

Učni načrt

Izbirni predmet

PROGRAM OSNOVNOŠOLSKEGA IZOBRAŽEVANJA

*KLAVIJATURA IN
RAČUNALNIK*

Učni načrt

Izbirni predmet

PROGRAM OSNOVNOŠOLSKEGA IZOBRAŽEVANJA

KLAVIATURA IN RAČUNALNIK

Učni načrt za izbirni predmet

KLAVIATURA IN RAČUNALNIK

DELOVNA SKUPINA

mag. **Dimitrij Beuermann**, Zavod RS za šolstvo

Lado Jakša, samostojni kulturni delavec

Igor Beuermann, Kulturno društvo EN VOX

Izdala in založila **Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo**

Za ministrstvo dr. **Milan Zver**

Za zavod **Alojz Pluško**

Uredila **Zvonka Labernik**

Jezikovni pregled **Tine Logar**

Oblikovanje **Tanja Radež**

Prelom in tisk **Tiskarna Kočevski tisk d. d., Kočevje**

Prvi natis

Ljubljana, 2005

CIP - Kataložni zapis o publikaciji
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

371.214.1:781

BEUERMANN, Dimitrij

UČNI načrt. Izbirni predmet : program osnovnošolskega izobraževanja. Klaviatura in računalnik / [[pripravila] delovna skupina Dimitrij Beuermann, Lado Jakša, Igor Beuermann]. - 1. natis. - Ljubljana : Ministrstvo za šolstvo in šport : Zavod RS za šolstvo, 2005

ISBN 961-234-357-8 (Zavod Republike Slovenije za šolstvo)

1. Gl. stv. nasl. 2. Jakša, Lado 3. Beuermann, Igor

222316800

K a z a l o

1 Opredelitev predmeta	5
2 Splošni cilji predmeta	6
3 Operativni cilji predmeta – vsebine/pojmi/dejavnosti	7
4 Standardi znanja	9
5 Specialnodidaktična priporočila.....	10

1 OPREDELITEV PREDMETA

Izbirni predmet klaviatura in računalnik je namenjen učencem od 7. do 9. razreda. Predmet traja dve leti po 35 ur letno (v 9. razredu 32 ur). Učenci v 7., 8. ali 9. razredu začnejo s prvim delom programa z naslovom Klaviatura in računalnik 1. Po opravljenem prvem delu programa je v 8. ali 9. razredu mogoče izbrati nadaljevanje z naslovom Klaviatura in računalnik 2.

Klaviature so plod tehničnega razvoja 20. stoletja. Povezava klaviatur z računalnikom prinaša nove zvočne in glasbenoizrazne možnosti na področju inštrumentov s tipkami. Poleg sicer izjemno razširjene in medijsko razvpite uporabe v tako imenovani »zabavni in rok glasbi«, tehno glasbi in drugih sodobnih zvrsteh ponujajo klaviature tudi veliko različnih možnosti uporabe na področju bolj angažiranih stilov (tako imenovane sodobne »klasične« ali »resne« glasbe, elektronske glasbe 20. stoletja, džeza in drugih eksperimentalnih zvrsti).

Tudi v pedagoškem in glasbeno-tehničnem smislu postavljajo možnosti klaviatur nova merila. Pri poučevanju teh inštrumentov je posebej pomembna ustvarjalna uporaba tistih funkcij (zmožnosti inštrumenta), ki sicer pogosto zavajajo s svojo avtomatsko in vnaprej programirano »zvočnostjo«. S pomočjo povezave z računalnikom je mogoče vnaprej programirano glasbo tudi razstaviti na sestavne dele, jih analizirati, »v živo« zaigrati in na koncu tudi teoretično razumeti.

Pomembno področje izbirnega predmeta predstavlja smiseln ter zvočno-estetsko-ustvarjalen izbor zvokov in zmožnosti inštrumenta ter oblikovanja tona (tako z udarcem na tipko kot s kasnejšo obdelavo na računalniku in uporaba snemalnih možnosti: zapisa v elektronski spomin v samem inštrumentu ali s pomočjo računalniškega notnega zapisa. S klaviaturami je ustvarjanje glasbe postalo dostopno vsakemu učencu. S pomočjo računalnika je mogoče ustvariti zvočno sliko in v njej uporabiti različne zvočne barve. Ta zvočna slika ponuja učencu povratno informacijo, kaj zapisane note (grafični znaki na papirju) predstavljajo v svoji zvočni podobi.

