

Scenariusz zajęć nr 73

Temat: Odkrywanie rytmów – gramy na instrumentach.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- rozpoznaje i tworzy proste sekwencje rytmów,
- rozpoznaje instrumenty muzyczne (fortepian, gitara, skrzypce, trąbka, flet, perkusja),
- wskazuje wyrazy rymujące się,
- mnoży liczby w zakresie 30.

Środki dydaktyczne:

- pudełka, słoiki, ziarna (fasoli, grochu, słonecznika),
- nagranie dźwiękowe nr 1: nagranie dźwięku gitary i perkusji – różne melodie, każda po ok. 15 sekund, 5 melodii,
- animacja komputerowa nr 1: wyrazy: *skrzypce, bębenek, harfa, gitara, flet, pianino, fortepian* pojawiają się na ekranie, kręcą się wokół własnej osi, po czym po kolei zatrzymują się w lewym górnym rogu. W tle pojawia się dany instrument. (Opis dokończony w zadaniu 3). Na koniec animacji pojawiają się wszystkie instrumenty po kolei bez podpisów, ostatni kadr to zestawienie wszystkich instrumentów.
- tekst wiersza J. Brzechwy *Tańcowała igła z nitką*:

Tańcowała igła z nitką,

Igła – pięknie, nitka – brzydko.

Igła cała jak z igielki,

Nitce płączą się supelki.

Igła na przód – nitka za nią:

„Ach, jak cudnie tańczyć z panią!”

Igła biegnie drobnym ściegiem,

A za igłą – nitka biegiem.



*Igła górą, nitka bokiem,
Igła zerka jednym okiem.
Sunie zwinna, zręczna, śmigła,
Nitka szepce: „Co za igła!”.
Tak ze sobą tańcowały,
Aż uszyły fartuch cały!*

- karta pracy nr 1,
- animacja komputerowa nr 2: na kolorowym tle pojawiają się przedmioty – półka, bułka, stół, wół, ptak, mak, świeczka, teczka, woda (butelka wody mineralnej), kłoda. Obiekty krążą po ekranie, następnie zatrzymują się i łączą w pary: półka – bułka, stół – wół, ptak – mak, itd.,
- zdjęcia: cztery szczeniaki bawiące się piłką na łące; dzieci malujące farbami, które na twarzy i ubraniu mają plamy z farby; zdjęcia pochodzące ze źródeł ogólnodostępnych: rodzina lepiąca bałwana; uśmiechnięte dzieci budujące zamki z piasku na plaży; dzieci grające w piłkę na boisku;
- animacja komputerowa nr 3: na ekranie wyświetlają się różne obiekty – krowa, kubek, miska, lody, sól, ramka, ciasto.

Metody i techniki: ćwiczenia praktyczne, praca z tekstem, metoda czynnościowa, zabawa ruchowa.

Formy:

- zbiorowa,
- praca w grupach,
- indywidualna.

Przebieg zajęć:

Etap wstępny



Nauczyciel przykleja do tablicy figury w układzie: kwadrat – koło – kwadrat – koło – kwadrat. Wybrany uczeń kontynuuje układ figur. Następnie uczniowie stają w rozsypce. Nauczyciel prezentuje ruchy: dwa uderzenia w instrument (tamburyno, grzechotka) - jedno uderzenie instrumentem – dwa uderzenia instrumentem – jedno uderzenie instrumentem. Po dostrzeżeniu regularności uczniowie wykonują układ muzyczny samodzielnie. Następnie chętni uczniowie prezentują swoje układy muzyczne i cała klasa wykonuje je razem z nimi. Uwaga: należy pamiętać o powtórzeniu przynajmniej trzech sekwencji rytmicznych i stopniowaniu trudności (od układów prostych, składających się z dwóch elementów, do bardziej złożonych – powyżej dwóch elementów).

Etap realizacji

Zadanie 1

Nauczyciel dzieli uczniów na dwie grupy. Każdy z uczniów zapisuje na tablicy liczby (od 1 do 30 – w zależności od ilości uczniów w klasie). Wybrani uczniowie zaznaczają po dwie cyfry do 10, używając dwóch kolorów (1, 2 – na zielono, 3,4 – na czerwono, 5, 6 – na zielono, 7,8 – na czerwono, 9, 10 – na zielono). Uczniowie odczytują po dwie cyfry na głos (każda grupa odczytuje cyfry innego koloru). Kiedy dojdą do dziesięciu, powinni sami odnaleźć prawidłowość sekwencji i czytać dalej.

