

Perkusja ciała:

- 1 gest**
- 14. klaszczcie w dłonie.
 - 15. kłapcie w uda
 - 16. uderzajcie w klatkę piersiową
 - 17. tupcie
 - 18. pstrykajcie palcami
- 2 gesty (cztery razy)**
- 19. dłonie / dłonie / uda / cisza
 - 20. pierś / pierś / stopa / cisza
 - 21. dłonie / uda
 - 22. stopy / palce
- 3 gesty (cztery razy)**
- 23. pierś / palce / dłonie / cisza
 - 24) stopy / Breast / dłonie / cisza
 - 25. udo / stopa / dłonie / cisza
- 4 gesty (czterokrotnie)**
- 26. stopy / uda / dłonie / palce
- Równoczesne dźwięki**
- 27. palce / stopy
 - 28. tamburyn / pałeczki dźwiękowe
 - 29. dłonie / klatka piersiowa / stopy



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!



1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 4 lat. Ostre krawędzie – ryzyko skaleczenia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.



Musicode. Kodowanie dźwiękiem 388 445



Wiek

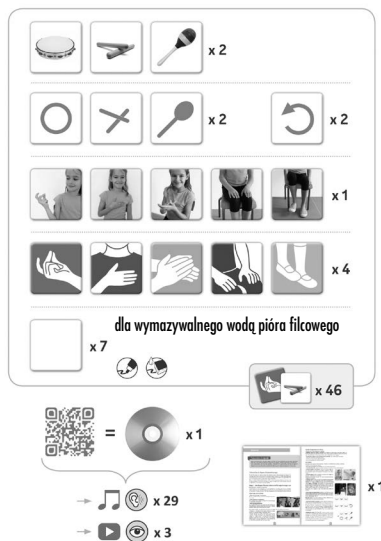
■ 4+

Zestaw zachęca do nauki kodowania dźwiękiem. Stanowi innowacyjny sposób muzykowania i kodowania / dekodowania muzyki i schematów rytmicznych za pomocą dźwięków, łącząc je z gestami, obrzaskami i symbolami. Dzieci mogą naśladować sekwencje dźwiękowe i proste rytmy za pomocą: małych instrumentów perkusyjnych, perkusji ciała oraz różnych przedmiotów (butelka, pałeczki itp.).

Zabawa rozwija wyobraźnię, ekspresję muzyczną oraz umiejętność tworzenia sekwencji i prostego rytmu za pomocą zróżnicowanych zasobów dźwięków. Ponadto uczy kierunku pisania i czytania (prawo-lewo) i rozwija zdolności sensoryczne własnego ciała.

Zestaw zawiera

- 46 kart magnetycznych o wym. 8 x 8 cm, w tym 7 „pustych” z możliwością wielokrotnego zapisywania markerami zmywalnymi;
- 1 płyta CD (29 ścieżek audio i 3 ścieżki wideo)



Cele dydaktyczne

Wstęp do nauki kodowania jako jednej z kluczowych współcześnie umiejętności. Nauka odbywa się za pośrednictwem prostych znaków graficznych – piktogramów i ilustracji czynności. Poprzez działania artystyczne związane z ruchem i muzyką, zadania angażują ciało i zmysły wpływając na łatwość przyswajania wiadomości i wzmocnienie ich utrwalania. Korzyść z zabawy mogą czerpać dzieci mające trudności w nauce oraz dzieci niepełnosprawne.

Kolejność i etapy zabawy

Zestaw umożliwia zaaranżowanie wielu sytuacji edukacyjnych związanych z kodowaniem i dekodowaniem w wielu aspektach: dopasowywanie obrazów/symboli/dźwięków/gestów. Rozwija świadomość kierunku czytania i pisanie (od lewej do prawej) oraz znaczenie rytmu.

Pierwsze ćwiczenia mają charakter wprowadzający i wymagają przeprowadzenia ich przez nauczyciela, kolejne bardziej angażują samodzielność uczniów i rozszerzone są o nowe zasady oraz dotyczą różnorodnych sytuacji w zależności od projektów klasowych, dostępnych materiałów, muzyki charakterystycznej dla danej kultury i możliwość spotkania z profesjonalnymi muzykami.

