/10 óra

A tanulók megtanulják a különböző képkivágások, plánok elnevezéseit és szakmai jelöléseit magyar és nemzetközi nyelven (1./Super plán, 2./premier plán (nagyközeli), 3./szűszekond (közeli), 4./bőszekond (félközeli),5. amerikai plán (kistáv),6./ ansnitt). Elsajátítják, hogy egy-egy kamera beállítás, nézőpont (az előtér középtér háttér élessége és hangsúlya vagy azok váltása), mennyit és hogyan tudja befolyásolni a felvenni vagy megalkotni kívánt jelenetet. Ezáltal tudatosabban terveznek filmet, rövid snitteket, vagy hosszabb jeleneteket, megkönnyítve a vágási, utómunka folyamatokat.

1.3.7. Külső szabad téri felvételek 10 óra/10 óra

A tanulók elsajátítják a szabadterben használható eszközök tudatos használatát. Legyen az a tér-idő komponálása, a szereplők és a környezet megvilágítottsága. Külső helyszínen tudatosan bánnak az adott fényviszonyokkal, vagy a mesterséges (kevert világítás) lehetőségekkel. Kommunikálnak a stábbal, figyelnek a külső befolyásoló tényezőkre, amikkel tudatosan számolnak és terveznek. (Forgatási engedélyek, időjárás, háttér szereplők stb.)

1.3.8. Műtermi és stúdió fölvételek 10 óra/10 óra

A témakör részletes kifejtése

A műtermi világítási technikákat elsajátítják, hogy gyakorlatban tudják alkalmazni a kívánt jelenethez, látványhoz. A természetes mesterségesen utánczott megvilágítást és a szándékosan műtermi fénybeállítás különbségeit és módszereit tanulják meg a diákok egy egyszerű, u.n. „green box” bevilágításától egy szoba éjszakai vagy nappali fényeinek leképezéséig.

1.3.9. . Mozgóképtörténet 13 óra/13 óra

Átfogó részletes képet kapnak a mozgóképes technikák kialakulásáról, fajtáiról és jeles képviselőiről egészen az őskortól napjainkig. Nemzetközi és magyar animációs- és mozgóképes történet technikák- és kronológia szerint.

1.4.. A képzés javasolt helyszíne (ajánlás)

Műterem, stúdió, stúdió, műterem, számítógépterem, báb- és díszletműhely

1.5.A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, tanulói tevékenységformák (ajánlás)

Az ötletek és gondolatok inspirálása, a tanulókkal lefolytatott egyén közvetlen konzultációkon.

1.5.1. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek (ajánlás)

Sorszám	Alkalmazott oktatási módszer neve	A tanulói tevékenység szervezeti kerete			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		egyéni	csoporthoz	osztály	
1.1.	Rendszeres tanári korrekció	x	x	x	
1.2.	Analóg példák vizuális, és technikai és verbális bemutatása.	x	x	x	Munkafolyamat bemutatása
1.3.	megbeszélés	x	x	x	
1.4.	vizuális szemléltetés, vetítés	x	x	x	projektor

1.5.2.A tantárgy elsajátítása során alkalmazható tanulói tevékenységformák (ajánlás)

Közösen kapott feladaton végzett csoport munka.

Sor-szám	Tanulói tevékenységforma	Tanulói tevékenység szervezési kerete (differenciálási módok)			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		Egyéni	Csoportbontás	Osztálykeret	
1.	Információ feldolgozó tevékenységek				
1.1.	Olvasott szöveg önálló feldolgozása	x			
1.2.	Olvasott szöveg, és képi anyag feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.3.	Hallott szöveg, és képi anyag feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.4.	Információk önálló rendszerezése	x			Számítógép
2.	Ismeretalkalmazási gyakorló tevékenységek, feladatok				
2.1.	Manuális műhelymunka	x	x	x	Báb és díszletkészítő műhely
3.	Képi információk körében				
3.1.	Műalkotások elemzése	x		x	projektor

1.6.A tantárgy értékelésének módja

A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény. 54. § (2) a) pontja szerinti értékeléssel.

