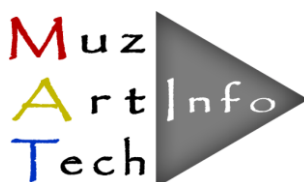


PROGRAM MUZ-INFO

Program nauczania

do interdyscyplinarnego programu nauczania
dla gimnazjum



Warszawa, 2014



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



W zestawie do Programu „MUZ-INFO” przygotowano:

- program nauczania,
- poradnik dla nauczyciela,
- skrypt dla ucznia,
- materiały dydaktyczne (CD).

Program nauczania zgodny z Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dn. 27 sierpnia 2012 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. 2012 r. poz. 977).

Autorzy programu:

Anna Dec
Andrzej Kryszewski
Wisław Mikš
Marzanna Nos
Dorota Popławska
Jolanta Szydłowska-Brewczyk
Beata Zujko

Recenzent:

Marta Cichoń

Projekt pt. „MUZ-ART.-TECH - interdyscyplinarne programy nauczania dla III etapu kształcenia z wykorzystaniem narzędzi informatycznych”

Numer umowy: UDA-POKL.03.03.04-00-186/12

Okres realizacji Projektu: 01.12.2012 – 30.09.2014

Program opracowany w ramach konkursu Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, Priorytet III; Działanie 3.3 Poprawa jakości kształcenia; Poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia;
finansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i Budżetu Państwa

SPIS TREŚCI

SPIS TABEL	3
1 WPROWADZENIE	4
2 WSTĘP.....	5
3 INNOWACYJNOŚĆ PROGRAMU MUZ-INFO.....	6
4 CELE EDUKACYJNE I CELE WYCHOWAWCZE PROGRAMU MUZ-INFO.	7
5 BUDOWA PROGRAMU MUZ-INFO.....	9
6 PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA MUZ-INFO.	13
7 PROCEDURY OSIĄGANIA CELÓW ORAZ FORMY I METODY PRACY	18
8 PROPOZYCJA UKŁADU TREŚCI NAUCZANIA PROGRAMU MUZ-INFO.....	20
9 UWAGI KOŃCOWE.....	30

Spis tabel

Tabela nr 1. Przykładowy schemat realizacji programu MUZ-INFO.....	9
Tabela nr 2. Układ treści nauczania	12
Tabela nr 3 Obszary oceniania punktowego.....	13
Tabela nr 4. Przelicznik punktów na ocenę w stopniu.....	13
Tabela nr 5. Obszary oceniania.....	14
Tabela nr 6. Osiągnięcia szczegółowe uczniów realizujących projekt.	15
Tabela nr 7. Układu treści nauczania programu Muz-Info z muzyki i informatyki.....	20
Tabela nr 8. Układu treści nauczania programu Muz-Info z wychowania fizycznego.....	28

1 WPROWADZENIE

Program nauczania „MUZ-INFO” jest interdyscyplinarnym programem nauczania treści przewidzianych w podstawie programowej muzyki, informatyki i wychowania fizycznego. Proponujemy w nim realizację nowej podstawy programowej z muzyki w atrakcyjny i niekonwencjonalny dla ucznia i nauczyciela sposób, z zastosowaniem narzędzi informatycznych i z wykorzystaniem na lekcjach wychowania fizycznego komponowanej przez uczniów muzyki.

W programie Muz-Info w ciągu roku szkolnego uczniowie mają zrealizować łącznie 65 godzin dydaktycznych. Podstawa programowa poszczególnych przedmiotów realizowana jest w następującym wymiarze:

- muzyka 30 godzin lekcyjnych, co stanowi 100 % podstawy programowej,
- wychowywanie fizyczne 25 godzin, co stanowi 6, 5% podstawy,
- informatyka 10 godzin, co stanowi 15, 4% podstawy.

Realizacja założeń programowych naszego programu jest rekomendowana w klasach pierwszych szkół gimnazjalnych. ***Jednak ze względu na realizację pełnej podstawy programowej z muzyki i mały wymiar godzin na jej realizację, proponujemy, aby program realizować w połączeniu z zajęciami artystycznymi i/lub zajęciami pozalekcyjnymi.***

Poradnik jest częścią projektu edukacyjnego, czyli zespołowego, planowego działania uczniów, mającego na celu rozwiązanie konkretnego problemu, z zastosowaniem różnorodnych metod.

Narzędziami pomocnymi w realizacji projektu są:

1. program „MUZ-INFO”,
2. poradnik nauczyciela,
3. zeszyt ćwiczeń dla ucznia.

2 Wstęp

Muzyka jest nierozdzielnie związana z życiem człowieka, z jego pracą, zabawą i obrzędami. Nie występowała samodzielnie, lecz łączyła się z poezją i tańcem. Dopiero z czasem stała się odrębną sztuką. Właściwie dobrana muzyka w połączeniu z ruchem tanecznym wpływa na wszechstronny rozwój człowieka. Muzyka poprzez wykorzystane w niej różnorodne elementy znakomicie oddziałuje na ćwiczących, wzbudzając większe zainteresowanie ruchem, mobilizując do wzmożonego wysiłku, działając ożywczo bądź uspokajająco, w zależności od swego charakteru.

