



Zabawy dźwiękiem i rytmem

Zdobywane umiejętności czyli:

- dziecko zauważa dźwięki i rytmy w otoczeniu,
- potrafi odtworzyć rytm według podanego kodu,
- potrafi zakodować ułożony przez siebie rytm,
- poznaje nietuzinkowe zastosowania różnych przedmiotów i wykorzystuje je do tworzenia dźwięków,
- potrafi zapisać graficznie melodię, korzystając ze słuchu, zapisu nutowego lub zapisu za pomocą nazw dźwięków.

Co będzie potrzebne:

1. Kolorowy komplet przedmiotów (jednakowy dla każdego ucznia bądź grupy uczniów oraz nauczyciela). Mogą to być kartoniki, zakrętki od butelek, klocki czy kolorowe kubki.
2. Stanowisko komputerowe z dostępem do internetu dla każdego ucznia lub pary uczniów.

Przebieg zajęć:

1. Nauczyciel prosi uczniów o całkowite wyciszenie się i wsłuchanie w otoczenie. Po krótkiej chwili uczniowie wypowiadają się na temat usłyszanych dźwięków.
2. Nauczyciel prosi uczniów, aby sami wymyślili jakiś dźwięk i podali jego przykład (czynnie). Następnie każdy uczeń rytmicznie swój dźwięk generuje, stając się elementem klasowej orkiestry. Zabawa trwa krótko, około 1 minuty. Staramy się stworzyć muzykę, a nie hałas. Prosimy uczniów, aby dźwięki nie były zbyt głośne. Dążymy do tego, aby klasa osiągnęła wspólny rytm.
3. W dalszej części wprowadzającej do zajęć nauczyciel wyświetla uczniom krótkie filmiki z YT prezentujące w jaki niestandardowy sposób można użyć warzyw (<https://www.youtube.com/watch?v=1ZQqu8M-EGs&fbclid=IwAR25vj55p2obDYSozv-7MCUq2Y8pGx19hHROPVFaiBRVKvPdD-HasgY3BDw>), lub maszyny do pisania (<https://www.youtube.com/watch?v=tAdua8pGcE4>).
4. Prowadzący zajęcia zapowiada, że teraz klasa zakoduje własne rytmy i podaje przykładowy kod:



kłaśnięcie



tupnięcie



stuknięcie
palcem



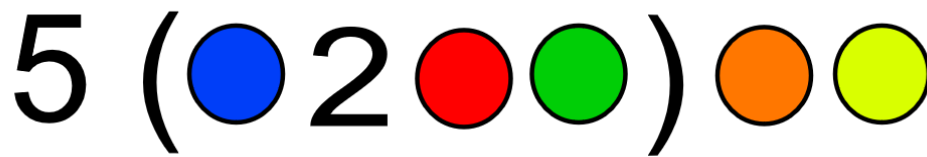
klask
językiem



cisza

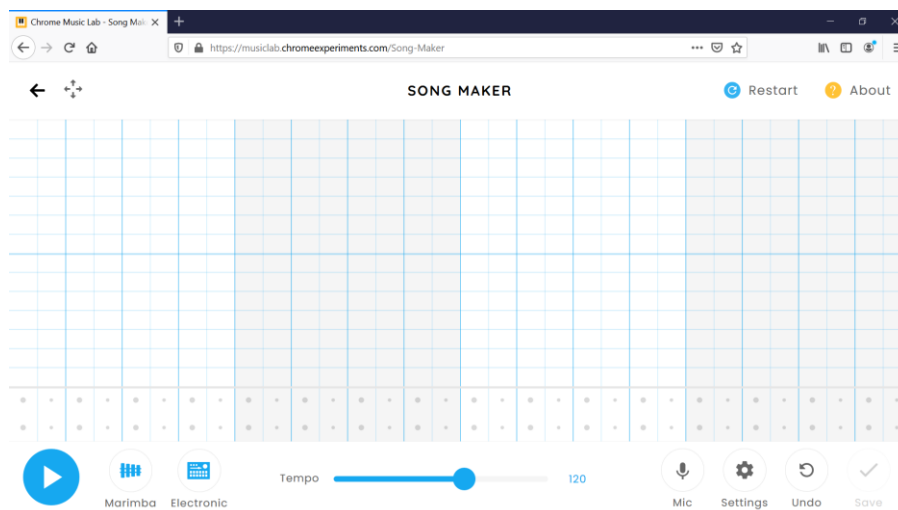
5. Po omówieniu zakodowanego poniżej wzoru z zastosowaniem powtórzeń dzieci wspólnie odtwarzają dźwięki:

