

Klasa I i II cyklu sześcioletniego oraz I cyklu czteroletniego

- poznanie podstawowych części budowy akordeonu
- nauka prawidłowej postawy podczas gry na akordeonie
- ustawienie dłoni w prawej i lewej ręce
- nauka prawidłowego miechowania
- nauka prostych melodii na pamięć
- poznanie manualu basowo akordowego oraz melodycznego w lewej ręce

- gamy i pasaże do jednego znaku przy kluczu, legato i non legato oburącz
- dwa utwory polifonizujące lub polifoniczne
- ćwiczenia o różnej problematyce
- dwa utwory dowolne

Klasa III i IV cyklu sześcioletniego oraz Klasa II cyklu czteroletniego

- doskonalenie prawidłowego miechowania
- nauka czytania a vista
- nauka frazowania
- kształtowanie dźwięku
- proste ćwiczenia rozwijające grę na obu manualach basowych
- gra w zespole

- gamy i pasaże do dwóch znaków przy kluczu oburącz. Legato, portato i staccato
- ćwiczenia o różnej problematyce
- cztery utwory polifoniczne
- utwory dowolne
- etiudy

Klasa V cyklu sześcioletniego oraz III cyklu czteroletniego

- doskonalenie poznanych technik artykulacji
- nauka rozszerzonych technik miechowania
- prowadzenie głosów w manualu melodycznym lewej ręki
- czytanie a vista
- różne sposoby grania na akordeonie guzikowym
- gra w zespole
- gamy i pasaże do czterech znaków przy kluczu oburącz
- ćwiczenia o różnej problematyce
- utwory polifoniczne
- etiudy

Klasa VI cyklu sześcioletniego oraz IV cyklu czteroletniego

- tremolando rytmiczne

- dwugłos w prawej lub lewej ręce
- rozwój pamięci
- Gra w zespole
- rozwój wrażliwości muzycznej
- przygotowanie ucznia do egzaminów w szkole muzycznej II stopnia

- gamy i pasaże do czterech znaków przy kluczu oburącz
- ćwiczenia o różnej problematyce
- etiudy
- utwory dowolne

Punktowe kryteria oceniania na egzaminie końcoworocznym:

-ocenę celujący (25 pkt.) otrzymuje uczeń będący laureatem konkursów i przesłuchań, Prezentuje grę bezbłędną muzycznie, technicznie, oraz ciekawą artystycznie. Ponadto wykazuje nienaganną postawą w zakresie kultury osobistej, oraz poszanowania instrumentów i dobrego mienia szkoły.

-ocenę bardzo dobry (24-21 pkt.) otrzymuje uczeń, który prezentuje grę bezbłędną muzycznie, technicznie, oraz ciekawą artystycznie, który opanował zakres materiału obowiązujący w danej klasie.

-ocenę dobry (20-16 pkt.) otrzymuje uczeń, który opanował zakres materiału obowiązujący danej klasie, oraz prezentuje grę poprawną technicznie i muzycznie.

-ocenę dostateczny (15-13 pkt.) otrzymuje uczeń, który wykonał program z niedociągnięciami technicznymi, muzycznymi i pamięciowymi, ale opanował grę umożliwiającą dalsze postępy przy systematycznej pracy.

-ocenę dopuszczający (12-11 pkt.) otrzymuje uczeń, który nie wykonał minimum programowego w danej klasie, jego gra charakteryzuje się brakami techniczno-muzycznymi, ale nie wyklucza postępów przy dalszej systematycznej pracy.

- ocenę niedostateczny (10 pkt. i poniżej) otrzymuje uczeń który nie opanował minimum programowego, oraz nie rokuje nadziei na dalsze postępy, nawet przy wyjątkowej, systematycznej pracy.