

Titill: Senuvinna

Skammstöfun: **LEIK2BF05**

Námsgrein: Leiklist

Viðfangsefni: Senuvinna

Prep: 2

Einingafjöldi: 5

Áfangalýsing:

Markmið áfangans er að þjálfar nemendur í að túlka og vinna með texta í handriti og sýna. Í áfanganum er unnið með senur úr leikritum frá ýmsum tímum. Þær eru lesnar og greindar út frá persónum leikritsins, atburðarás og aðstæðum. Nemandi vinnur með þessar persónur og aðstæður á margvíslegan hátt. Ljær þeim svo líf með líkama sínum, hreyfingum og rödd. Unnið út frá kerfi Stanislavskis ásamt ýmsum öðrum aðferðum.

Forkröfur:

LEIK2AB05/LEIK1AB05

Þekkingarviðmið

Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:

- kerfi um eðli og ýmis kerfi um vinnu leikarans og áhrif þess á nútíma leiklist, m.a. kerfi Stanislavskis.

Leiktexta í handriti:

- Byggingu leiktextans
- Persónusköpun
- Undirtexta
- Sviðsleiðbeiningum
- Sviðslýsingum

Grunnatriðum í tækni og sköpun leikarans:

- Raddbeitingu
- Líkamsbeitingu
- Notkun rýmis
- Samspili milli leikara á sviði
- Samspili við áhorfendur
- Mikilvægi ímyndunarafslsins í vinnu leikarans

Leikniviðmið

Nemandi skal hafa öðlast leikni í:

Nemandi skal hafa öðlast leikni í:

- Textameðferð.
- Að setja sig í hlutverk.
- Persónusköpun.
- Spuna í tengslum við leiktexta.
- Raddbeitingu.
- Framsögn.
- Líkamsbeitingu.
- Rýmisskynjun.
- Hlustun (að heyra, sjá og skynja umhverfi sitt og meðleikara).
- Skapandi hugsun.

Hæfniviðmið

Nemandi skal geta hagnýtt þá almennu þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að:

- Taka þátt í vinnu með texta sem skrifaður er upp í handriti.
- Nálgast leiktexta á fjölbreyttan hátt: út frá greiningu, spuna og leiktækni.
- Nota tækni leikarans (líkama, rödd, framsögn, tilfinningar, hugsun og hlustun) til að skapa trúverðugar aðstæður og persónur á leiksviði.
- Vinna með að með aðferðir Stanislavskis ásamt fleiri aðferðum.

Námsmat

Vinna nemenda yfir önnina er metin með leiðsagnarmati jafnóðum og hún fer fram. Nemendur fá leiðbeinandi endurgjöf á staðnum. Í lokin hvers verkefni fá nemendur umsagnir ásamt einkunn. Lögð eru fyrir ýmis verkefni sem tengjast heildar vinnuferlinu og styðja við þá sköpun sem á sér stað. 80% mætingarskylda er í áfangann. Í lokin fá nemendur eina heildar einkunn fyrir öll verkefni annarinnar.