Ścieżki audio i wideo na płycie CD lub pod kodem QR:



Małe instrumenty perkusyjne:

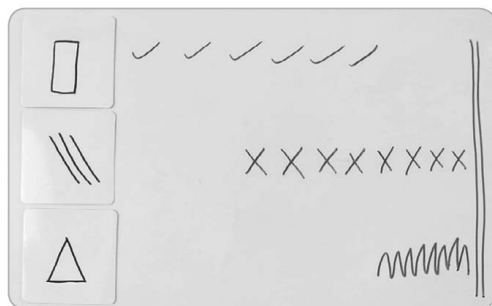
- | | |
|--------------------------------|--|
| 1 instrument | 1. tamburyn z talerzykami |
| | 2. pałeczki dźwiękowe |
| | 3. marakasy |
| 2 instrumenty | 4. marakasy / tamburyn |
| | 5. pałeczki dźwiękowe / marakasy |
| | 6. tamburyn / pałeczki dźwiękowe / tamburyn |
| 3 instrumenty | 7. tamburyn / pałeczki dźwiękowe / marakasy |
| | 8. tamburyn / marakasy / pałeczki dźwiękowe |
| | 9. pałeczki dźwiękowe / marakasy / tamburyn |
| | 10. pałeczki dźwiękowe/tamburyn/marakasy |
| | 11. marakasy / pałeczki dźwiękowe / tamburyn |
| pętle z 2 instrumentami | 12. tamburyn / pałeczki dźwiękowe / tamburyn / cisza (cztery razy) |
| z 3 instrumentami | 13. pałeczki dźwiękowe / marakasy / tamburyn / cisza (cztery razy) |

Aby rozszerzyć zakres sytuacji związanych z nauką kodowania, puste karty i symbole mogą być również wykorzystane do reprezentowania przedmiotów a najbliższego otoczenia, które również wydają dźwięki.

Użycie każdego rodzaju przedmiotu dźwiękowego wymaga dopracowania i dopasowania go do określonego dźwięku i czynności (uderzenie, potarcie, głaskanie).

Warianty zabaw

- Swobodne odkrywanie: Niech dzieci odnajdą i zbadają nowe przedmioty, jedyną wskazówką jest to, że przedmioty mają służyć do wydawania dźwięków.
- Zbieranie i werbalizowanie: Dorosły podsumowuje poszukiwania, prosi dzieci o „zagranie” na znalezionych instrumentach. Wspólnie wybieracie najciekawsze. Dzieci określają dla nich nazwę i uczą się, jak można ich używać do grania
- Wykorzystanie dźwięków w procenie twórczym: Dzieci mogą wykorzystywać dźwięki przedmiotów, które znalazły podczas odtwarzania piosenki lub melodii. Mogą to robić według własnego uznania u w tym momencie w którym chcą. Możecie też aranżować sytuacje tematyczne i stworzyć atmosferę ruchliwej ulicy, padającego deszczu lub szumiącego lasu.
- Kodowanie wybranych dźwięków: „Aby łatwiej było nam zapamiętać je na następny raz, narysujmy symbole dla naszych dźwięków, rozłożymy je na stole i zrobimy im zdjęcie”.



KROK 1. Rozwijanie umiejętności słuchania i odkrywanie zależności pomiędzy obrazem i dźwiękiem

>> Wprowadzenie: słuchanie i opisywanie

Przed przystąpieniem do zabawy, uczniowie powinni kilka razy posłuchać ścieżek dźwiękowych. Na tym etapie nauczą się rozróżniania dźwięków i przyporządkowania ich do wydających je instrumentów, rozróżniania tonacji tych dźwięków, narzędzia edukacyjnego, uczniowie muszą przejść przez kilka sesji słuchowych, poznają słownictwo.

Czas trwania sesji: od 15 do 20 min.

Faza skupienia i koncentracji

Rozciąganie, ziewanie, robienie zabawnych min, automasaż, świadomy oddech.

Faza słuchania i ekspresji

Niech uczniowie porównają dwa różne fragmenty muzyczne jeden po drugim, aby wydobyć charakterystyczne słownictwo.