Usposobljenost za pretvarjanje grafičnega (notnega) zapisa v »slišanje-v-sebi« je običajno povezana z dolgoletnim glasbenim izobraževanjem. S pomočjo glasbenih programov pa lahko učenci svoje ideje neposredno preverijo na računalniku in jih nato na podlagi povratne informacije preurejajo ali dopolnjujejo. Umetnost skladanja ali prirejanja glasbe je s pomočjo računalnika postala dostopnejša že v začetnih obdobjih glasbenega izobraževanja. Udejstvovanje v glasbeni ustvarjalnosti se dotika visokih nivojev glasbenega znanja in omogoča globlje doživljanje glasbe. Obvladovanje le-tega pa obljublja učencu ohraniti globlje glasbeno doživljanje ter veselje in ljubezen do glasbe tudi po končanem šolanju.

2 SPLOŠNI CILJI PREDMETA

Splošni cilji izbirnega predmeta klaviatura in računalnik so:

- razvijati glasbene sposobnosti (melodični, ritmični, harmonski posluš, estetsko oblikovanje, muzikalnost) in izvajalske spretnosti (tehniko igranja na klaviature) ob glasbenih dejavnostih;
- poznavati temeljne značilnosti glasbenih zapisov (gafični – notni in različne oblike računalniškega zapisa glasbe) in uporabljati sodobno tehnologijo glasbenega zapisa;
- ustvarjati glasbo, sproščati lastne zvočne zamisli in domišljijo ter preizkušati procese glasbenega oblikovanja;
- vzbujati veselje in pozitivna čustva do glasbe ter zanimanje za različne oblike glasbenega udejstvovanja;
- razvijati odgovornost in smisel za sodelovanje pri skupnem muziciranju;
- poslušati, peti, igrati, prepoznavati in vrednotiti značilnosti glasbenih vsebin;
- spoznavati povezavo glasbe z besedno in likovno umetnostjo.

3 OPERATIVNI CILJI PREDMETA – VSEBINE/POJMI/DEJAVNOSTI

Operativni cilji predmeta klaviatura in računalnik vsebujejo igranje na klaviature, oblikovanje zvoka, igranje v skupinah, ustvarjanje glasbe ob pomoči računalnika in spoznavanje glasbenih elementov ter ocenjevanje in vrednotenje glasbe.

KLAVIATURA IN RAČUNALNIK 1	KLAVIATURA IN RAČUNALNIK 2
<p>Učenci:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spoznavajo inštrument in njegove lastnosti ter zmožnosti; • povezujejo akordna sozvočja, izvajalsko specifična za klaviature; • razvijajo prstno igro; • zaigrajo enostaven notni zapis; • ritmizirajo in zapojejo skladbe, ki jih igrajo; • pojejo svoje melodične in ritmične zamisli ter jih prenašajo na klaviature; • uporabljajo osnovna oblikovanja zvoka (dinamika udarca, spreminjanje zvočne barve); • spoznajo se z zvočno dinamiko in barvo zvoka; • poznajo in ustrezno skladbi uporabljajo zvoke in spremljave; • igrajo enoglasne skladbe ob spremljavi učitelja; • improvizirajo enostavne glasbene dialoge: »klic in odgovor«; • igrajo v manjših skupinah; • v skupinah preizkušajo različne zvočne barve; • oblikujejo glasbene misli (lastne in poustvarjalne); • z lastno izbiro zvokov in spremljav na novo oblikujejo skladbe; • sestavljajo lastne krajše zvočne predstave; 	<p>Učenci:</p> <ul style="list-style-type: none"> • izvajajo intervale, lestvice in akorde; • igrajo na pamet, ustvarjajo lastne zvočne predstave krajših skladb; • pojejo ali povzete glasbene teme, ki jih igrajo, spremljajo ali aranžirajo; • uporabljajo dinamiko, barvo tona, tempo in artikulacijo (s tehničnimi sredstvi, ki jih omogoča elektronski inštrument); • oblikujejo improvizirane ritmične in melodične linije ter harmonske postope; • vadijo skupinsko igro v različnih zasedbah in kombinacijah; • skupinsko improvizirajo; • postopno spoznavajo in uporabljajo različne vrste notacije zvoka ter zapisa v elektronski spomin; • oblikujejo in zapisujejo glasbene misli (lastne in poustvarjalne); • z lastno izbiro zvokov in spremljav na novo oblikujejo skladbe; • sestavljajo lastne skladbe; • zapisujejo glasbo: svinčnik in papir (notni in grafični zapis), zvočna kasetna, računalniški program; • izražajo se na ustvarjalen način ter udeležujejo lastne glasbene zamisli; • seznanijo se z osnovami improvizacije in spremljajo po posluhu;