A
10 661-12 azonosító számú
Mozgóképf- és animáció készítés
Megnevezésű
szakmai követelménymodul
tantárgyai, témakörei

**A 10 661-12 azonosító számú Mozgóképfés animáció készítés
készítés megnevezésű szakmai követelménymodulhoz tartozó tantárgyak és témakörök oktatása során fejlesztendő
kompetenciák**

10 661-12 Mozgóképfilm és animáció készítés	Sík figurák és hátterek készítése		Plasztikus figurák és díszletek építése		Animációs film készre gyártása és dokumentálása			
	Rajzok, sík figurák, típusai	Rajzok, sík figurák előkészítése	Plasztikus figurák, kellékek típusai	Plasztikus figurák, kellékek előkészítése	Filmfelvételek	Analog felvételek	Digitális felvételek	Utómunka
FELADATPROFIL								
Számítógépes álló vagy mozgó látványt, figurákat, háttérket tervez	x						x	
Figuratív és nonfiguratív álló- és mozgóképet tervez, készít	x	x	x	x			x	
Virtuális kamera beállítást és mozgást, nézőpontokat, plánokat, világítást tervez							x	
Interaktív web és multimédia-tervezés, készít	x				x	x	x	
Vektor- és pixelgrafikus programokat alkalmaz							x	

Mozgóképfeldolgozó programokat használ						X	X	
Vizuális effekteket alkalmaz	X				X	X	X	X
3D programot kezel							X	X
Hangfelvevő és rögzítő berendezéseket használ					X	X	X	X
Hangfelvételt szinkronba szerkeszt képpel							X	X
Mozgóképet grafikával, felirattal lát el							X	X
Elkészült munkáit frissíti és prezentálja							X	X
Hagyományos vagy digitális rajz-animációt készít	X	X			X	X	X	
Stop-motion technikát alkalmaz (pixilláció, gyurma-, kollázs-, homok-, tárgy- és báb-animáció)	X		X	X	X	X	X	X
Különböző képkivágásokban komponál (Plánóz)					X	X	X	
Storyboardot jelenít meg képben, szöveg- és hangmegjelöléssel	X	X	X	X	X	X	X	
Mozgóképes storyboard-ot, animatikat készít	X		X				X	

Figurákat tervez, készít síkban és térben	x	x	x	x			x	
Háttereket tervez, készít síkban és térben	x	x	x	x			x	
Természetes és mesterséges világítástechnikát alkalmaz					x	x		
Kamerákat használ kézben és állványon					x	x		
Objektíveket kezel, fényszűrőket alkalmaz					x	x		
Vegyes, összetett technikájú animációt készít (animáció és film együtt)	x	x	x	x	x	x	x	x
Műteremben vagy külső térben álló- és mozgóképeket készít					x	x	x	x
TULAJDONSÁG PROFIL								
Álló- és mozgóképelemzés	x				x	x	x	x
Képkivágások, plánok, nézőpontok	x				x	x	x	
Környezet, atmoszféra, hangulat	x	x	x	x	x	x		
Kép megvilágíttósága, fényhatások					x	x	x	x
Szereplők, mozgások, karakterek	x	x	x	x	x	x	x	

A mozgóképi idő és tempó	x							
Montázs					x	x	x	x
Mozgóképi műfajok	x	x	x	x	x	x	x	x
A mozgóképi közlés dramaturgiája	x				x	x	x	x
Tervezés, írásban, képben, térben, hangban	x		x				x	
Kamerafajták, objektívek ismerete és kezelés					x	x		
Mesterséges megvilágítás külső térben és műteremben					x	x		
Lámpafajták, derítők, állványok (statívok) kezelése					x	x		
Hangrögzítő berendezések					x	x	x	x
Hangerősség és hangszín							x	x
Hang- és képszinkronizálás feldolgozása							x	x
Számítógép felépítése, működése, rendszere, kezelése							x	x
Multimédia, prezentáló, honlapszerkesztő								

programok								
Stop motion technikák elméleti és gyakorlati ismeretei							X	X
A színek természetes létrejötte és mesterséges létrehozása, színelméletek	X	X	X	X	X	X	X	X
Fotó, film, mozgókép műfajok	X				X	X	X	X
Kép- és mozgókép-elemzés	X		X		X	X	X	X
Álló- (storyboard) és mozgóképes forgatókönyv (animatik) készítése	X	X	X		X	X	X	
Álló- és mozgóképet rögzítő eszközök, adathordozók ismerete és kezelése					X	X	X	X
Beszéd, zene, zörej és hangeffektusok mono- és térhatású felvételi xtechnikáix							X	X
Hang- és képszinkronizálás feldolgozása							X	X
3D, Vektor- és pixelgrafikus programok kezelése, álló- és					X	X	X	X