Istotny jest też wpływ muzyki na psychikę ćwiczących. Przez zastosowanie muzyki do ćwiczeń ruchowych działa się na emocje, nastroje i uczucia uczniów. Kształtuje się ich osobowość, likwiduje wewnętrzne zahamowania, nieśmiałość i niepewność. Rozwija się wrażliwość artystyczną młodzieży na piękno ruchu i ciała. Oprócz wpływu na rozwój psychofizyczny ucznia ćwiczenia muzyczno-ruchowe posiadają cenne wartości wychowawcze. Kształtują kulturę osobistą, zainteresowania, upodobania młodych ludzi, a przez częste ćwiczenie w grupie, także poczucie solidarności, współodpowiedzialności i zdyscyplinowania.

Niewątpliwie niezwykle istotną kwestię stanowi planowanie pracy nauczyciela w świetle określonej przez MEN minimalnej liczby godzin niezbędnych do zrealizowania podstawy programowej z muzyki i informatyki. Narzuca to konieczność jeszcze dokładniejszego, ciekawszego przygotowania zajęć, zaplanowania etapów realizacji celów szczegółowych. Należy również zwrócić szczególną uwagę na ciągłość procesu wychowania fizycznego poprzez wszystkie etapy edukacyjne. W założeniu reformy każdy z nauczycieli uczący na wyższym etapie edukacyjnym zobowiązany jest wiedzieć, jakie umiejętności i kompetencje powinien mieć uczeń po zakończeniu wcześniejszych poziomów edukacji.

W ramach interdyscyplinarnego programu Muz-Info dla III etapu kształcenia z wykorzystaniem narzędzi informatycznych postaramy się wykorzystać naturalną, codzienną chęć człowieka do doznań estetycznych, zamiłowanie młodych ludzi do muzyki i tańca oraz potrzebę tworzenia. Uczniowie inspirowani zdobytą wiedzą na lekcjach muzyki i informatyki zaproponują swój rodzaj muzyki z własną analizą, elementami komponowania z wykorzystaniem specjalistycznych programów komputerowych. Przygotowana ścieżka dźwiękowa posłuży, jako podkład do zajęć muzyczno-ruchowych na lekcjach wychowania fizycznego.

3 Innowacyjność programu Muz-Info

Innowacyjność projektu dotyczy zarówno jego ram organizacyjnych, jak i zawartości programowej. Program będzie realizowany w oparciu o podstawę programową z muzyki, informatyki i wychowania fizycznego. Główne założenie dotyczące wszystkich części programu to aktywny, twórczy rozwój uczniów poprzez naukę i zabawę. Zajęcia Muz-Info staną się okazją do nowych aktywności inspirujących uczniów i nauczycieli do poszukiwania własnych, autentycznych pasji artystycznych. Realizacja programu przyczyni się też do kształtowania u uczniów estetyki ruchu poprzez taniec, rytm i muzykę, do wykorzystania zdobytej wiedzy w praktyce oraz rozwoju uzdolnień i zainteresowań młodzieży.

Innowacyjność programu polega też na wdrożeniu nauczania interdyscyplinarnego – łączenia w sobie elementów trzech różnych przedmiotów: muzyki, informatyki i wychowania fizycznego w sposób ciekawy i niestandardowy dla ucznia i nauczyciela. Jest to także próba wykazania, że w zasadzie od nauczyciela zależy, czy potrafi on rozbudzić zainteresowanie muzyką i tańcem, czy też nie, a także, jeśli to zainteresowanie już się pojawi, czy potrafi je pielęgnować i pogłębiać.

Chcąc wzbudzić zainteresowanie programem interdyscyplinarnym, trzeba stosować różnorodne metody i formy nauczania. Im więcej, bowiem form i sposobów stosuje nauczyciel w pracy dydaktyczno-wychowawczej, tym lepsze uzyskuje wyniki. Podstawowym warunkiem jest odrzucenie metod przestarzałych i niecelowych. Drugim, nie mniej ważnym, jest dostosowanie tych metod i form do odpowiedniego wieku uczniów i poszczególnych zespołów klasowych.

Należy podkreślić, że nie tylko proponowane w tym opracowaniu metody i formy decydują o tym, że można z projektu uczynić przedmiot interesujący. Składa się na to szereg jeszcze innych czynników, chociażby dobór środków dydaktycznych, osobowość nauczyciela, jego talent pedagogiczny, umiejętność wykorzystywania technik informacyjnych itp. One również są wyznacznikami właściwie pojętego nauczania interdyscyplinarnego.

W związku z proponowanymi zmianami w nauczaniu poszczególnych przedmiotów objętych niniejszym programem należy również zmodyfikować przedmiotowy system oceniania, pamiętając, aby zapisy w nim zawarte koncentrowały się na uczniu przeciętnym, co wyraźnie akcentują twórcy podstawy programowej. Ocenianie z wychowania fizycznego, muzyki czy informatyki zwykle stanowi duży problem dla nauczyciela – tym bardziej, więc czytelne sformułowanie wymagań ułatwi podejmowanie decyzji o wystawieniu oceny cząstkowej, śródrocznej i końcowej. System ocenia proponowany w Muz-Info przedstawimy w rozdziale „Przedmiotowy system ocenia w programie Muz-Info”.

