

# Zongorajáték fejlesztése különböző karakterű műveken keresztül

Gulyás Kornélia küldte be 2024. 05. 13., h - 10:12 time időpontban

## **Terv típusa**

Óraterv

## **Szektor**

Művészetek és humán tudományok

## **Témakör, tanulási terület**

Zongoraoktatás

## **Szakmai tantárgy(ak)**

klasszikus zongora

## **Évfolyam**

1. évfolyam

## **Tanulási, fejlesztési célok**

Karakteres zongorajáték fejlesztése különböző billentésmódokon keresztül

## **Szükséges eszközök**

Zongora, zongorakotta, kottafüzet

## **Óra előtt vagy projekthez kiadott anyagok**

Papp Lajos: Zongora ABC 1.: Három különböző karakterű, változó nehézségű zongoradarab

## **Az óra / projekt bevezető része, előkészítése**

Az óra első perceit kötetlen beszélgetéssel indítjuk a feloldódás érdekében, majd bemelegítésként különböző technikai készségeket fejlesztő kis feladatok következnek, játékos formában.

## **Az óra / projekt megvalósítása**

- a korábbi órán magabiztosan elsajátított "Kakukk" című darab eljátszása
- esetleges technikai, valamint előadásmódbeli fejlesztés
- következő mű eljátszása előbb külön, majd tanári bemutatás, szemléltetés után két kézzel is
- technikai tanácsok az otthoni gyakorláshoz
- négykezes zongoradarab ("Boszorkánycsúfoló) eljátszása (tanárral)
- karakteres játékra való törekvés
- óra végén hasonló karakterű négykezes művek meghallgatása Youtube-ról

### **Értékelési terv**

- tanulót óra közben is dicsérettel motiválom, ügyességét óra végén matricával jutalmazom, valamint biztatom a további otthoni munkára
- amennyiben szükséges, gyakorlási tervet javaslok
- értékelés jegy formájában a hónap végén történik a Kréta rendszerben.

### **Differenciálás**

A gyermekek tudásának értékelésére, összehasonlítására a félévi illetve évvégi hangversenyeken, valamint a vizsgán van lehetőség. Az egyéni órák miatt a folyamatos differenciálás szükségtelen.

### **Házi feladat, projektfeladat**

A tanult művek gyakorlása a tanár által adott instrukciók figyelembevételével.

### **Közoktatási tantárgy(ak)**

művészet és kultúra