

PROJEKT

INSTRUMENTOWNIK

Umowa o powierzenie
grantu nr 3/POPO/2022
z dnia 07.04.2022

Autorki i autorzy innowacji:

Marlena Wieczorek
Ewelina Grygier
Agnieszka Wieczorek
Monika Targowska
Jędrzej Rumiński



Save
The Music

FUNDACJA
MEAKULTURA



Fundusze
Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska



PO²JUTRZE 2.0

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Na okładce rysunek gitarzystki z przysłuchującymi się jej dziećmi, obok logotypy Fundacji Meakultura i kampanii Save The Music (czytaj: sejm de mjuzik). Poniżej belka z logotypami Funduszy Europejskich, Popojutrze, Europejskiego Funduszu Społecznego i flagą Polski.

Spis treści

Problem, na jaki odpowiada innowacja	3
Innowacja	3
Użytkownicy i odbiorcy innowacji.	3
Jak pracować z innowacją?	4
Wnioski z testowania i oczekiwane efekty	6
Kampania społeczna Save the Music Fundacji MEAKULTURA.	6

Problem, na jaki odpowiada innowacja

Nasza propozycja jest odpowiedzią na problem niskiego poziomu edukacji muzycznej na poziomie klas 4-7 szkół podstawowych, w tym przypadku w zakresie wiedzy o instrumentach.

Marginalizacja muzyki jako równouprawnionego przedmiotu kształcenia w szkołach podstawowych jest dużym problemem społecznym, brakuje też wartościowych i dostosowanych do współczesnych realiów praktycznych pomocy dydaktycznych, dotyczących instrumentów muzycznych, a czasem i zaangażowanych w prowadzenie przedmiotu nauczycieli. Wśród dostępnych materiałów dominują takie, które albo są obszerną encyklopedią, albo traktują zagadnienia muzyczne powierzchownie; wiele z nich tworzonych jest przez amatorów, przez co powielane są błędy merytoryczne.

Innowacja

Instrumentownik to projekt Fundacji MEAKULTURA, stworzony w ramach kampanii społecznej „Save the Music”. Autorką koncepcji kart z instrumentami muzycznymi jest prezes fundacji, dr Marlena Wieczorek. Projekt powstał, by wypełnić lukę na rynku edukacyjnym i dać narzędzie zarówno nauczycielom, jak i uczniom do poznania bogatego świata instrumentów muzycznych.

Zasadniczą częścią projektu jest talia z sześcioma kategoriami kart z instrumentami muzycznymi. Każdej kategorii odpowiada inny kolor, a poszczególne karty oznaczone są numerami, które przyporządkowują je do danej grupy. Poza kartami odbiorcy i użytkownicy otrzymują platformę internetową (system WORDPRESS). Instrumentownik to także nazwa strony internetowej, która poza plikami z fiszkami do wydruku, zawiera szereg dodatków, tj:

- 4 scenariusze przykładowe oraz formatka scenariusza wzorcowego,
- bibliografia,
- dyskografia,
- playlisty,
- słownik pojęć,
- instruktaż, jak korzystać z kart,
- quizy wiedzy (zaczepnięte z testu wiedzy),
- plik z audiodeskrypcją wszystkich kart.

Po prawej stronie kod QR prowadzący do strony głównej projektu Instrumentownik



Użytkownicy i odbiorcy innowacji

Projekt przeznaczony jest przede wszystkim dla nauczycieli szkół podstawowych oraz uczniów szkół podstawowych z klas 4-7. Skorzystać z niego może jednak każdy zainteresowany. Projekt jest całkowicie darmowy i dostępny z każdego miejsca na świecie. Dzięki nim uczniowie nabiorą kompetencji z zakresu instrumentoznawstwa, a nauczyciele dostaną narzędzie do tworzenia innowacyjnych lekcji muzyki.

Wspomniana strona internetowa ma też za zadanie być centrum budowania strategii upowszechniania innowacji, która z powodzeniem może funkcjonować w środowisku domowym czy np. w programie zajęć domów kultury, a nawet podczas terapii zajęciowych.

Jak pracować z innowacją?

Talia fiszek składa się ze 120 kart (nie licząc okładek czy spisu treści). Karty podzielone zostały na sześć grup. Pięć z nich stworzono na podstawie klasyfikacji instrumentów muzycznych (kierując się zrewidowaną wersją tzw. klasyfikacji Hornbostela-Sachs), w której wyróżniamy:



Rysunek przedstawiający okładkę talii kart Instrumentownika - mężczyzna gra na puzonie, wokół którego wirują karty z instrumentami

- **Idiofony** - instrumenty samobrzmiące. Dzięki elastyczności poszczególnych materiałów, sama masa instrumentu drga i w ten sposób powstaje dźwięk. Idiofonem jest np. talerz perkusyjny czy trójkąt.

- **Membranofony** - tu dźwięk jest wytwarzany przez drganie mocno napiętej membrany. Do tej grupy zaliczamy np. werbel czy kocioł. Zestaw perkusyjny zawiera zarówno membranofony, jak i idiofony (talerze).