4 Cele edukacyjne i cele wychowawcze programu Muz-Info

Ogólny cel projektu: połączenie muzyki ze sportem i tańcem; wzbudzenie zainteresowania wśród uczniów tradycyjnymi tańcami narodowymi, muzyką oraz wytworami współczesnej techniki informatycznej z wykorzystaniem komputerowych programów muzycznych.

Szczegółowe cele edukacyjne programu:

- **w ramach zajęć z muzyki uczniów:**
 1. odczytuje i stosuje w praktyce podstawowe sposoby zapisu muzyki, korzysta z programów komputerowych służących do nagrywania i przetwarzania dźwięku,
 2. określa i rozróżnia podstawowe gatunki klasycznej muzyki wokalne, wokально-instrumentalnej i instrumentalnej, wybrane rodzaje muzyki jazzowej, rozrywkowej i etnicznej,
 3. rozróżnia i klasyfikuje na podstawie źródeł dźwięku instrumenty muzyczne oraz rodzaje zespołów wykonawczych,
 4. poznaje pochodzenie i charakterystykę polskich tańców narodowych i ludowych,
 5. utrwała podstawowe wiadomości o muzyce i budowie melodii tanecznych,
 6. tworzy własną muzykę elektroniczną z pomocą i pod nadzorem nauczyciela,
 7. poznaje tajniki studia nagrań, zapoznaje się z programem muzycznym i ze sprzętem nagrywającym,
 8. zdobywa wiedzę dotyczącą zjawisk dźwiękowych,
 9. poznaje sposoby miksowania i masterowania materiału dźwiękowego,
 10. wybiera sposób wykonania utworu (ruchem, wokalnie lub na instrumencie) i jego interpretacji,
 11. określa różnorodne funkcje muzyki użytkowej i artystycznej;
- **w ramach zajęć wychowania fizycznego uczniów:**

wyrabia w sobie nawyk aktywności fizycznej - indywidualnej i zespołowej - poprzez uczestnictwo w zajęciach muzyczno-ruchowych opartych na:

 1. naturalnych formach ruchu,
 2. świadomej i samodyscyplinującej pracy,
 3. celowym oddziaływaniu umacniającym stan zdrowia fizycznego, psychicznego i społecznego,
 4. odpowiedzialności za własne ciało i kondycję fizyczną,
 5. zaspokojeniu potrzeb ruchowych i własnych zainteresowań,
 6. kształtowaniu gimnastycznych oraz tanecznych umiejętności i nawyków ruchowych indywidualnie i w grupie,
 7. zapoznaniu z dorobkiem kultury i obyczajowości naszego narodu poprzez naukę polskich tańców narodowych i tańców ludowych,
 8. ćwiczeniu w rytmie z podkładem muzycznym, z przyborem,
 9. łączeniu różnych form ruchu w rytmie;
- **w ramach zajęć informatycznych uczniów:**
 1. bezpiecznie posługuje się komputerem i jego oprogramowaniem,
 2. posługuje się urządzeniami multimedialnymi, na przykład do nagrywania i odtwarzania obrazu i dźwięku,

3. tworzy i przedstawia prezentację z wykorzystaniem różnych elementów multimedialnych, graficznych, tekstowych, filmowych i dźwiękowych własnych lub pobranych z innych źródeł,
4. komunikuje się za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych z członkami grupy pracującej w projekcie.

Cele wychowawcze programu:

1. rozwijanie spontaniczności i otwartości,
2. wyzwalanie aktywności ruchowej i kreatywności artystycznej,
3. poprzez indywidualny i zespołowy charakter ćwiczeń gimnastycznych i tanecznych rozwijanie takich cech charakteru, jak: zdyscyplinowanie, aktywność, umiejętność koncentracji, poczucie współdziałania, samodzielności i odpowiedzialności,
4. podniesienie poziomu kultury muzycznej i ruchowej, co wyraża się umiejętnością właściwego zachowania się i kulturalnym sposobem bycia,
5. stosowanie wiedzy teoretycznej w praktyce,
6. uczenie budowania strategii działania - samodzielnie i we współpracy z grupą,
7. wykorzystywanie naturalnego dla młodego pokolenia środowiska IT do nauki właściwych postaw twórców i odbiorców sztuki,
8. kształtowanie i rozwijanie harmonii i piękna ruchu, wyzwalanie naturalnej ekspresji,
9. umuzykalnienie – wyrobienie u uczniów poczucia rytmu, koordynacji ruchów, nauka i utrwalanie estetycznych nawyków ruchowych oraz prawidłowej postawy.
10. odtwarzanie różnych form ruchu z pokazu i z wyobraźni,
11. pobudzanie inicjatywy twórczej poprzez: własne kompozycje muzyczne, tworzenie prostych układów gimnastycznych i tanecznych, interpretację muzyki ruchem,
12. umiejętność pracy w grupie.

W wyniku realizacji programu Muz-Info uczniowie zdobędą następujące kompetencje kluczowe, umieszczone w zaleceniach Parlamentu Europejskiego i Rady Europy z dnia 18 grudnia 2006 r.:

1. porozumiewanie się w języku ojczystym,
2. kompetencje informatyczne,
3. umiejętność uczenia się,
4. kompetencje społeczne i obywatelskie,
5. świadomość i ekspresja kulturalna,
6. porozumiewanie się w językach obcych,
7. inicjatywność i przedsiębiorczość.

