

## Artista I. (Bohóc)

## szakképesítés megszerzésére irányuló szakmai képzéseket megalapozó programkövetelmény

## 0. A javaslatot tevő adatai (A megfelelő elem kiválasztandó)

a) természetes személy esetén:

- név:
- lakcím:
- e-mail cím:
- telefonszám:

b) nem természetes személy esetén:

- név: **oktatásért felelős miniszter**
- jogi személy működési formája (cégforma):
- székhely:
- képviselőre (cégjegyzésre) jogosult személy neve:
- képviselőre (cégjegyzésre) jogosult személy telefonszáma:
- képviselőre (cégjegyzésre) jogosult személy e-mail címe:
- kapcsolattartásra kijelölt természetes személy neve:
- kapcsolattartásra kijelölt természetes személy telefonszáma:
- kapcsolattartásra kijelölt természetes személy e-mail címe:

## 1. A programkövetelmény, illetve az ennek alapján szervezhető szakmai képzés

1.1. megnevezése: Artista I. (Bohóc)

1.2. besorolása a képzési területek egységes osztályozási rendszere (KEOR) szerinti kód alapján:  
0215

## 2. A programkövetelmény alapján szervezhető szakmai képzéssel megszerezhető szakképesítés

2.1. megnevezése: Artista I. (Bohóc)

2.2. szintjének besorolása

2.2.1. az Európai Képesítési Keretrendszer (EKKR) szerint: 5

2.2.2. a Magyar Képesítési Keretrendszer (MKKR) szerint: 5

2.2.3. a Digitális Kompetencia Keretrendszer szerint: 5

## 3. A programkövetelmény alapján szervezhető szakmai képzéssel megszerezhető szakképesítés és az azzal betölthető munkakör vagy végezhető tevékenység kapcsolata, összefüggése:

Nem releváns

## 4. A programkövetelmény alapján szervezhető szakmai képzéshez kapcsolódóan megszerezhető szakképesítéssel ellátható legjellemzőbb munkaterület, tevékenység vagy munkakör leírása:

Az Artista I. (Bohóc) végzettségű személy olyan mozgásművészi képzettséggel rendelkező szakember, aki cirkuszban, varietében, színházban és egyéb előadóművészeti helyeken artistaprodukciónak mutat be művészi kivitelezésben. Az artista az előadóművészet rokon területein (színház-, tánc-, film-, pantomimes, kaszkadőr) képzettségének, képességeinek megfelelő művészi feladatokat lát el. Artista produkciót tervez saját vagy mások ötletei alapján. Mások által alkotott előadásokat dolgoz fel, meglévő műsoranyagot adaptál alkalomhoz, helyszínhez.

A szakképesítéssel rendelkező képes:

– hagyományos-, modern-, “új cirkuszi”-, kortárs cirkuszi, cirkusz–színházi, fizikai színházi előadásban önállóan artista mozgásanyag művészi bemutatására

- társművészetek: zene, tánc, pantomim, színjátszás, kaszkadőr elemek felhasználására a produkciókészítés folyamatában
- új eszközök, fejlesztésére, meglévők új kombinációban történő alkalmazására
- artista tevékenysége folyamatos elemzésére, értékelésére, és tapasztalatai alapján művészi munkájának fejlesztésére
- tájékozódni a szakmai trendekről, követelményekről, felmérni saját kompetenciáit, forrásanyagot gyűjteni
- partnereinek betanítani, betaníttatni a mozgásanyagot, összehangolni tevékenységét partnereivel.