- **Chordofony**, gdzie źródłem dźwięku jest drgająca struna. W tej grupie znajdziemy takie instrumenty jak gitara, harfa czy fortepian. Do gry na niektórych z nich używa się dodatkowych elementów, jak np. smyczka w grze na kontrabasie czy altówce.

- **Aerofony** – źródłem dźwięku jest drgający słup powietrza. Zaliczamy do nich obój, saksofon czy organy.

- **Elektrofony i automatofony** to grupa instrumentów bardzo zróżnicowanych. Elektrofony to takie instrumenty, które mogą mieć swoje wersje akustyczne (np. skrzypce to chordofon, a skrzypce elektryczne to elektrofon), w których zastosowano elektroniczne obwody do wytwarzania sygnałów elektrycznych, przekazywane

następnie do głośników, aby wyemitować dźwięk. Elektrofonem są np. organy Hammonda czy theremin. Automatofony to samoczynnie działające mechaniczne maszyny, mogące „grać” na żywo bez niezbędnej pomocy muzyka. Do grupy tej należą m.in. instrumenty takie jak pozytywka czy katarzynka.

Poza kategoriami wynikającymi z klasyfikacji instrumentów muzycznych, Instrumentownik zawiera dwadzieścia kart w kategorii „Rozmaitości”. Znajdziemy tu karty poświęcone np. okłapowaniu, tłumikom, smyczkom, batucie czy głosowi ludzkiemu, a także karty ze składami instrumentów, m.in. orkiestrą symfoniczną, big bandem, consortem czy orkiestrą dętą. Jest też Legenda do kart – czyli karta, dzięki której nauczymy się korzystać z całej talii, a także spisu treści.

Na kartach pierwszych pięciu grup pojawia się rysunek przedstawiający instrument oraz ilustracja grającej na nim osoby, a przede wszystkim rozbudowane informacje na temat instrumentów.

Z internetowej karty dowiesz się więcej o:

- ✓ nazwie instrumentu,
- ✓ historii instrumentu,
- ✓ budowie instrumentu,
- ✓ odmianach instrumentu,
- ✓ o tym, czy dany instrument transponuje,
- ✓ technice gry na instrumencie,
- ✓ ambasadorkach,
- ✓ poznasz także kolejne ciekawostki na temat instrumentu...
- ✓ ... i przykłady muzyczne.

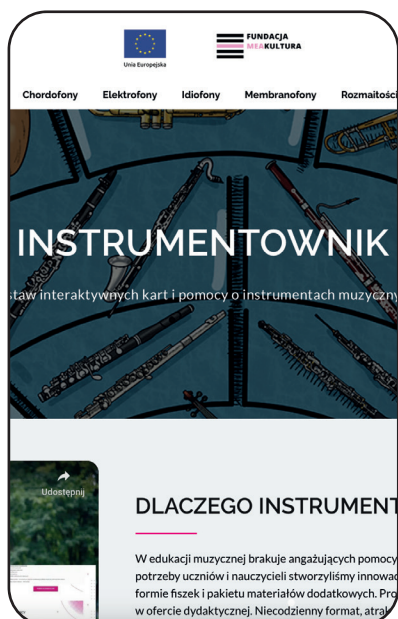
Z kart z grupy Rozmaitości dowiemy się natomiast więcej o zespołach czy muzycznych akcesoriach.

Karty posiadają również kod QR, przekierowujący użytkownika do konkretnych podstron.

Karty można pobrać ze strony jak całość, pojedynczą kartę albo pojedyncze grupy instrumentów.

Talia kart jest dostosowana do samodzielnego wydruku i złożenia. Rekomendujemy korzystanie z drukarni atramentowej i zaznaczenie opcji „dopasuj - rzeczywisty rozmiar”, wtedy na pewno uzyskamy druk jednostronny 120x85mm.

Karty posiadają zaznaczenia do samodzielnego złożenia i – opcjonalnie - zlepienia, można też je zalaminować, bo w założeniach są to materiały do wieloletniego wykorzystywania.



Widok (zrzut ekranu) strony głównej Instrumentownika

Strona główna to jednak przede wszystkim miejsce, w którym można pobrać karty, a także przenieść się do poszczególnych grup instrumentów, które z kolei są podlinkowane do każdej ze 120 kart.

Strona spełnia również standardy dostępności. Wśród materiałów dodatkowych znajduje się ponadto plik z audiodeskrypcją wszystkich kart. W przypadku pobrania pojedynczej karty wystarczy w pliku wyszukać odpowiedni numer. Zawartość każdej karty (w poszerzonej postaci) jest umieszczona również na stronie, można więc odczytywać jej zawartość bezpośrednio z pliku internetowego. Również wszystkie pliki, zawarte na stronie, w których znajdują się ilustracje, linki i kody QR (takie jak scenariusze), są podpisane tekstem alternatywnym.

Elementem PR-owym są rekomendacje, jakie otrzymaliśmy w procesie testowania od różnych osób (odbiorców, użytkowników, konsultantów).

Wśród wymienionych materiałów dodatkowych (playlisty, bibliografia, dyskografia, quizy wiedzy, słownik pojęć) znajdują się także **SCENARIUSZE**.