5 Budowa programu Muz-Info

Interdyscyplinarny program Muz-Info dla III etapu kształcenia skupia w sobie trzy przedmioty: muzykę, informatykę i wychowanie fizyczne. W ramach tego programu uczniowie realizują podstawę programową z muzyki, informatyki lub wychowania fizycznego w systemie lekcyjnym lub w 2-godzinnych blokach. W zależności od potrzeb nauczyciel może dzielić grupę klasową na zespoły zadaniowe. W ciągu roku szkolnego uczniowie mają zrealizować łącznie 65 godzin dydaktycznych. Program Muz-Info konstruujemy w ten sposób, że czas pracy ucznia obejmuje realizację treści i umiejętności z wymienionych przedmiotów w następujących proporcjach (w stosunku do podstawy programowej III etapu edukacyjnego, gimnazjum): 100% muzyki (30 godzin), 6,5% wychowywania fizycznego (25 godzin) oraz 15,4% informatyki (10 godzin). Przy czym w przypadku niektórych zajęć dydaktycznych z „Muz-Info”, np. przy wprowadzaniu nowych muzycznych programów informatycznych, pracuje 2 nauczycieli: informatyk i muzyk.

Tabela nr 1. Przykładowy schemat realizacji programu MUZ-INFO.

Przedmioty MUZ-INFO	Liczba godzin pojedynczych	Ilość bloków (2 godz)	Suma godzin w roku szk.	% podstawy programowej
Muzyka	18	6	30	100 %
Informatyka	4	3	10	15,4 %
Wychowanie fizyczne	13	6	25	6,5%

Program Muz-Info realizowany jest przez zespół nauczycieli muzyki, informatyki i wychowania fizycznego na czele, którego stoi lider – w trakcie pilotażu był nim dyrektor szkoły. Jednak przy dużym natłoku pracy dyrektora, sensownym wydaje się na lidera wybrać nauczyciela, który pracując w programie, ma najlepszy kontakt z uczniami i najlepiej zachęci i uczniów, i nauczycieli do efektywnej pracy.

Jednym z najważniejszych zadań zespołu nauczycieli realizujących program Muz-Info jest także zainteresowanie uczniów programem, aby to oni zaproponowali, który narodowy taniec wybierają oraz jakie współczesne formy ruchowe najbardziej im odpowiadają. Do tych wyborów będzie komponowana przez nich muzyka, a na bazie skomponowanej muzyki będą ćwiczyli na zajęciach wychowania fizycznego. Dla celów pilotażowych programu wybraliśmy, po konsultacji z młodzieżą:

- „polonez” - jako taniec narodowy,
- „hip-hop” - jako nowoczesny taniec z muzyką uczniów,
- „pilates, elementy gimnastyki artystycznej, aerobiku i *body ball* - jako nowoczesne formy gimnastyki, do których komponowana będzie muzyka.

Po rocznych doświadczeniach rekomendujemy, aby w ramach wskazanej liczby godzin, skupić się na tworzeniu maksymalnie 2 uczniowskich kompozycjach muzycznych, np. do *pilates*, aerobiku, *body ball*. Wynika to głównie z dużej ilości materiału podstawy programowej z muzyki, nowych dla ucznia muzycznych programów komputerowych i braku czasu na skupieniu się na tworzonej kompozycji. ***W zależności od zainteresowania i zaangażowania uczniów, program w prosty sposób, bazując na zdobytym doświadczeniu uczniów i nauczycieli, można rozszerzyć na większą ilość kompozycji uczniowskich (3 lub więcej) i inne rodzaje muzyki. Należy jednak pamiętać, że wymaga to zwiększonej liczby godzin i w zależności od koncepcji pracy szkoły mogą to być zajęcia pozalekcyjne lub zajęcia Muz-Info połączyć z częścią zajęć artystycznych. Bardziej szczegółowo odnosimy się do podziału godzin w uwagach końcowych.***

Przystępując do pracy z programem Muz-Info, należy zastanowić się nad wyborem dostępnych na rynku lub posiadanych przez szkołę komputerowych programów muzycznych oraz narzędzi rejestrujących obraz w postaci cyfrowej. Trzeba pamiętać, że „darmowe programy” dostępne w sieci internetowej są niekompletne. Nie posiadają one pełnego oprogramowania potrzebnego do komponowania, do zapisu ostatecznego kształtu dźwięku itp., zatem może okazać się, że koszt zakupu „uzupełnienia” jest równy cenie licencjonowanego profesjonalnego programu.

W czasie pilotażu programu Muz-Info z dobrym skutkiem korzystaliśmy z:

- programu FL Studio10, – jako profesjonalne oprogramowanie pełniące funkcję wirtualnego studia nagrań; łączy ono w sobie narzędzia do komponowania, aranżacji, nagrywania, edycji, miksowania i masteringu wysokiej jakości muzyki; wybrany program wymaga zakupu licencji;
- programu *Cool Edit Pro* służący przede wszystkim do edycji (wycinanie, wklejanie fragmentów dźwięków itp.) i osiągania różnych efektów na ścieżkach audio; program jest darmowy do użytku przez 30 dni;
- programu Movie Maker - jako bezpłatny dodatek do systemu Windows XP służący do tworzenia i edycji filmów;
- programu *Pazera Free 3GP to AVI Converter 1.4*, który jest programem konwertującym filmy z telefonów komórkowych (3GP, 3G2) do formatu AVI lub MPG (MPEG-1, MPEG-2).