5. A programkövetelmény alapján szervezhető szakmai képzéssel megszerezhető szakképesítéshez szükséges képzési tartalom szabadalmi vagy szerzői jogi oltalom alatti állása

Nem áll szabadalmi vagy szerzői jogi oltalom alatt

6. A programkövetelmény alapján szervezhető szakmai képzés megkezdéséhez szükséges bemeneti feltételek:

- 6.1. Iskolai előképzettség: érettségi végzettség, Artista II. vagy Artista (Bohóc) szakképesítés, párhuzamos oktatás esetén az általános iskola befejezett 4. évfolyama
- 6.2. Szakmai előképzettség: --
- 6.3. Egészségügyi alkalmassági követelmény: szükséges
- 6.4. Szakmai gyakorlat időtartama: --
- 6.5. Pályaalkalmassági követelmény: --

7. A programkövetelmény alapján szervezhető szakmai képzés elvégzéséhez szükséges foglalkozások minimális és maximális óraszám: (Amennyiben a programkövetelmény modulszerű felépítésű, a minimális óraszám a modulonként meghatározott minimális, a maximális óraszám a modulonként meghatározott maximális óraszámok összege.)

7.1. Iskolai rendszerű képzésben: a kerettanterv szerinti óraszám

8. A szakmai követelmények leírása

8.1. Programkövetelmény-modul neve: Cirkuszművészeti ismeretek

Programkövetelmény-modul sorszáma: 1.

Programkövetelmény-modul kompetenciáinak elsajátításához szükséges foglalkozások minimális és maximális óraszám:

- Minimális óraszám: 110
- Maximális óraszám: 210

Képzési forma: Csoportos

<b>Tudás</b>	<b>Képesség</b>	<b>Felelősség</b>	<b>Autonómia</b>
Tájékozott a cirkuszművészeti kérdésekben; A cirkusz, mint szórakoztató intézmény, társadalmi megítélése	Képes a társadalomtudományok (esztétika, művészetszociológia, művészetpszichológia, szemiotika) eredményeinek alkalmazására a cirkuszművészet területén.	A munkavégzés során szem előtt tartja a kitűzött célokat és elvárásokat.	Önállóan alkalmazza az eredményes tanuláshoz és gyakorláshoz szükséges rendet és fegyelmet.
Ismeri a dramaturgia alapfogalmait, a drámai művek elemzésének szempontjait, hatásvizsgálat eszközeit, a „Játszó tér”, térelrendezés (a cirkusz három dimenziója, paraván, függöny), a	Tájékozódik a technikai újdonságokról, ötleteket gyűjt a sport világából, új elemeket, rekvizitumokat talál ki, látványtechnikai elemeket dolgoz ki.	A munkavégzés során szem előtt tartja a kitűzött célokat és elvárásokat. Tervezés saját ötlet alapján önállóan, mások ötletei alapján önállóan, mások által alkotott előadások	Megfelelő gyakorlóhelyet biztosít, tanárt, oktatót, koreográfust, rendezőt, látványtechnikai szakembert foglalkoztat.

hang- és látványtervezés eszközeit.		feldolgozása, meglévő műsoranyag adaptálása alkalomhoz, helyszínhez.	
Ismeri a produkciókészítés folyamatát, a produkciók felépítését, a számszánerek osztályozását, egyes műsorok és artistaprodukciók tartalomelemzésének lehetőségeit.	Képes önállóan artistaprodukció készítés folyamatának megszervezésére. Tájékozódik a szakmai trendekről, követelményekről. Felméri saját kompetenciáit, forrásanyagot gyűjt.	Eldönti, hogy a piac mely területén kíván megjelenni. Kiválasztja az eszközöket, partnert keres. Kiválasztja a produkció elemeit, meghatározza az elemek sorrendjét.	Munkatársai bevonásával végzi a feladatát. Partnereinek betanítja, betaníttatja a mozgásanyagot, összehangolja a tevékenységét a partnereivel.

## 8.2. Programkövetelmény-modul neve: Társzművészeti ismeretek

Programkövetelmény-modul sorszáma: 2.