Faza przetwarzania

Za pomocą znanej piosenki dzieci mogą odtworzyć różne postrzegane aspekty, jak śpiewanie głośno, a potem miękko, szybko, powoli, wydając dźwięki, które są wyciągane lub staccato, itp.



>> Zależności obrazowo-dźwiękowe, pierwsze zasady kodowania z użyciem małych instrumentów perkusyjnych

- Udostępniamy dzieciom małe instrumenty, takie jak np. klekotki, tambury, marakasy, bongosy, mini talerze, guiro, itp.
- Instrumenty perkusyjne są bardzo atrakcyjne dla dzieci. Manipulowanie nimi pozwoli dzieciom poznać instrument i związane z nim słownictwo, które przyda się w późniejszych etapach. W zależności od tego, czy dziecko uderza, lub potrząsa instrumentem, dźwięk jest całkiem



inny i tą różnicę dostrzegają nawet dla najmłodsze dzieci.

Propozycje dotyczące organizacji zajęć

Grupa powinna liczyć maksymalnie 15 osób.

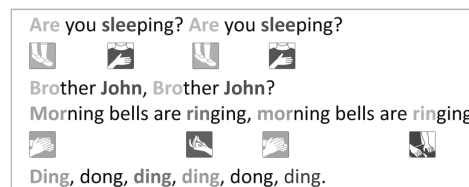
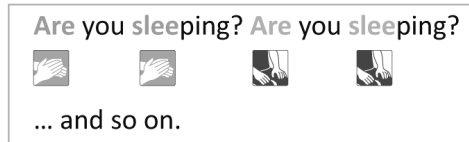
Wydziel przestrzeń indywidualną dla każdego „muzyka” poprzez ustawienie instrumentów na ławkach w odpowiednich grupach, możesz posłużyć się kartkami papieru, na której dzieci będą układały swoje instrumenty, lub np. obręczami. Dzieci będą chętniej odkładać nieużywane w danym momencie instrumenty, gdy takie miejsca specjalnie dla nich będą wyznaczone.

Aby uniknąć zbyt dużego zgietku, można wprowadzić kilka porządkujących zasad:

- Wszyscy opuszczają swoje instrumenty na znak ciszy.
- Podnosimy instrumenty na umówiony znak „akcji”.
- Wszyscy przestają grać po otrzymaniu sygnału stop.

Nowe koncepcje w nauce kodowania

W sytuacjach wzbogaconych o nowe czynności możesz zaproponować wyzwanie: rozszyfrowanie „tajemniczego zapisu” na tablicy. „Teraz możemy zaobserwować symbole pomiędzy kartami, jak myślicie, że mogą one znaczyć?” Uczniowie mają możliwość interpretacji. Dzieci mogą podczas tego zadania podchodzić do tablicy. Większe kropki mogą oznaczać „mocniejszy, głośniejszy dźwięk”. Mniejsze – słabszy o mniejszym natężeniu.

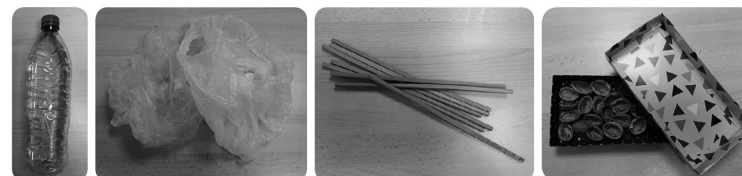


KROK 3 W stronę kreatywności

Akompaniament śpiewu i instrumentów

Zaczynając od piosenek lub muzyki instrumentalnej, uczniowie będą mogli rozwijać swoją kreatywność za pomocą kart obrazkowych do tworzenia „partytur” – innymi słowy, do tworzenia akompaniamentu muzycznego.

Z przedmiotami wydającymi dźwięk



Wprowadzenie pojęcia symultaniczności (równoczesności)

„Czasami można wydać dwa różne dźwięki na raz, ale nie zawsze jest to możliwe. Czy możecie podać przykłady gdy jest to możliwe, a kiedy nie?” Jedna osoba może jednocześnie wydać odgłos klaskania i tupania, ale nie może jednocześnie klasnąć i pstryknąć palcami. Czasem będą potrzebne więc dwie osoby – jedna do każdego dźwięku.