Opanowanie wskazanych powyżej programów wymaga od uczniów i nauczycieli dużej pracy, dużego zaangażowania, dlatego w celu zainteresowania uczniów komponowaniem muzyki, można wykorzystać programy znane nauczycielowi muzyki, po to, aby bardziej skupił się on na zainspirowaniu uczniów do komponowania a po uzyskaniu „słyszalnych efektów” rozszerzyć działania na bardziej profesjonalne programy. Podobna kwestia dotyczy też umiejętności utrwalania efektów uzyskanych przez uczniów, np. tworzenia filmów, prezentacji itp.

Podczas realizacji programu zalecamy naturalny układ zajęć lekcyjnych nauczycieli zespołu realizującego Muz-Info, tzn. taki, aby:

- najpierw na informatyce omówić muzyczne programy komputerowe, tak, aby uczniowie mogli wykorzystać zdobytą wiedzę przy komponowaniu muzyki,

- pierwsze zajęcia z muzyki dotyczące kompozycji prowadzone były wspólnie przez nauczyciela muzyki i nauczyciela informatyki,
- zajęcia wychowania fizycznego następowały po lekcjach muzyki, na których w pełni przygotowano kompozycje muzyczne.

Proponujemy też, aby zajęcia nauczycieli biorących udział w programie Muz-Info odbywały się w tym samym dniu. Pozwoli to zespołowi na bieżące monitorowanie realizacji programu oraz korygowanie występujących niedociągnięć.

Tabela nr 2 przedstawia układ treści nauczania i liczbę zajęć programu Muz-Info, który według doświadczeń autorów jest najbardziej efektywny. W tabeli w kolumnie pierwszej: miesiące oznaczyliśmy rzymskimi liczbami, w następnych kolumnach podaliśmy ilość godzin na realizację wskazanych treści nauczania dla poszczególnych przedmiotów. Szczegółowy układ treści programu umieściliśmy w rozdziale 7, przed uwagami końcowymi.

Tabela nr 2. Układ treści nauczania

Układ treści nauczania i liczba godzin zajęć lekcyjnych programu Muz-Info						
IX	2	Promocja projektu i zajęcia wprowadzające dla uczniów i nauczycieli pracujących w zespole: omówienie programu Muz-Info, BHP, PSO (z godzin „dyrektorskich”)				
		<i>Muzyka (ilość godzin i treść)</i>	<i>Informatyka (godzin i treść)</i>	<i>W_F (godz i treść)</i>		
IX	3	Geneza muzyki. Tańce narodowe - wybór tańca na w-f. Muzyka polifoniczna.	2	Komputerowe programy muzyczne.	2	Nauka tańca narodowego
X	4	Budowa dzieła muzycznego: motyw, fraza, okres. Ewolucja melodyki na przestrzeni epok. <u>Komputerowe komponowanie pierwszej muzyki (pilates)</u> . 1 godzina zajęć wspólnie z nauczycielem informatyki.	1	Komputerowy program muzyczny do zapisu i edycji dźwięku	4	Nauka tańca narodowego
XI	4	Klasycyzm i homofonia. Romantyzm i szkoły narodowe. Muzyka ilustracyjna. <u>Komputerowe komponowanie muzyki do pilates</u> .	1	Dokumentacja projektu Muz-Inf: kamera, foto, itp	4	Nauka tańca hip-hop.
XII	2	Muzyka amerykańska. Muzyka impresjonizmu <u>Komputerowe komponowanie muzyki do pilates c. d</u>	1	Praca z programem do edycji dźwięku.	2	Nauka tańca hip-hop.
I	2	Muzyka i tańce ludowe. <u>Komponowanie muzyki do aerobiku</u>	1	Praca z programem do edycji dźwięku.	3	Nowoczesne formy gimn. muz uczn. (pilates).
II	2	Najwięksi kompozytorzy. Muzyka XX wieku. <u>Komputerowe komponowanie muzyki do aerobiku</u> .			1	Układy gimnastyki artystycznej
III	4	Jazz w muzyce klasycznej XX w. Od opery do musicalu. <u>Komponowanie muzyki do aerobiku</u> .	1	Konwertowanie plików filmowych.	2	Układy gimnastyki artystycznej
IV	3	Fryderyk Chopin. Instrumenty wielkiej orkiestry symfonicznej. <u>Muzyka do aerobiku c. d</u> .			3	Aerobik, ćwiczenia do muzyki uczniów
V	4	Kolaż muzyczny. Historia zapisu dzieła muzycznego (od tabulatur do komputera). 1 godzina zajęć wspólnie z nauczycielem informatyki.	1	Zapisanie i odtwarzanie filmu w programie komputerowym	3	Body ball – układ choreograficzny i ćwiczenia wzmacniające z piłkami
VI	2	Produkcja własnej płyty. 1 godzina zajęć wspólnie z nauczycielem informatyki.	2	Projekt filmu z realizacji Muz-Info.	1	Formy relaksacyjne w body ball
VI	2	Podsumowanie programu Muz-Info na forum szkoły. (z godzin „dyrektorskich”)				

6 Przedmiotowy System Oceniania Muz-Info

Podstawa prawna.