Programkövetelmény-modul kompetenciáinak elsajátításához szükséges foglalkozások minimális és maximális óraszámja:

- Minimális óraszám: 310
- Maximális óraszám: 470

Képzési forma: Csoportos

<b>Tudás</b>	<b>Képesség</b>	<b>Felelősség</b>	<b>Autonómia</b>
Ismeri a tánc mozgásanyagát, és alkalmazza artista tevékenysége során. Tájékozott a táncművészet történetében, ismeri a történeti korszakok jellemző stílus jegyeit.	Képes társzművészeti elemeket alkalmazni artista elemekkel kombinálva. Korábbi tánc tanulmányai során szerzett gyakorlati tapasztalataira építve képes feltárni a művészi alkotó tevékenység belső alapjait (önismeret, empátia, kreativitás, koncentrációképesség), a szerepelemzési és -építési technikákat.	A munkavégzés során szem előtt tartja a kitűzött célokat és elvárásokat, a korábban elsajátított tánc mozgásanyagának magasabb szinten történő gyakorlását, elmélyítését.	Önállóan képes munkáját végezni, a felmerülő akadályokat megoldja.
Ismeri a színjátszás- és színpadi mozgás ismeretanyagát, és alkalmazza artista tevékenysége során. Tájékozott a színművészet történetében, ismeri a történeti korszakok jellemző stílus jegyeit.	Korábbi színészmesterség tanulmányai során szerzett gyakorlati tapasztalataira építve képes feltárni a színészi alkotó tevékenység belső alapjait (önismeret, empátia, kreativitás, koncentrációképesség), a szerepelemzési és -építési technikákat. Képes színészi helyzetgyakorlatok improvizálására, a mindennapi élet helyzeteinek feldolgozására, drámarészletek megjelenítésére, színpadi kapcsolat teremtésére, a színpadi szerep megformálására, hiteles megjelenítésére.	A munkavégzés során szem előtt tartja a kitűzött célokat és elvárásokat.	Önállóan képes munkáját végezni, a felmerülő akadályokat megoldja.
Ismeri és alkalmazza az artista alpműveltséghez tartozó zenetörténeti, zeneelméleti ismereteket rendszerezésük, a zenei korszakokban való tudatos eligazodás módját.	Képes társzművészeti elemeket alkalmazni artista elemekkel kombinálva. A zeneelméleti és történeti ismereteit képes összekapcsolni a cirkusztörténeti ismereteivel.	A munkavégzés során szem előtt tartja a kitűzött célokat és elvárásokat.	Önállóan képes munkáját végezni, a felmerülő akadályokat megoldja.
Tájékozott az artista alpműveltséghez tartozó di-	A divattörténeti ismereteit képes összekapcsolni a	A munkavégzés során szem előtt tartja a kitűzött	Önállóan képes munkáját végezni, a felmerülő aka-

vattörténeti ismeretekben, a történelmi korok viseleteinek alkalmazhatóságában.	cirkusztörténeti ismereteivel.	célokat és elvárásokat.	dályokat megoldja.
---	--------------------------------	-------------------------	--------------------

8.3. Programkövetelmény-modul neve: Fő szak (Akrobata, Egyensúly, Légtornász, Zsonglőr, Bohóc, Társulati artista) produkció

Programkövetelmény-modul sorszáma: 3.

Programkövetelmény-modul kompetenciáinak elsajátításához szükséges foglalkozások minimális és maximális óraszámja:

– Minimális óraszám: 480

– Maximális óraszám: 620

Képzési forma: Csoportos, Egyéni felkészülés

<b>Tudás</b>	<b>Képesség</b>	<b>Felelősség</b>	<b>Autonómia</b>
Ismeri szakképesítés kimenet mozgásanyagának elemeit, azok kombinációját.	Képes megszerezni a kreatív felhasználáshoz szükséges mozgásbiztonságot.	A munkavégzés során szem előtt tartja a kitűzött célokat és elvárásokat.	Kreatívan használja a megszerzett tudást, újít illetve újat, egyedít próbál.
Ismeri a produkciókészítés folyamatát, a produkciók felépítését, a számszánerek osztályozását, egyes műsorok és artistaprodukciók tartalomelemzésének lehetőségeit.	Képes konkrét, egyénre szabott gyakorlatanyagot tervezni saját vagy partnere adottságai, a produkcióban betöltött szerepe figyelembevételével.	A munkavégzés során szem előtt tartja a készülő produkció szempontjait, a kitűzött célokat és elvárásokat.	Kreatívan használja a megszerzett tudást, újít illetve újat, egyedít próbál megvalósítani a produkció készítés folyamán.
Ismeri a gyakorló fellépések tapasztalatait, a játék összetevőit, hatás eszközeit elemzésének módját.	Képes a több szereplős produkciókban a karakterek különbözőségében, a páros eszköz használatban, az egymásra reagáló játékok hatást növelő erejében rejlő lehetőségeket tisztázni és alkalmazni.	A munkavégzés során szem előtt tartja a készülő produkció szempontjait, a kitűzött célokat és elvárásokat.	Kreatívan használja a megszerzett tudást, újít, illetve újat, egyedít próbál megvalósítani a produkció készítés folyamán.
Ismeri a hagyományos és kortárs cirkuszi produkció, az önálló artista és társulati artista tevékenység jellemzőit.	Képes önállóan vagy társulatban megszerzett tudását kreatívan alkalmazni, a produkciófejlesztés, kortárs mozgásművészeti előadás, fizikai színházi darab alkotása folyamatában. A rendező, koreográfus instrukcióit képes feldolgozni, elképzelésüket kreatívan megvalósítani.	A munkavégzés során szem előtt tartja a készülő produkció szempontjait, a kitűzött célokat és elvárásokat. Társulati munkában, artista produkcióban partnereivel együttműködik. Munkájukat tiszteletben tartja, saját tevékenységével kreatívan és felelősségteljesen segíti azt, nem gátolja.	Kreatívan használja a megszerzett tudást, újít illetve újat, egyedít próbál megvalósítani a produkció készítés, színpadi mű alkotásának folyamatában. A rendezői, koreográfusi instrukciók alapján önállóan dolgozza ki saját mozgásrepertoárjának felhasználásával jeleneteit, trükkanyagát.

9. A programkövetelmény alapján szervezhető szakmai képzéssel megszerezhető szakképesítés társadalmi-gazdasági hasznosíthatóságának bemutatása (munkaerő-piaci relevanciája):

Az Artista I. képzettséggel rendelkező személy elsősorban cirkuszban, varietében, valamint az előadóművészet rokon területein: színház-, tánc-, film-, pantomimművészet, kaszkadőr munkakör vállal képzettségének, képességeinek megfelelő előadóművészi feladatokat. Gyakorlati ismeretei alapján mozgásművészeti társulatokban, fizikai színházban társulati munkára vagy szóló szerepre is alkalmazható.

A magyar cirkuszművészet az elmúlt évtizedek alatt jelentős változásokon ment át. A színházi műfajokhoz történő közeledése új színházi-cirkuszi irányzatot hozott létre, mely a hagyományos artista tudástól eltérő azt a kortárs művészet elemeit ötvözni képes előadóművészeket, magasabb szintű mozgásművészeti tudást feltételez. A kortárs előadóművészet területén a sokoldalúan képzett artistatudás az elmúlt évtizedben különösen keresetté vált. A fizikai színház megjelenése, és népszerűségének növekedése egyre több munkahelyet biztosít az Artista I. képzettségű előadóművészeknek. Hazai és nemzetközi társulatokban, hagyományos cirkuszban és kortárs társulatokban folyamatos a munkaerőpiaci igény. A cirkusz valamely formája a legnagyobb városoktól a legkisebb településekig megtalálható. Működésével, újcirkuszi irányzataival szórakoztatva gondolkodtat el.

**10. A képesítő vizsga megszervezéséhez szükséges feltételek és a képesítő vizsga vizsgatevékenységeinek részletes leírása**

10.1. Személyi feltételek: Az egyes vizsgatevékenységek lebonyolításában a hatályos köznevelésről, illetve a szakképzésről szóló törvények előírásainak megfelelő végzettséggel rendelkező az artista-képzésben résztvevő szakmai tanár, szakoktató és egyéb szakember vehet részt.