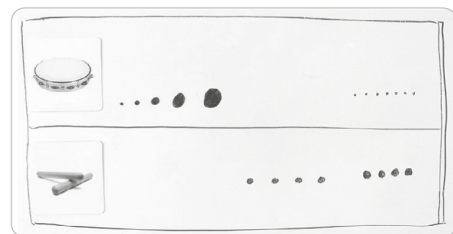
„Jak możemy zakodować dwa dźwięki w tym samym czasie?” Niech uczniowie wymienią wszystkie pomysły, które przychodzą im do głowy. Jedna możliwość: możemy umieścić dwa obrazki, jeden na drugim. (patrz ścieżka dźwiękowa 31)



Pierwszy schemat sytuacji jednoczesnego wystąpienia dźwięków (ścieżka dźwiękowa 27)



Dźwięki mogą być zakodowane również w ten sposób:



Warianty zabaw

Każda sesja powinna trwać od 15 do 20 minut, i dotyczyć konkretnej aktywności. Sesje powinny odbywać się kilka razy w tygodniu.

- **Faza skupienia i koncentracji:** Patrz: krok 1.
- **Faza doswiadczeń:** Pozwól dzieciom obsługiwać instrumenty w dowolny sposób.
- **Dopasowanie obrazów i instrumentów:** Pokaż dzieciom karty z obrazkami instrumentów i poproś by dopasowały je do rzeczywistych obiektów. Kiedy używacie instrumentów, których nie ma na oryginalnych kartach, użyjcie pustych kart by umieścić na nich zdjęcia lub rysunki waszych instrumentów.
- **Dopasowanie obrazów i dźwięków:** Poproś dzieci, aby wskazały wybraną kartę, a potem zagrały na widniejącym na niej instrumencie. Następnie odwróć kolejność ćwiczenia. Poproś dzieci, aby zagrały na wybranym instrumencie, a następnie wskazały odpowiedni obrazek.



- **Tworzenie sekwencji:** Niech dzieci zagrają na 2 lub 3 instrumentach z rzędu, następnie wskażą odpowiednie zdjęcia w odpowiedniej kolejności. Odwróć ćwiczenie, niech zrobią to na odwrót: umieść 2 lub 3 zdjęcia na stoliku. Dzieci mają zagrać na 2 lub 3 instrumentach w kolejności w jakiej zostały ułożone karty.
- **Muzyka z ukrycia:** Zagraj (lub zleć dziecku grę) na instrumencie nie pozwalając innym dzieciom go zobaczyć. Dziecko z instrumentem może schować się za szafą, przestoną, dużym tekturową przestoną lub stanąć na grupą pozostałych dzieci odwróconych plecami. Gdy „muzyk” skończy grać, poproś pozostałe dzieci o znalezienie zdjęcia

instrumentu, które przed chwilą usłyszały. Miej dzieci blisko siebie, łatwiej wtedy będzie im się skupić na dźwięku. Następnie poproś „muzyka” o wyjście z ukrycia i pokazanie na czym grało, z szopy, żeby sprawdzić, czy wybrana odpowiedź była prawidłowa.



- **Odtwarzanie ścieżek dźwiękowych:** Najpierw należy odtworzyć utwory z płyty CD lub strony internetowej (qrcode). Najpierw każdy instrument indywidualnie (ścieżki od 1 do 3), następnie ścieżkę dźwiękową z 2 instrumentami (2 dźwięki – ścieżki 4 i 5, 3 dźwięki – ścieżka 6), następnie 3 instrumenty (ścieżki od 7 do 11).

Przykład

Tor 6: słyszymy tamburyn, klawesy, tamburyn. Dzieci układają karty w kolejności takiej, jak słyszają dźwięki:



Wprowadzenie pojęcia symbolu. Kiedy wzór rytmu się powtarza (utwór 12) nauczyciel mówi: „Nie mamy wystarczająco dużo obrazków, by pokazać całą serię dźwięków. Co możemy zrobić w takiej sytuacji?”

W tej sytuacji należy wprowadzić symbol zapętłonej strzałki. Kartę ze strzałką umieszcza się na koniec sekwencji, którą w całości chce się powtórzyć.