Poniższy system oceniania jest zgodny z Rozporządzeniem MEN z 30 kwietnia 2007 r. wraz z późniejszymi zmianami w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów oraz standardowym Statutem Szkoły (Wewnątrzszkolnym Systemem Oceniania). Muz-Info jest artystycznym interdyscyplinarnym programem nauczania z wykorzystaniem narzędzi informatycznych. W programie dużą rolę odgrywają uzdolnienia indywidualne ucznia, jednak nie mogą one stanowić jedynej podstawy do oceny jego osiągnięć.

Sposoby sprawdzania osiągnięć i postępów ucznia.

W programie Muz-Info ocenianie to nie tylko ustalenie poziomu wiedzy i umiejętności ucznia, ale także zachęta do aktywności i systematyczności. Szczególnie motywujące jest dostrzeganie wysiłku oraz pracy twórczej ucznia. W ocenie też mieści się wiedza i umiejętności ucznia zdobyte na poszczególnych przedmiotach oraz ogólna jego postawa. Proponowany system oceniania jest: prosty, nieabsorbujący dla nauczyciela oraz przejrzysty i przyjazny dla ucznia. Ocena opiera się na systemie punktowym.

Nauczyciel z zespołu Muz-Info może przyznać każdemu uczniowi, zgodnie z zasadami przedstawionymi w poniższej tabeli, odpowiednią ilość punktów po każdych zajęciach.

Tabela nr 3 Obszary oceniania punktowego.

	Obszar oceny/ocena pkt	Nieprzygotowany (0 pkt)	Niewystarczająco (1 pkt)	Zadawała jąco (2 pkt)	Wyśmienicie (3 pkt)
1.	Uczeń jest zaangażowany i współpracuje w zespole.				
2.	Uczeń posiada wiedzę z przedmiotów występujących w bloku i potrafi ją zastosować.				
3.	Uczeń osiągnął założone rezultaty.				

Suma punktów z pojedynczych lub kilku zajęć jest zamieniana na ocenę cząstkową wg następującego przelicznika.

Tabela nr 4. Przelicznik punktów na ocenę w stopniu.

Ilość punktów	Ocena w stopniu	Nazwa
8-9	6	celujący
6-7	5	bardzo dobry
4-5	4	dobry
2-3	3	dostateczny
1	2	dopuszczający

Tabela nr 5. Obszary oceniania.

	Obszar oceny	Zalecenia i wskazówki
1.	Uczeń jest zaangażowany i współpracuje z innymi w zespole.	Należy docenić zaangażowanie ucznia w zespole, jego odpowiedzialność za ostateczny efekt pracy, sposób odnoszenia się do innych, solidność realizacji powierzonych zadań, współpracę i pomoc pozostałym członkom zespołu.
2.	Uczeń posiada wiedzę z przedmiotów występujących w bloku i potrafi ją zastosować.	Każdy nauczyciel na swoich zajęciach w ramach Muz-Info ocenia poziom opanowania wiedzy z określonego działu oraz umiejętność jej wykorzystywania; szczególną uwagę należy zwrócić na wykorzystanie technik informacyjnych w komponowaniu muzyki oraz opanowanie układów choreograficznych na zajęciach w-f.
3.	Uczeń osiągnął założone rezultaty.	Każdy uczeń musi rozumieć, do jakiego rezultatu dąży i co będzie efektem jego działań. Przez efekty pracy na zajęciach z przedmiotów wchodzących w skład Muz-Info rozumiemy: 1. z MUZYKI: <ul style="list-style-type: none"> • zdobył wiedzę i umiejętności wynikające z podstawy programowej, • zna i umie stosować program komputerowy do zapisu i edycji dźwięku, • ukończył kompozycje komputerowe do: <i>hip-hopu, pilatesu, aerobiku, gimnastyki artystycznej i body ball</i>; 2. z INFORMATYKI: <ul style="list-style-type: none"> • potrafi prowadzić dokumentację filmową, fotograficzną, • posiada znajomość programów komputerowych do produkcji filmu i konwersji plików, • uczestniczył w robieniu filmu z realizacji Muz-Info w programie komputerowym; 3. z WYCHOWANIA FIZYCZNEGO: <ul style="list-style-type: none"> • opanował podstawowe kroki poloneza, • opanował elementy choreografii do: <i>hip-hopu, pilatesu, aerobiku, gimnastyki artystycznej i body ball</i>..

W ramach poszczególnych przedmiotów wchodzących w skład „Muz-Info” nauczyciel może sformułować bardziej szczegółowe kryteria oceny. Niemniej zalecamy opieranie się na wyżej przyjętych zasadach z uwzględnieniem indywidualizacji oceny działań uczniów, szczególnie uczniów o specyficznych potrzebach edukacyjnych.

Tabela nr 6. Osiągnięcia szczegółowe uczniów realizujących projekt.