10.2. Tárgyi feltételek:

- Számítógépes munkaállomás, nyomtató
- Internet-kapcsolat
- Prezentációtechnikai berendezés (projektor, vagy egyéb prezentációtechnikai megjelenítő egység)
- Előadóművészeti tér (cirkuszi, színházi- vagy egyéb előadóművészeti bemutatóhely)
- Artista eszközök, kellékek, kosztümök
- Artista biztonságtechnikai eszközök

10.3. Vizsgatevékenységek részletes leírása

Megnevezése	Időtartama	Egyes vizsgatételek és feladatok bemutatása	A mérés módszere	Az értékelés szempontjai	Súlyozása százalékos arányban kifejezve a vizsga egészének értékelésében	Egyéb követelmények
Artista produkció bemutatása	30-120 perc	Gyakorlati vizsgatevékenység nyilvános vizsgaelőadásban prezentálva, kiemelt hangsúllyal kell megjelennie a művészi koreográfia és a trükkanyag harmóniájának: I.) Akrobata, Egyensúly, Légtornász, Zsonglőr: A szakképesítés kimenet tananyag tartalmából előadás keretében, betanult 5-10 perces produkció bemutatása egyéni, páros, csoportos formában, legalább 30 % koreográfia tartalommal, zenei anyaggal, kosztüm-ben. II.) Bohóc: A szakképesítés kimenet tananyag tartalmából előadás keretében, betanult szöveges vagy zenei anyaggal kísért bohóc jelenetek (egy entré és	Osztályozás, 1-5 érdemjeggyel	Elsődleges szempont a művészi előadásmód, a koreográfia és trükkanyag harmóniája, közönnyel való kontaktus, a művészi jelenlét; Másodlagosan a bemutatott gyakorlatanyag, nehézségi foka, trükkanyag kombinációk;	70 %	A vizsgára bocsátás feltételeit a 10.5.1 pont tartalmazza.

		két passzázs) bemutatása kosztümben, legalább 15 perc időtartamban összesen. A vizsganyagnak tartalmaznia kell legalább egy egyéni, önálló jelenetet és egy páros/csoportos jelenetet. III.) Társulati artista: Legalább 30 perces mozgásszínházi előadás keretében egy szerep megformálása, kettő választott szakon (Akrobata, Egyensúlyozó, Légtornász vagy Zsonglőr) 4-5 perces önálló vagy partnerrel bemutatott artista produkcióval az előadásba komponáltan.				
Cirkusz- és társzművészeti ismeretek szóbeli vizsgafeladatok	30 perc (ebből 15 perc felkészülés)	Szóbeli vizsgatevékenység tételsor alapján, amely a Cirkuszművészeti- és Társzművészeti ismeretek modulok témaköreinek mindegyikét tartalmazhatja.	Osztályozás, 1-5 érdemjeggyel	Feladat megértése, témátartás; Szakmai tartalom; Szaknyelv alkalmazása;	20 %	A vizsgára bocsátás feltételeit a 10.5.1 pont tartalmazza.
Dokumentumvédés	15 perc	Vizsgadokumentum szóbeli ismertetése és megvédése; A Cirkuszművészeti - és Társzművészeti ismeretek modulok tartalmának megfelelően készített írásos vagy digitális dokumentum bemutatása, és a bizottság által megadott szempontok szerinti megvitatása.	Osztályozás, 1-5 érdemjeggyel	Feladat megértése, témátartás; Szakmai tartalom; Szaknyelv alkalmazása;	10 %	A vizsgára bocsátás feltételeit a 10.5.1 pont tartalmazza.

#### 10.4. A képesítő vizsga egészének értékelése:

A képesítő vizsga egyes vizsgatevékenységeihez rendelt vizsgafeladatok érdemjegye az elért %-os teljesítmények alapján:

- 81 - 100% jeles (5)
- 71 - 80% jó (4)
- 61 - 70% közepes (3)
- 51 - 60% elégséges (2)
- 0 - 50% elégtelen (1)

Ha minden vizsgafeladat eredményes, úgy a képesítő vizsga osztályzatát a vizsgafeladatonként elért érdemjegyek vizsgafeladat értékelési arányával súlyozott átlaga alapján kerekítve, az általános szabályok szerint kell meghatározni.