- **Wprowadzanie nowych gestów:** Jeżeli dzieci – umyślnie lub w trakcie zabawy – wyjdą poza dotychczasowy schemat opisanych zadań, a jeśli te inne działania wydadzą się wartościowe pod względem muzycznym i motorycznym z punktu widzenia nauczyciela, poproś dzieci o uzupełnienie pustych kart obrazkami nowych ruchów.



Grupa odtwarza sekwencję, potem zatwierdza ją albo koryguje.

>> Etap 3. Tworzenie sytuacji problemowych

Włączenie akcji „moment odpoczynku” (pauza, czyli chwila ciszy)

Klaszczcie w taktie „na trzy”. Następnie klaszczemy w ten sam rytm, dodając jednak pauzę pomiędzy dwa dźwięki. Zapytaj dzieci, jaka była różnica: „Pomiędzy pierwszym a trzecim dźwiękiem wystąpiła chwila ciszy – nie klaskaliśmy na dwa. Jak możemy to pokazać graficznie?” Jest kilka możliwych rozwiązań, na przykład:

- Pozostawienie pustej przestrzeni. Ma to sens, ale w zależności od długości trwania pauzy wielkość tej przestrzeni może być różna, dlatego możecie włączyć karty z cyframi, aby określić ilość pojedynczych pauz.
- Włącz do układu pustą kartę i uzgodnij z grupą, że pusta karta oznacza „cisza”.

Koncepcja rytmu: Aby wszyscy zachowali to samo tempo, musimy odliczać czas trwania ciszy. Będzie w tym pomocna krótka piosenka.



nie odwróć zabawę. Wykonaj czynność, a dzieci niech wskażą pasujący obrazek.

- Umieść obrazki w porządku chronologicznym i powiedz: „by łatwiej nam zapamiętać kolejność wszystkich ruchów, jakie musimy wykonać, musimy ułożyć zdjęcia w tej samej kolejności”. Istotne jest aby na bieżąco kontrolować, czy nie pojawiają się błędy w przyjętej kolejności. Najpierw kłapiemy w kolana, później kłapiemy wszystkie działania dźwiękowe, których potrzebujemy żeby to zrobić, uporządkować te zdjęcia. Najpierw klaszczemy w dłonie, a potem klaszczemy w dłonie. Błędy powinny być zwerbalizowane: „Wydaje mi się, że kłapięcie ręczne przyszło przed kłapieniem...”
- Zróbcie kolejny krok w kierunku kodowania i posługiwania się symbolami. Pokaż dzieciom pięć ilustrowanych kart i daj im czas aby się z nimi zapoznaly.



- Jak wcześniej, poproś dzieci o wykonanie układów czynności (pierwsze 2, następnie 3 i 4, oraz 5 i 6 z dziećmi starszymi), a następnie odnalazły wykonane przez siebie czynności na piktoqramach. W następnym kroku odwróć ćwiczenie: nauczyciel lub uczeń tworzy sekwencję z dostępnych obrazków, a grupa wykonuje układ ruchów odwzorowujących te pokazane na obrazkach.
- **Odtwórz ścieżki dźwiękowe** od 19 do 26 i poproś dzieci o ułożenie kodu z obrazków. Następnie odtwórzcie je za pomocą czynności a następnie sprawdźcie czy wszystko się zgadza przy jednoczesnym odtworzeniu ścieżki dźwiękowej.



Pokaż dzieciom następujące karty: pokazać obrazki i zapytaj „Jak sądzicie, co mogą oznaczać te obrazki?” Uczniowie powinni domyślić się, że są one graficznymi odpowiednikami instrumentów: tamburynu, klawesów i marakasu. Tak jak w poprzednim przypadku strzałka oznaczała „powtórz całą sekwencję” tak te symbole będą oznaczały „powtórz dźwięk tego instrumentu”.