mozgóképkészítés								
Vegyes technika alkalmazása (film és animáció együtt)	x	x	x	x	x	x	x	x
Az animáció-készítés rajzi és plasztikai eszközrendszerének, felszereléseinek alkalmazása	x	x	x	x				
SZAKMAI KÉSZSÉGEK								
Mozgóképfeldolgozó programok alkalmazása (Adobe Premiere, Adobe After Effects, Flash, Anime)					x	x	x	x
Studio, 3D-szerkesztő és animációs program, 3D max, Blender								
Animációs jelképek magyarázó rajzok olvasása, értelmezése	x	x	x	x			x	x
Műtermi rajzi, plasztikai valamint háttér-makettkészítő eszközök, felszerelések, kisgépek kezelése, Használata			x	x				

Műtermi és kültéri kamerák, objektívek, világítóberendezések, valamint azok adathordozóinak használata					x	x	x	x
Hangrögzítő, keverő berendezések kezelése					x	x	x	x
SZEMÉLYES KOMPETENCIÁK								
Térlátás	x	x	x	x				
Elhivatottság, elkötelezettség	x	x	x	x	x	x	x	
Szervezőképesség		x	x	x		x	x	x
TÁRSAS KOMPETENCIÁK								
Irányítási készség	x	x	x	x	x	x	x	x
MÓDSZERKOMPETENCIÁK								
Tervezési készség		x	x	x	x	x	x	
Íntenzív munkavégzés	x	x	x	x	x	x	x	x
Kreativitás ötletgazdagság		x	x	x	x	x	x	x

1. Sík figurák és hátterek készítése

64 óra/64 óra

1.1. A tantárgy tanításának célja:

A mozgókép és animációs film készítés tantárgy célja, hogy a valóságos, vagy fiktív időben, virtuálisan létre jött, illetve létrehozott mozgó látvány készítés módjait és technikáit tanítsa meg. A mozgófilm, az animáció és a digitális technika legfontosabb alkalmazott módszerét bemutassa és gyakoroltassa. E tantárgy célja hogy megismertesse a kamera-, a világítás- a hang technika és a digitális számítógépi technikákat. A tantárgyon belül a vizuális gondolat közlései a „filmnyelv” mozgóképein hangi és zenei elemeivel együttesen az elképzelés szerint meghatározott időben hatnak. E közlésforma, sok hagyományos és sajátos, a technikából adódó eszközt és szabályt tartalmaz. A tervezés, a kivitelezés és a megvalósítás lépéseit az ötletből kiindult folyamatként, a konkrét manuális és gépi eljárásokon át, a kész produkcióig kíséri végig. A tantárgy célja, a folyamat ismertetése mellett, a konkrét anyagokkal és technikákkal végzett munka gyakoroltatása.

1.2. Kapcsolódó közismereti, szakmai tartalmak:

Vizuális kultúra, Mozgóképkultúra és médiaismeret, művészetek

1.3. Témakörök

1.3.1. Rajzok, sík figurák típusai

32 óra/32óra

Különböző technikák és stílusok síkbéli ismerete szükséges készülendő alkotáshoz legyen az film, animáció vagy akár figura-, kellék-, jelmez-, díszlet, vagy látványterv. 2D digitális és hagyományos technikai ismeretek.

1.3.2. Rajzok, sík figurák előkészítése

32 óra/32óra

Különböző tér, karakter vázlatok, látvány és figurák tervezése síkban, illetve, azok egy leendő jelenetben, filmben való célszerű alkalmazása, illeszkedésének módszere. Szakmai rajzok hátterekhez, szereplőkhöz (akár azok kellékeihez, ruházataihoz) hogy azokat tovább dolgozhassák ki maguk, vagy mások (stáb) egy szükséges alkotáshoz. Elősegíti a gyártási/ megvalósulási folyamatot a pontos felkészültség, a célzott anyagok és módszerek ismerete. 2D digitális és hagyományos technikai ismeretek.

Plasztikus figurák és díszletek építése

48 óra/48 óra

1.3.3. . Plasztikus figurák, kellékek típusai

24 óra/24 óra

A különböző figurák, kellékek (hátterek) térbeli ábrázolásának ismerete szükséges készülendő alkotáshoz legyen az film, animáció vagy akár figura-, kellék-, jelmez-, díszlet, vagy látványterv. 3D digitális és hagyományos technikai ismeretek (plasztikai).