	Wiadomości	Umiejętności	Postawy
Muzyka	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> określa i rozróżnia podstawowe gatunki klasycznej muzyki wokalne, wokálně-instrumentalnej i instrumentalnej, wybrane rodzaje muzyki jazzowej, rozrywkowej i etnicznej, rozróżnia i klasyfikuje na podstawie źródeł dźwięku instrumenty muzyczne oraz rodzaje zespołów wykonawczych, poznaje pochodzenie i charakterystykę polskich tańców narodowych i ludowych, utrwała podstawowe wiadomości o muzyce i budowie melodii tanecznych, określa różnorodne funkcje muzyki użytkowej i artystycznej; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> odczytuje i stosuje w praktyce podstawowe sposoby zapisu muzyki, korzysta z programów komputerowych służących do nagrywania i przetwarzania dźwięku, tworzy własną muzykę z pomocą i pod nadzorem nauczyciela, poznaje tajniki studia nagrań, zapoznaje się z programem muzycznym i ze sprzętem nagrywającym, poznaje sposoby miksowania i masterowania materiału dźwiękowego; 	<ul style="list-style-type: none"> gotowość do uczestnictwa w kulturze, otwartości wobec innych kultur, poszanowanie tradycji i kultury własnego narodu, a także innych kultur i tradycji, ciekawość poznawcza, przyjmowanie odpowiedzialności, podejmowanie odpowiedzialnych i stosownych decyzji: samodzielnie lub po negocjacjach, respektowanie praw innych, liczenie się z cudzym zdaniem, pomoc innym uczniom na ich prośbę lub z własnej inicjatywy, kulturalne komunikowanie się z nauczycielem i kolegami;
W-F	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> poznaje dorobek kultury i obyczajowości naszego narodu poprzez naukę polskich tańców narodowych i tańców ludowych; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> kształtuje gimnastyczne oraz taneczne umiejętności i nawyki ruchowe indywidualnie i w grupie, ćwiczy w rytmie z podkładem muzycznym z przyborem, łączy różne formy ruchu w rytmie; 	<ul style="list-style-type: none"> odpowiedzialność za własne ciało i kondycję fizyczną, samodyscyplinująca świadoma i praca, celowe oddziaływanie umacniające stan zdrowia fizycznego, psychicznego i społecznego, odpowiedzialność za zaspokojenie swoich potrzeb ruchowych i zainteresowań;

Informatyka	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • poznaje nowe programy do zapisu obrazu i dźwięku na komputerze, • zna i rozumie terminologię służącą do komunikowania się za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych; 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • posługuje się komputerem i jego oprogramowaniem, • posługuje się urządzeniami multimedialnymi, do odtwarzania lub/i nagrywania obrazu i dźwięku, na przykład: aparat fotograficzny, kamera cyfrowa, telefon komórkowy, • komunikuje się za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych z członkami grupy pracującej w projekcie, • tworzy prezentację z wykorzystaniem elementów multimedialnych, graficznych, tekstowych, filmowych i dźwiękowych własnych lub z innych źródeł i prezentuje ją; 	<ul style="list-style-type: none"> • systematyczność przygotowania do zajęć, • współdziałanie w grupie, • efektywność wykorzystania czasu pracy, • aktywność na zajęciach.
--------------------	--	---	--

Ze względu na wymiar realizowanej podstawy programowej, przypomnijmy:

- muzyka 30 godzin lekcyjnych, co stanowi 100 % podstawy programowej,
- wychowywanie fizyczne 25 godzin, co stanowi 6, 5% podstawy programowej,
- informatyka 10 godzin, co stanowi 15, 4% podstawy programowej,

oraz zgodnie z „prawem oświatowym” program Muz-Info może być realizowany w szkole, jako przedmiot muzyka i jako „dodatkowe zajęcia edukacyjne”. W tym celu, na podstawie decyzji Rady Pedagogicznej, program powinien zostać włączony do Szkolnego Zestawu Programów Nauczania, jako muzyka i jako „Program Muz-Info”. Uczniowie realizujący program mają obowiązek uczestniczyć w zajęciach, są oceniani zgodnie ze statutem szkoły, a oceny śródroczne i końcoworoczne (wpisane na świadectwie) będą wpisywane, jako:

- oceny z „Muzyki”,

oraz

- oceny z „Programu Muz-Info”

i, w zależności od typu szkoły: publicznej czy niepublicznej o uprawnieniach szkoły publicznej, decyzją Rady Pedagogicznej mogą być:

- obie wliczane do średniej ocen ucznia, w przypadku szkoły niepublicznej,
lub
- ocena z muzyki wliczana do średniej ocen ucznia, a ocena z „Programu Muz-Info” wpisana do „Zajęć dodatkowych ucznia”, w przypadku szkoły niepublicznej.

Ze względów technicznych proponujemy, aby oceny cząstkowe w dzienniku lekcyjnym wpisywane były wyłącznie w pozycji „Program Muz-Info”.

Ocenę semestralną (śródroczna) i końcoworoczną z Muz-Info wystawiają wspólnie nauczyciele pracujący w zespole na podstawie własnych opinii oraz wszystkich ocen cząstkowych, w zgodzie ze statutem (w tym szkolnym systemem oceniania danej szkoły), przy czym oceny śródroczne i końcoworoczne z muzyki nie mogą być niższe niż ocena z „Programu „Muz-Info”.