- Umowne znaczenie kodu: Obrazek z kołem może równie dobrze oznaczać „odbijanie piłeczki pingpongowej”, o ile wszyscy zgodzą się, by przyjęc taką zasadę. Ta elastyczność pozwala na to, że symbole z kartami stają się uniwersalne i stwarzają możliwości nowych wariantów zabawy. Takie zasady warto jednak wprowadzać wśród nieco starszych uczniów, a z najmłodszymi „trzymać się” zawsze ustalonego na początku znaczenia obrazków.
- Kontynuuj ćwiczenia słuchowe przy użyciu trzech symboli: tamburynu, klawesów i marakasu (ścieżka dźwiękowa od 7 do 13).
- Tworzenie nowego kodu: Jeśli dziecko chce skorzystać z dostępnego instrumentu klasowego, który nie jest zilustrowany na żadnej karcie z zestawu, grupa może rozważyć i przedyskutować, jak symbolicznie go przedstawić, a następnie narysować go na jednej z suchościeralnych. W ten sposób dzieci stworzyły nowy symbol, i nowy kod!

KROK 2.

Muzyka i kodowanie z własnym ciałem w roli perkusji

Zestaw umożliwia przeprowadzenie wielu różnorodnych aktywności. Nauczyciele mogą wymyślać własne scenariusze dostosowując je do wieku i możliwości uczniów według własnych doświadczeń. Oto kilka pomysłów na sesję:

Sesje:

- mogą mieć różną długość, w zależności od możliwości koncentracji uwagi uczniów.
- powinny być przeprowadzane dość często, najlepiej 2 lub 3 razy w tygodniu.
- powinny zawsze rozpoczynać się od ćwiczenia pomagającego skupić się na zadaniu, po którym następuje czas na słuchanie.

Każda sesja powinna być na koniec omówiona i podsumowana:

Dziś nauczyliśmy się...

Do zapamiętania prostego wzoru rytmicznego można użyć rymowanki lub imienia jednego z uczniów, np.: klaskanie, potem klapnięcie o kolana dla dwóch sylab w imieniu „Anna”. Fragment znanej piosenki lub wiersza wymaga ułożenia dłuższej sekwencji ruchów.

>> Etap 1.

Odkrywanie możliwości swojego ciała jako perkusji.

Propozycja 5 prostych działań.



- Kłaśnij za ręce klapnij w kolana klepnij w klatkę piersiową, tupnij, pstryknij palcami
- Gdy w zabawie biorą udział starsze dzieci, można dodać inne sekwencje ruchów.
- Młodszym dzieciom wygodniej jest pracować na siedząco, łatwiej im wtedy zachować równowagę.
- Pstrykanie palcami może niektórym dzieciom na początku sprawiać trudność, jest to jednak trening sprawności i ćwiczenie na wytrwałość.
- Lateralizacja (przewaga jednej części ciała nad drugą – prawo- lub leworęczność) nie ma na tym etapie żadnego znaczenia.

Działania

- Na początek, działania są demonstrowane przez nauczyciela jeden po drugim, bez użycia obrazka, kartki; grupa odzwierciedla działania nauczyciela. Utworów od 14 do 18 można słuchać tylko po to, by sprawdzić dźwięk.
- Proponuj coraz dłuższe serie działań, aż do momentu, w którym dzieci będą miały problemy z zapamiętywaniem.
- Następnie zapytaj, „Co możemy zrobić, aby pomóc nam zapamiętać wszystkie działania?”
- Przyspieszyć dzieciom, by same znalazły rozwiązanie: potrzebują systemu do reprezentowania.
- Akcje ze zdjęciami.

Warianty zabaw

Na początek, określone czynności wykonywane są przez nauczyciela jedna po drugiej, bez użycia obrazka. Grupa odtwarza działania nauczyciela. Ścieżek dźwiękowych od 14 do 18 można słuchać by sprawdzać poprawność wykonywanych działań.

Proponuj coraz dłuższe serie ruchów, aż do momentu, w którym dzieci będą miały problemy z zapamiętywaniem. Następnie zapytaj: „Co możemy zrobić, aby lepiej zapamiętywać wszystkie ruchy?” Pozwól dzieciom samodzielnie znaleźć rozwiązanie: potrzebują kart z symbolami ułożonych jedna po drugiej w odpowiedniej kolejności.

>> Etap 2.

Wsparcie się obrazkami

Zacznij od kart ze zdjęciami, które są im najbliższe i najbardziej znane.

Warianty zabaw

- Pokaż obrazki pięciu wykonanych ruchów i nazwij je.
- Dopasuj ruch do obrazka. Podobnie jak w Kroku 1, poproś dzieci, aby za pomocą wykonały czynność wskazaną na obrazku, następ-