

INSTRUMENTOWNIK

WEDŁUG KONCEPCJI MARLENY WIECZOREK



TERAPIA / ZAJĘCIA
DODATKOWE

GRAMY INSTRUMENTY

Autorka: Nina Kodorska

Miejsce realizacji: Dom Kultury / Młodzieżowy Dom Kultury

Adresaci zajęć: dzieci i młodzież w wieku 10+ (grupa mieszana lub jednorodna wiekowo)

Liczba uczestników: dowolna (ćwiczenie realizowane w rundach po 5 osób)

Czas trwania: 45-60 minut

Cele zajęć

Cel główny

Rozwijanie percepcji słuchowej oraz utrwalanie wiedzy na temat instrumentów muzycznych i ich podziału na rodziny poprzez aktywność ruchową i pracę z głosem.

Cele szczegółowe

Uczestnik:

- rozpoznaje barwę dźwięku jako cechę charakterystyczną instrumentu,
- klasyfikuje instrumenty muzyczne według sposobu wydobycia dźwięku,
- doskonali umiejętność selektywnego słuchania,
- rozwija wyobraźnię dźwiękową i ekspresję głosową,
- współpracuje w grupie i przestrzega ustalonych zasad.

Metody i formy pracy

- zabawa dydaktyczna,
- metoda problemowa,
- elementy dramy i improwizacji głosowej,
- praca indywidualna i grupowa,
- dyskusja podsumowująca.

Środki dydaktyczne

- zestaw kart Instrumentownik,
- opaska lub chustka do zasłonięcia oczu,
- odtwarzacz dźwięku (kody QR),
- przygotowana, wolna od przeszkód przestrzeń sali.

Przygotowanie przestrzeni

Prowadzący dzieli salę na cztery wyraźnie oznaczone strefy odpowiadające rodzinom instrumentów, np.:

- Aerofony – instrumenty dęte,
- Chordofony – instrumenty strunowe,
- Membranofony – instrumenty perkusyjne,
- Idiofony – instrumenty perkusyjne.

W centrum lub w bezpiecznej części sali wyznacza się przestrzeń poruszania się uczestnika z zasłoniętymi oczami.

Zasady bezpieczeństwa:

- porusza się wyłącznie jedna osoba z zasłoniętymi oczami,
- tempo ruchu jest wolne i kontrolowane,
- przestrzeń jest wcześniej sprawdzona i pozbawiona przeszkód,
- brak kontaktu fizycznego między uczestnikami,
- stała asekuracja prowadzącego.

Przebieg zajęć

Wprowadzenie (ok. 10 minut)

Prowadzący w krótkiej rozmowie przypomina pojęcie instrumentu muzycznego oraz jego podział na rodziny ze względu na sposób wydobycia dźwięku. Uczestnicy mają możliwość odsłuchania krótkich przykładów brzmień instrumentów za pomocą kart Instrumentownik.

Prowadzący wyjaśnia zasady zabawy oraz omawia zasady bezpieczeństwa, podkreślając, że porusza się wyłącznie jedna osoba.

Zabawa główna – „Gramy instrumenty” (ok. 30 minut)

Organizacja rundy:

1. Spośród uczestników wybiera się pięć osób do jednej rundy.
2. Cztery osoby losują po jednej karcie instrumentu i ustawiają się w wyznaczonych strefach sali, odpowiadających rodzinom instrumentów.
3. Osoby te zapoznają się z brzmieniem instrumentu (kod QR) i pozostają w miejscu.
4. Piąta osoba – uczestnik poszukujący – ma zasłonięte oczy.

Przebieg rundy:

Zanim rozpocznie się poruszanie po sali, cztery osoby naśladujące instrumenty kolejno podchodzą do uczestnika z zasłoniętymi oczami i śpiewają mu do ucha brzmienie swojego instrumentu. Czynność ta odbywa się w ciszy i pod nadzorem prowadzącego. Celem tego etapu jest zapoznanie uczestnika z barwą dźwięku każdego instrumentu oraz ułatwienie późniejszej identyfikacji źródła dźwięku. Po zakończeniu prezentacji dźwięków osoby wracają do wyznaczonych stref sali. Prowadzący (nauczyciel/instruktor) wskazuje nazwę konkretnego instrumentu, który ma zostać odnaleziony. Uczestnik z zasłoniętymi oczami porusza się po sali wyłącznie w celu odnalezienia konkretnego, nazwanego przez nauczyciela „śpiewającego instrumentu”, rozpoznając go po zapamiętanej wcześniej barwie i sposobie emisji dźwięku.

Pozostali uczestnicy („instrumenty”) wydobywają dźwięki swoich instrumentów głosem, pozostając w wyznaczonych, bezpiecznych miejscach sali.

Zadanie kończy się w momencie poprawnego odnalezienia i nazwania wskazanego instrumentu. Po zakończeniu rundy następuje zmiana uczestników tak, aby każdy miał możliwość zarówno naśladowania instrumentu, jak i bycia osobą poszukującą.

Podsumowanie i refleksja (ok. 10-15 minut)

Uczestnicy siadają w kręgu. Prowadzący inicjuje rozmowę podsumowującą:

- które instrumenty były najłatwiejsze, a które najtrudniejsze do rozpoznania,
- jakie cechy barwy pomagały w podjęciu decyzji,
- jakie emocje towarzyszyły byciu osobą poszukującą oraz osobą wydobywającą dźwięk.

Na zakończenie prowadzący może zaproponować krótką improwizację głosową, pełniąc rolę dyrygenta, który gestami reguluje dynamikę i kolejność „wejść” poszczególnych rodzin instrumentów.

Efekty zajęć

Zajęcia sprzyjają rozwijaniu wrażliwości muzycznej, integracji grupy, propriocepcji, kształtowaniu wyobraźni przestrzennej oraz kształtowaniu świadomego odbioru dźwięku, przy jednoczesnym zachowaniu zasad bezpieczeństwa odpowiednich dla działalności Domu Kultury.

Informacje ogólne:

- gramy bez kart Rozmaitości,
- możemy zmniejszyć liczbę kart, wybrać najbardziej znane instrumenty lub z jednej z grup,
- brzmienia instrumentów w kodach QR zostały wygenerowane syntetycznie (warto posłuchać rekomendowanych przykładów),
- karty tasujemy przed rozgrywką,
- potrzebny jest telefon z dostępem do Internetu (czytanie kodów QR i odsłuchiwanie przykładów muzycznych).