Aby pokazać, jakie są możliwości kart, stworzyliśmy 4 scenariusze lekcji dla klas 4-7 (stosowane mogą być opcjonalnie). Nauczyciel znajdzie na stronie scenariusze omawiające następujące tematy:

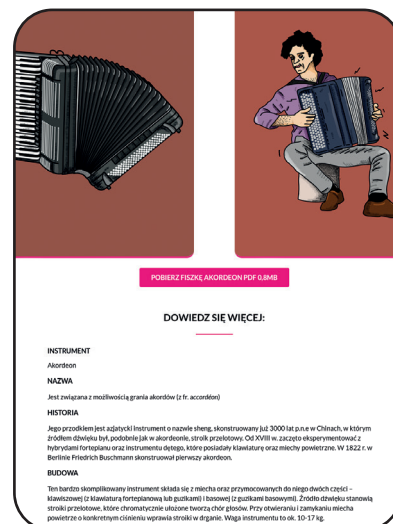
1. Zespoły wykonawcze
2. Ambasadorowie instrumentów
3. Rodziny instrumentów muzycznych
4. Nietypowe instrumenty muzyczne

Na stronie do pobrania jest także scenariusz wzorcowy, na bazie którego zbudować można kolejne, ciekawe scenariusze.

Na stronie internetowej edukacja.savethemusic.eu/instrumentownik znajdują się przede wszystkim karty (do pobrania pojedynczo bądź cała talia czy poszczególne grupy), jak również wszystkie wymienione materiały dodatkowe. Informacje z kart są nieznacznie rozbudowane (pojawia się więcej informacji nt. poszczególnych instrumentów).

Na platformie internetowej znajdują się także przykłady muzyczne: nagrania audio, obrazujące barwę poszczególnych instrumentów (np. obój, gitara, klawikord), zespołów czy składów instrumentalnych (big band, orkiestra symfoniczna) oraz przykłady audiowizualne z dostępnych platform, ukazujące użycie danego instrumentu w praktyce.

Na stronie głównej znajdują się najważniejsze informacje o projekcie, przedstawiony cel naszej innowacji, jest też wprowadzający materiał wideo, a także instrukcja obsługi modelu (do pobrania).



Widok (zrzut ekranu) przykładowej podstrony instrumentu, tutaj - akordeonu

Wśród metod pracy znalazły się m.in.: praca indywidualna, w grupach, z całą klasą, burza mózgów, tworzenie listy skojarzeń, praca z fiszkami, formułowanie odpowiedzi oraz analizowanie danych, ćwiczenie przekazywania nabytych informacji, technika sketchnotingu i inne. Wszystkie scenariusze zawierają ciekawe przykłady muzyczne, poszerzające muzyczną wiedzę uczniów, karty pracy czy przykłady sugerowanych prac domowych.

Scenariusze można samodzielnie modyfikować, wykorzystać na lekcji 45 - minutowej (1 jednostka lekcyjna) lub 90 - minutowej (2 jednostki lekcyjne), posiadają też zaznaczenia (można z niektórych treści zrezygnować).

Wnioski z testowania i oczekiwane efekty

Zapraszamy do skorzystania z naszego Instrumentownika - gwarantujemy:

- ✓ podniesienie poziomu wiedzy uczniów o instrumentach muzycznych;
- ✓ uwrażliwienie na muzykę w codziennym życiu;
- ✓ uświadomienie roli muzyki w otaczającym nas świecie;
- ✓ zainspirowanie do dalszych poszukiwań edukacyjnych już na własną rękę.

Kampania społeczna Save the Music Fundacji MEAKULTURA

Save the Music to wyjątkowa kampania społeczna, która ma na celu propagowanie wartościowej muzyki i mówienie o jej wpływie na ludzi i historię świata.

Wierzmy, że muzyka jest doskonałym materiałem do łączenia – nie tylko ludzi, ale też różnych dziedzin działalności człowieka. W naszej kampanii muzykę wiążemy np. z nauką, grafiką czy modą. Wszystko po to, by była widoczna, a jej możliwości edukacyjne stały się atrakcyjne dla odbiorców.

Inicjatorem kampanii społecznej Save the Music jest **Fundacja MEAKULTURA** – ekspercka organizacja pozarządowa, której podstawę działań stanowi triada „**Muzyka-Edukacja-Artyści**”. Organizacja skupia w swoim gronie specjalistów z dziedziny szeroko pojętej kultury, w szczególności muzycznej. Fundacja MEAKULTURA, poza Save the Music, rozwija kilka innych projektów, m.in. wydaje czasopismo muzyczne meakultura.pl, a także książki, oferuje usługi eksperckie w zakresie muzyki i branży muzycznej, współorganizuje z Collegium Civitas w Warszawie studia podyplomowe „Muzyka i media” oraz „Komercjalizacja projektów w kulturze”.

KONTAKT

www.fundacjameakultura.pl

www.savethemusic.eu

kontakt@meakultura.pl



Po prawej stronie kod QR prowadzący do strony głównej Instrumentownika



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska



PO²JUTRZE 2.0

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

