

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-2EM3bmr-I-1	
Przedmiot:	Zespół instrumentalny	
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuki muzycznej, II stopień [4 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014	
Specjalność:	muzyka rozrywkowa	
Rok/Semestr:	I/1	
Liczba godzin:	15,0	
Nauczyciel:	Brych Janusz, dr	
Forma zajęć:	ćwiczenia	
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę	
Punkty ECTS:	1,0	
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 15,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 10,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 5,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu	
Poziom trudności:	średnio zaawansowany	
Wstępne wymagania:	1. Znajomość podstaw harmonii jazzowej. 2. Umiejętność gry na instrumencie muzycznym.	
Metody dydaktyczne:	• ćwiczenia przedmiotowe • klasyczna metoda problemowa • metoda sytuacyjna • objaśnienie lub wyjaśnienie • pokaz	
Zakres tematów:	Dobór tematów dostosowywany do poziomu i możliwości technicznych poszczególnych uczestników zajęć.	
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • inne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • zaliczenie praktyczne	
Literatura:	1. The New Real Book vol. 1 2. The New Real Book vol. 2 3. The New Real Book vol. 3 4. 1 Brazylian Jazz Real Book. 5. Songbook Tom Jobim. 6. Jazz Fake Book.	
Modułowe efekty kształcenia:	01W 02W 03W 04U 05U 06U 07U 08K 09K	Posiada wiedzę dotyczącą stylistycznej gry zespołowej Definiuje rolę poszczególnych instrumentów w zespole Ma wiedzę dotyczącą różnego rodzaju interpretacji Rozróżnia różnego rodzaju rytmikę (swingowa, pop, bossa nova) Potrafi operować formą Potrafi swobodnie poruszać się w różnych stylistykach Współpracuje w zespole podczas prób i koncertów Jest świadomy poziomu swoich umiejętności Jest koleżeński i pomocny w rozwiązywaniu problemów