KLAVIATURA IN RAČUNALNIK 1	KLAVIATURA IN RAČUNALNIK 2
<ul style="list-style-type: none"> • seznanijo se z zapisovanjem in snemanjem glasbe na računalnik; • spoznavajo osnove notnega zapisa, harmonske simbole, osnovno glasbeno gramatiko in obliko; • opažajo glasbene celote in sestavne dele; • spoznavajo skladbe različnih glasbenih zvrsti; • spoznavajo domače in tuje otroške, ljudske in umetne pesmi; • prepoznavajo skladnost med zapisano in zaigrano glasbo; • besedno izražajo mnenje o posameznih skladbica in njihovih karakterjih. 	<ul style="list-style-type: none"> • spoznavajo skladbe različnih glasbenih zvrsti; • spoznavajo različne oblike notnega zapisa in ustrezne notacije zvoka ter zapisa v elektronski spomin; • spoznavajo osnovne značilnosti različnih glasbenih stilov; • analizirajo, se pogovarjajo in ocenjujejo lastne izvedbe ter izvedbe drugih učencev.

4 STANDARDI ZNANJA

4.1 KLAVIATURA IN RAČUNALNIK 1

Učenci znajo:

- zaigrati 8 skladbic ustrezne težavnosti;
- obvladovati osnovno tehniko igranja na klaviature;
- prepoznati in uporabljati različne glasbene elemente;
- zapisati (posneti) skladbo na računalnik.

4.1 KLAVIATURA IN RAČUNALNIK 2

Učenci znajo:

- zaigrati 8 skladbic ustrezne težavnosti;
- obvladovati osnovno tehniko igranja na klaviature in uporabljati dodatne možnosti inštrumenta;
- v skupnem igranju prevzeti svojo glasbeno vlogo;
- prepoznati in uporabljati različne glasbene elemente;
- izdelati priredbo ali si izmisliti lastno skladbo;
- zapisati (posneti) priredbo ali lastno skladbo na računalnik.

Minimalni standardi znanj so:

- štiri zaigrane skladbice ustrezne težavnosti;
- temeljno poznavanje in uporaba glasbenih možnosti klaviature ter računalniškega glasbenega zapisa.

5 SPECIALNODIDAKTIČNA PRIPOROČILA

Učna metoda naj upošteva naslednje zaporedje učnih korakov: poslušanje glasbe, petje in gibanje ob glasbi, igranje glasbe na klaviature in ustvarjanje glasbe s pomočjo klaviatur in računalnika.

Glasbene aktivnosti podpirajo glasbene cilje učne ure in enako pomagajo vsem učencem: tistim, ki imajo boljše razvite vidne, slušne ali pa gibalne načine učenja. Igranje na inštrumente, petje, ritmične vaje, igranje v skupinah, teorija glasbe in zakonitosti delovanja glasbenih računalniških programov, ustvarjanje glasbe in pogovor o glasbi se v vsaki uri prepletajo in utrjujejo doseganje in pomnjenje učnih ciljev. Zaradi naštetih vsebin in oblik učnega dela je mogoče predvideti združevanje dveh učnih ur v eno učno enoto.

Učenčeve motorične spretnosti se nadgrajujejo v skladu s sposobnostmi vsakega posameznega učenca. Učenci lahko sodelujejo pri oblikovanju lastnega programa napredovanja.

Klaviature omogočajo uporabo treh osnovnih glasbenih elementov: melodije, harmonije in ritma. Na razpolago ponuja zvočne barve mnogih inštrumentov v velikem glasovnem obsegu. Klaviature povežemo z računalnikom, na katerega učenci posnamejo svoje igranje. To nam omogoča takojšnje kritično poslušanje in analizo zaigranega. Prek povezav z internetom je mogoče povezovati učence večjega števila šol in izmenjevati dosežke ter izkušnje. Učna mreža lahko učencem ponudi učne aktivnosti tudi v prostem času, povezovanje med učenci pa lahko spremeni učenje v še posebej dragocen in tudi zabaven dogodek. Učenci si razvijajo sposobnosti branja, zapisovanja (z grafičnimi simboli, na magnetofonski trak oziroma računalniški zapis) ter se navajajo na sodobno glasbeno tehnologijo.

Medpredmetne povezave je mogoče najti predvsem s predmetoma glasba (obravnavana in dodatna obdelava glasbenih vsebin) in likovna vzgoja (povezave med glasbo kot govorico zvočnih barv in oblikovnih struktur ter likovno umetnostjo).