1.3.4. Plasztikus figurák, kellékek előkészítése

24 óra/24 óra

Különböző figurák, kellékek, téri elemek tervezése térben, illetve, azok egy leendő jelenetben, filmben való célszerű alkalmazása, illeszkedésének módszere. Szakmai téralkotások hátterekhez, szereplőkhöz (akár azok kellékeihez, ruházataihoz) hogy azokat tovább dolgozhassák ki maguk, vagy mások (stáb) egy szükséges alkotáshoz. Elősegíti a gyártási/ megvalósulási folyamatot a pontos felkészültség, a célzott anyagok és módszerek ismerete. 3D digitális és hagyományos technikai ismeretek (papír, gyurma, agyag makettek, modellek pl.).

Animációs film készre gyártása és dokumentálása

32 óra/32 óra

1.3.5. Filmfelvételek

8óra/8 óra

Megismerteti a tanulókat a filmfelvételezés módszereivel és technikáival. Mit miért, mivel célszerű rögzíteni és ezt hogyan tudja dokumentálni, a későbbiekben. Felhasználni, archiválni vagy továbbadni másoknak utómunka, társalkotói célzattal.

1.3.6. Analóg felvételek

8óra/8 óra

A diákok analóg álló- és mozgókép rögzítési ismereteket sajátítanak el. Alkalmazni tanulják az ismeretanyagot a tervezett munka céljának megfelelően. Filmszalag, fénykép, digitalizálásra való előkészítése.

1.3.7. Digitális felvételek

8óra/8 óra

A diákok digitális álló- és mozgókép rögzítési ismereteket sajátítanak el. Alkalmazni tanulják az ismeretanyagot a tervezett munka céljának megfelelően. Analóg és digitális film, fénykép kezelése, utómunkához való előkészítése.

1.3.8. . Utómunka

8óra/8 óra

Az élő alakos film és báb, illetve tárgy animációs (pixillált) mozgóképek díszletépítésének műhely technikái. Mozgatható díszletek, bábok anyagai, műhelyfogásainak és készítésének technikái. A különböző figurák, kellékek

(hátterek) térbeli ábrázolásának ismerete szükséges készülendő alkotáshoz legyen az film, animáció vagy akár figura-, kellék-, jelmez-, díszlet, vagy látványterv. 3D digitális és hagyományos technikai ismeretek (plasztikai).

A felvett mozgóképi illetve animációs nyers képi- és hanganyagok technikai illesztése és szinkronizálása. Vizuális effektek szükségszerű használata és ismerete.

A félkész anyag egységes koncepció szerinti „vágása”, digitalizálása és hangsinkronja. A kész produkció exportálása, prezentálása.

1.4. A képzés javasolt helyszíne (ajánlás)-

Számítógépterem, stúdió, báb és díszletépítő műhely

1.5. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek, tanulói tevékenységformák (ajánlás)

1.5.1. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható sajátos módszerek (ajánlás)

Sorszám	Alkalmazott oktatási módszer neve	A tanulói tevékenység szervezeti kerete			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		egyéni	csoport	osztály	
1.1	magyarázat	x	x	x	
1.2.	elbeszélés		x	x	
1.3.	megbeszélés	x	x	x	
1.4.	vizuális szemléltetés, vetítés	x	x	x	Projektor, műhelymunka fázisok bemutatása
	Műhelymunka fázisok bemutatása	x	x	x	Számítógép, stúdió, Műterem, műhely

1.5.2. A tantárgy elsajátítása során alkalmazható tanulói tevékenységformák (ajánlás)

Sor-szám	Tanulói tevékenységforma	Tanulói tevékenység szervezési kerete (differenciálási módok)			Alkalmazandó eszközök és felszerelések (SZVK 6. pont lebontása, pontosítása)
		Egyéni	Csoport-bontás	Osztály-keret	
1.	Információ feldolgozó tevékenységek				
1.1.	Olvasott szöveg önálló feldolgozása	x			
1.2.	Olvasott szöveg, és képi anyag feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.3.	Hallott szöveg, és képi anyag feldolgozása jegyzeteléssel	x			
1.4.	Információk önálló rendszerezése	x			

2.	Ismeretalkalmazási gyakorló tevékenységek, feladatok				
2.1.	Munkafolyamat gyakorlása	x	x	x	Számítógép Stúdió Műhely
3.	Képi információk körében				
3.1.	Műalkotások elemzése	x		x	projektor

1.6.A tantárgy értékelésének módja

A nemzeti köznevelésről szóló 2011. évi CXC. törvény. 54. § (2) a) pontja szerinti értékeléssel