

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-1EM38-II-4
Przedmiot:	Instrument
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuki muzycznej, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2015
Tytuł lub szczegółowa nazwa przedmiotu:	skrzypce
Rok/Semestr:	II/4
Liczba godzin:	15,0
Nauczyciel:	Drzazga Dariusz, dr hab.
Forma zajęć:	konwersatorium
Rodzaj zaliczenia:	egzamin
Punkty ECTS:	3,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	5,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 15,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 45,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 20,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 5,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	średnio zaawansowany
Wstępne wymagania:	Dysponowanie średniozaawansowanymi umiejętnościami w zakresie gry na instrumencie
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • dyskusja dydaktyczna • konsultacje • metody nauczania czynności ruchowych • objaśnienie lub wyjaśnienie • opis • opowiadanie • pokaz • wykład konwersatoryjny
Zakres tematów:	1. Kontynuacja nauki gry na instrumencie. a. kształtowanie i utrwalanie postaw gry na instrumencie. 2. Poznanie literatury skrzypcowej. a. poznanie różnych form muzycznych od miniatur do koncertu. b. utwory solowe z różnych okresów muzycznych. 3. Poglębianie biegłości warsztatowej. a. wrażliwość na piękno dźwięku. b. kontrolowanie intonacji. c. rozwijanie biegłości lewej ręki. d. praca nad rodzajami smyczkowania. e. dalsza nauka gry dwudźwięków. f. dalsza nauka zmian pozycji (I, II, III). g. wprowadzanie łatwych fałszów. 4. Rozwój wrażliwości muzycznej i umiejętność zastosowania jej w praktyce wykonawczej. a. na przykładzie wykonywanych utworów. 5. Kontynuacja pracy nad utworami przygotowywanymi do egzaminu. a. dobór ćwiczeń do problemów pojawiających się w utworach. b. prezentacja wzorów na usprawnienie selektywności artykulacji. c. praca nad jakością dźwięku. 6. Praca z towarzyszeniem akompaniamentu fortepianu. a. przygotowanie do egzaminu. a. umiejętność dostrojenia się do drugiego instrumentu. b. korygowanie drobnych błędów intonacyjnych. c. utrzymanie jednego pulsu w utworze. d. ujednolicenie artykulacji i dbałość o stronę muzyczną utworu. 7. Rozwijanie wyobraźni muzycznej. a. przedstawienie wielu możliwości interpretacji utworu. b. kształtowanie indywidualnej potrzeby budowania kulminacji logiki narracji. c. umiejętność wykorzystania posiadanych umiejętności do wykonania utworu. 8. Wibracja, jako element ekspresji w utworze. a. sposoby ćwiczenia i zapis. b. zastosowanie w praktyce wykonawczej. 9. Metody utrwalania wiedzy i umiejętności w praktyce wykonawczej. a. wybranych utworów. a. systematyka pracy i dobór odpowiednich ćwiczeń. b. estetyka gry i korygowanie błędów. c. wrażliwość na barwę dźwięku, selektywność artykulacji, precyzyjną technikę i intonację. 10. Inne składowe gry – kształtowanie pamięci. a. świadome lub mimowolne opanowanie tekstu. b. sposoby zapamiętywania. c. pamięć intelektualna pozwalająca ogarnąć i uporządkować formę utworu. d. świadome przenoszenie tekstu do sfery pamięci. 11. Poglębianie możliwości interpretacyjnych utworu ze zrozumieniem zawartych w nim treści muzycznych. a. umiejętność rozwijania motywów. b. budowanie napięcia dynamicznego. c. ekspresja i zaangażowanie przekazu. 12. Trema i stres. a. przyczyny stresu. b. poszukiwania sposobów pokonywania stresu, w trakcie występu publicznego. 13. Kontynuacja pracy warsztatowej i muzycznej w oparciu o utwory przygotowane do pokazu praktycznego na egzaminie.
Forma oceniania:	• zaliczenie praktyczne
Literatura:	1. <i>F. Wohlfahrt, 60 Etud op. 45, PWM</i> 2. <i>C. Dancla, Mała szkoła melodii, PWM</i> 3. <i>M. Popławski, Łatwe utwory na skrzypce i fortepian, PWM</i> 4. <i>F. Seitz, Koncert uczniowski G-dur, PWM</i> 5. <i>A. Vivaldi, Koncert skrzypcowy a – moll, PWM</i>
Dodatkowe informacje:	W przypadku studentów, którzy posiadają już umiejętność gry na skrzypcach program nauki dostosowywany jest do poziomu gry jaki reprezentują.