Zabawy dźwiękiem i rytmem



Przy okazji omawiania powtórzeń warto (moim zdaniem) przemycić ich trudniejszą nazwę używaną przez programistów (iteracja). Nie wymagajmy przy tym, aby dzieci tę nazwę zapamiętały ani też nie oczekujmy, że to zrobią. Celem jest zupełnie coś innego. Pokazanie dzieciom, że często coś co ma skomplikowaną nazwę wcale skomplikowane nie jest.

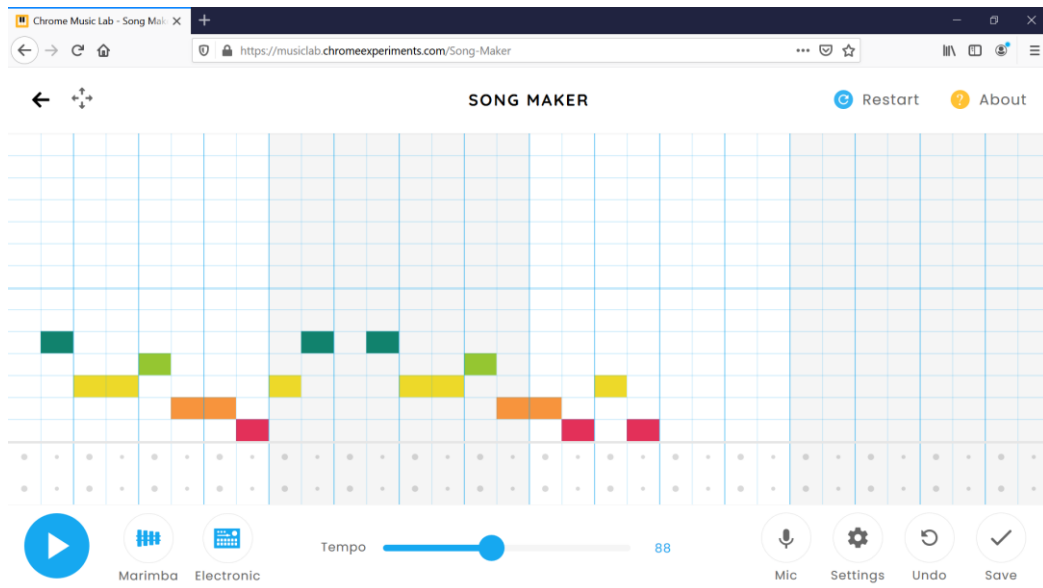
6. Teraz uczniowie mogą sami zakodować własne powtarzalne rytmy. Ze względu na ograniczony czas dobrze byłoby zrobić to w grupach. Wtedy każda grupa będzie mogła swój rytm zaprezentować (bo pozwoli na to czas), zapraszając do zabawy innych. Trzeba tylko zadbać o to, aby to były krótkie kody.
7. Prowadzący zapowiada dalszą zabawę z dźwiękami i prezentuje uczniom stronę <https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker>



Dzieci przez chwilę zapoznają się z jej możliwościami (zmiana tempa, wybór instrumentów, możliwość zapisu ułożonego utworu itp.). Narzędzie jest proste i intuicyjne, dlatego nauczyciel nie musi (a nawet nie powinien) za wiele o nim opowiadać.

8. Następnie nauczyciel prosi uczniów, aby spróbowali ułożyć melodię do „Włazł kotek na płotek”. Mogą to zrobić ze słuchu lub skorzystać z zapisanych przez nauczyciela na tablicy nazw dźwięków, mogą też wyszukać zapisu nutowego w sieci.

Zabawy dźwiękiem i rytmem



9. Na zakończenie zajęć uczniowie mogą ułożyć własne kompozycje muzyczne i zapisać je.