

Efekty uczenia się przedmiotu

Moduł:	Instrument z elementami improwizacji
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuki muzycznej
Specjalność:	specjalność muzyka rozrywkowa
Poziom:	I stopień
Typ:	stacjonarny
Profil:	ogólnoakademicki
Rok zatwierdzenia oferty dydaktycznej:	2025

Symbol	Opis	Kierunkowe efekty uczenia się	Charakterystyki drugiego stopnia PRK
01W	Student, który zaliczył przedmiot, zna i rozumie podstawowe sposoby wykonywania muzyki improwizowanej na wybranym instrumencie	• K_W01	• P6S_WG
02W	zna tendencje rozwojowe w ramach muzyki rozrywkowej	• K_W02	• P6S_WG
03W	zna i rozumie kierunki w rozwoju historii muzyki rozrywkowej, w tym podstawowy repertuar na wybranym instrumencie	• K_W03	• P6S_WK
04W	zna różnorodności gatunków muzyki rozrywkowej i związanych z nimi tradycji wykonawczych w grze na wybranym instrumencie	• K_W07	• P6S_WK
05U	potrafi samodzielnie dobierać repertuar z zakresu programu studiów i efektywnie pracować nad jego przygotowaniem	• K_U01	• P6S_UW
06U	potrafi publicznie zaprezentować repertuar z zakresu programu studiów w tym utwory z elementami improwizacji	• K_U02	• P6S_UW
07U	potrafi przyjąć prawidłową postawę i wprowadzić zasady ustawienia aparatu gry na instrumencie	• K_U03	• P6S_UW
08U	potrafi wykorzystać wiedzę teoretyczną w praktyce wykonawczej	• K_U04	• P6S_UW
09U	potrafi tworzyć improwizowany akompaniament do wybranego materiału muzycznego	• K_U06	• P6S_UW
10U	posiada umiejętności techniczne i muzyczne, pozwalające na przygotowanie repertuaru z zakresu programu studiów	• K_U07	• P6S_UW
11U	posiada umiejętność stałego doskonalenia warsztatu instrumentalisty	• K_U09	• P6S_UU
12U	potrafi opanować tremę i dostosować się do warunków występu publicznego	• K_U16	• P6S_UK
13K	jest gotów i ma świadomość konieczności stałego rozwoju warsztatu gry i organizacji pracy	• K_K01	• P6S_KR
14K	jest gotów do analizy i świadomej interpretacji informacji dotyczących podjętych zadań	• K_K03	• P6S_KR
15K	dąży do uzyskania jak najlepszych efektów swojej pracy i przestrzegania zasad etyki zawodowej	• K_K10	• P6S_KO • P6S_KR
16K	jest gotów do prezentowania swojej gry na wybranym instrumencie w sposób świadomy i komunikatywny	• K_K13	• P6S_KO • P6S_KR