Zadanie 2

Przygotowanie instrumentów: uczniowie wypełniają stoiki i pudełka ziarnami, tworząc grzechotki. Następnie śpiewają znaną sobie piosenkę i rytmicznie potrząsają wykonanymi przez siebie instrumentami. Nagranie dźwiękowe nr 1: uczniowie słuchają nagrań dźwięków instrumentów i starają się je naśladować swoimi grzechotkami.

Zadanie 3

Nauczyciel wyświetla na dostępnym sprzęcie multimedialnym pierwszą część animacji nr 1 - wyrazy: *skrzypce, bębenek, harfa, gitara, flet, pianino, fortepian*. Pod nimi wyświetlane są różne układy kropek:



●●●-●● har – fa

●●●●●●-●● skrzyp – ce

●●-●●-●●● be – nek

●●-●●-●● gi – ta – ra

●●●● flet

●●●-●●-●●● for – te – pian

●●●-●●-●● pia – ni – no

Są to graficzne obrazy wyświetlanych wyrazów podzielonych na sylaby. Każda kropka odpowiada jednej literze. Kropki zaznaczone na czerwono to samogłoski. Uczniowie najpierw dzielą wszystkie wyrazy na sylaby, wystukując rytm stworzonymi przez siebie instrumentami. Następnie dopasowują układy kropek do odpowiednich wyrazów.

Na zakończenie nauczyciel wyświetla drugą część animacji nr 1. Uczniowie mają za zadanie nazwać pojawiające się instrumenty. Na koniec, na ostatnim kadrze animacji nauczyciel prosi chętnego ucznia o nazwanie wszystkich 7 instrumentów.

Zadanie 4

Animacja komputerowa nr 2. Nauczyciel prosi uczniów, aby nazwali wszystkie elementy animacji i zastanowili się, co łączy pary wyrazów (nazwy elementów rymują się/brzmia podobnie). Wręcza uczniom kartki z wierszem J. Brzechwy *Tańcowała igła z nitką*. Wybrany uczeń czyta wiersz na głos. Nauczyciel prosi uczniów, aby odnaleźli w tekście wyrazy, które są podobne do siebie pod względem wymowy/rymują się. Uczniowie zaznaczają wszystkie wyrazy rymujące się ze sobą tym samym kolorem. Wybrani uczniowie odczytują pary wyrazów na głos.

Zadanie 5

Karta pracy nr 1. Uczniowie wykonują działania i sprawdzają poprawność swoich obliczeń na forum klasy.

Zadanie 6



Nauczyciel dzieli uczniów na 4–5 grup. Uczniowie z grupy pierwszej podają wyraz. Uczniowie z kolejnych grup mają za zadanie podać wyrazy rymujące się z pierwszym. Wyraz zmienia się w chwili, gdy uczniowie nie znajdują wyrazów rymujących się. Nauczyciel zapisuje wszystkie wymienione przez uczniów słowa na tablicy. Następnie uczniowie tworzą z zapisanych słów krótkie rymowanki i przedstawiają je na forum klasy. W tym zadaniu uczniowie wykorzystują instrumenty wykonane na początku lekcji – wygrywają na nich rytm podczas prezentacji rymowanki. Zadanie mogą ułatwić zdjęcia – uczniowie otrzymują zdjęcia (opisane w środkach dydaktycznych) i na ich podstawie tworzą rymowanki.

Etap końcowy

Animacja komputerowa nr 3. Uczniowie podają własne przykłady wyrazów rymujących się z wyrazami wyświetlanymi w animacji. Nauczyciel proponuje zabawę: odnalezienie w sali takich przedmiotów, których nazwy rymują się ze sobą. Dziękuje uczniom za pracę.

Dodatkowo

Uczeń zdolny: w etapie wstępnym tworzy układ sekwencji ruchów.

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: wykonuje kartę pracy 1 a (zawiera o jeden przykład mniej niż standardowa)