Sikertelen a képesítő vizsga, ha annak bármelyik vizsgatevékenységéhez rendelt vizsgafeladatának érdemjegye elégtelen (1).

Javítóvizsga esetén csak az elégtelenre, illetve pótlóvizsga esetén csak az igazoltan nem teljesített vizsgatevékenység ismétlése szükséges.

#### 10.5. A képesítő vizsga menetének leírása:

#### 10.5.1. A vizsgára bocsátás feltételei

A Cirkuszművészeti- és Társzművészeti ismeretek modulok tartalmából választott írásos vagy digitális dokumentum készítése, és leadása a vizsgaszervezőnek a vizsga megkezdése előtt a vizsgaszervező által meghatározott határidőre. Tartalma lehet az artista terület valamely szakképesítés kimenetében számszerűsített, saját portfólió (offeranyag), cirkuszműsor vagy egyéb cirkuszművészetet felölelő előadás forgatókönyve.

#### 10.5.2. Írásbeli vizsgatevékenység

-

#### 10.5.3. Gyakorlati vizsgatevékenység

A vizsgafeladat megnevezése: Artista produkció bemutatása

A vizsgafeladat ismertetése: A Gyakorlati vizsgatevékenység nyilvános vizsgaelőadásban prezentálva, kiemelt hangsúllyal kell megjelennie a művészi koreográfia és a trükkanyag harmóniájának.

I.) Akrobata, Egyensúly, Légtornász, Zsonglőr:

Az adott szakképesítés kimenet tananyag tartalmából előadás keretében, betanult 5-10 perces produkció bemutatása egyéni, páros, csoportos formában, legalább 30 % koreográfia tartalommal, zenei anyaggal, kosztümben.

II.) Bohóc:

A szakképesítés kimenet tananyag tartalmából előadás keretében, betanult szöveges vagy zenei anyaggal kísért bohóc jelenetek (egy entré és két passzázs) bemutatása kosztümben, legalább 15 perc időtartamban összesen. A vizsgaanyagának tartalmaznia kell legalább egy egyéni, önálló jelenetet és egy páros/csoportos jelenetet.

III.) Társulati artista:

Legalább 30 perces mozgásszínházi előadás keretében egy szerep megformálása, kettő választott szakon (Akrobata, Egyensúlyozó, Légtornász vagy Zsonglőr) 4-5 perces önálló vagy partnerrel bemutatott artista produkcióval az előadásba komponáltan.

A vizsgafeladat időtartama: 30-120 perc

A vizsgafeladat értékelési súlyaránya: 70 %

#### 10.5.4. Szóbeli vizsgatevékenység

A) A vizsgafeladat megnevezése: Cirkusz- és társzművészeti ismeretek szóbeli vizsgafeladatok

A vizsgafeladat ismertetése: Tételsor alapján, amely a Cirkuszművészeti- és Társzművészeti ismeretek modulok témaköreinek mindegyikét tartalmazhatja.

A vizsgafeladat időtartama: 30 perc (ebből 15 perc felkészülés)

A vizsgafeladat értékelési súlyaránya: 20 %

B) A vizsgafeladat megnevezése: Dokumentumvédés

A vizsgafeladat ismertetése: A Cirkuszművészeti- és Társzművészeti ismeretek modul tartalmának megfelelően készített írásos vagy digitális dokumentum bemutatása, és a bizottság által megadott szempontok szerinti megvitatása.

A vizsgafeladat időtartama: 10 perc

A vizsgafeladat értékelési súlyaránya: 10 %

#### 10.6. A képesítő vizsgán használható segédeszközök és használatuk részletes szabályai:

Gyakorlati vizsgarészhez:

- Előadóművészeti tér (cirkuszi, színházi- vagy egyéb előadóművészeti bemutatóhely)
- Artista eszközök, kellékek, kosztümök
- Artista biztonságtechnikai eszközök

Szóbeli vizsgarészhez:

- Számítógépes munkaállomás
- Prezentációtechnikai berendezés (projektor, vagy egyéb prezentációtechnikai megjelenítő egység)