7 Procedury osiągnięcia celów oraz formy i metody pracy

Program Muz-Info umożliwia łączenie zajęć muzycznych z ruchowymi i nabywanie umiejętności muzyczno-informatycznych z zakresu zapisu dźwięku i obrazu. Wychodzi naprzeciw zainteresowaniom uczniów i je rozbudza, zaszczepiając potrzebę ruchu do stworzonej przez siebie muzyki zapisanej za pomocą programów komputerowych. Nauczyciel realizujący program przekazuje wiedzę uczniowi, kształci jego umiejętności tak, by uczeń, posiadając wiedzę z zakresu kultury muzycznej, potrafił obcować z dziełami sztuki, mógł dyskutować o ich wartości estetycznej, a dzięki znajomości polskich i europejskich tradycji muzycznych rozumiał samego siebie, swoje korzenie kulturowe, a jednocześnie wykazywał otwartość i tolerancję na odmienne tradycje.

Program Muz-Info angażuje uczniów zdolnych, słabszych czy też średnio uzdolnionych muzycznie, którzy chcą się doskonalić i usprawniać swoje umiejętności informatyczne, muzyczne i ruchowe.

Formy i metody pracy w projekcie Muz-Info.

Ważną rolę w programie odgrywa dobór środków, metod i form prowadzenia zajęć dostosowany do możliwości uczniów, wdrażanie uczniów do samooceny własnych umiejętności i sprawności.

Metoda wykładu może być stosowana, jako wprowadzenie zarówno na pierwszych zajęciach organizacyjnych, zapoznających uczniów z projektem Muz-Info, jak też na tych, na których występuje powiązanie muzyki z innymi przedmiotami projektowymi. Ma ona zastosowanie przede wszystkim w dziale dotyczącym zasad muzyki oraz epok muzycznych i biografii twórców. Podczas wykładu można zastosować pracę z podręcznikiem, w którym znajduje się wiele ilustracji ułatwiających zrozumienie wykładu, takich jak fotografie, tabele, wykresy, teksty piosenek, przykłady nutowe, ilustracje z dziedzin pokrewnych.

Wykład połączony jest często z **demonstracją**, np. demonstracją dostępnych instrumentów muzycznych, rytmów, zagranie na instrumencie tematów muzycznych.

Zamiast wykładów można zastosować przygotowane przez uczniów **referaty**. Mogą one dotyczyć zarówno biografii i twórczości kompozytorów, jak i tematyki regionalnej, np. kultury ludowej danego regionu. Korzyścią płynącą z tej metody jest usamodzielnienie ucznia, jego zaktywizowanie (poszukiwanie informacji w bibliotece, czasopiśmie, mediach, wykorzystanie dostępnych informacji na portalach internetowych i innych nośnikach audiowizualnych).

Śluchanie muzyki to jedna z podstawowych metod, które pojawiają się w projekcie Muz-Info. Może być stosowana zarówno podczas lekcji, jak i w domu, zarówno na zajęciach pozalekcyjnych, jak i przed omówieniem tematu na lekcji. Metoda ta jest nieodzowna, by uczeń poprzez obcowanie z muzyką sam stał się „kompozytorem” własnej muzyki, stworzonej na zajęciach muzyki i informatyki, zapisanej przy pomocy muzycznych programów komputerowych.

Dyskusja powinna odbywać się na lekcji jak najczęściej i dotyczyć zwłaszcza przygotowywanych przez uczniów referatów, słuchanych dzieł muzycznych oraz komponowanej w zespołach muzyki. Warto zadbać, aby w dyskusji aktywnie brało udział jak najwięcej uczniów.

Ćwiczenia praktyczne to jedna z głównych metod stosowanych w projekcie. Szczególnie atrakcyjna dla młodzieży jest z **praca z programem komputerowym** służącym do tworzenia „swojej muzyki” czy nagrywaniem filmów. Opis programów (odpłatnych i nieodpłatnie dostępnych w Internecie) oraz szczegółowy instruktarz nauczyciela w czasie zajęć pozwolą na opanowanie programu zarówno nauczycielowi (przed lekcją), jak i uczniowi w czasie lekcji projektowych. Umożliwią też samodzielne doskonalenie zdobytych umiejętności w domu, szczególnie dla uczniów, którzy postanowią szerzej zająć się komponowaniem utworów muzycznych czy nagrywaniem filmów.

Taniec jest bardzo atrakcyjną formą nauczania muzyki oraz jednym z elementów występujących na zajęciach wychowania fizycznego. Wymaga od nauczyciela znajomości podstawowych kroków tanecznych. Można ewentualnie posłużyć się pomocą dydaktyczną w postaci nagrania video lub zaprosić lokalny zespół taneczny w celu demonstracji określonego tańca. Ze względu na dużą wartość dydaktyczną zalecamy zastosować obie metody, zwłaszcza przy omawianiu polskich tańców narodowych czy tańców ludowych. Dodatkowo projekt zakłada wykorzystanie powstałych utworów muzycznych na zajęciach muzyki i informatyki do kreacji układów tanecznych w wybranych formach tanecznych (np. *hip-hop*) czy nowoczesnych formach gimnastycznych, np. *aerobik, pilates, body ball*.

Aktywność w odbiorze kultury. Oprócz słuchania muzyki nagranej bardzo ważne jest zachęcanie ucznia, aby w miarę możliwości **sluchał muzyki żywej**, aby był aktywnym odbiorcą wydarzeń kulturalnych – koncertów, audycji muzycznych, spektakli. Zachęcamy też uczniów i nauczycieli, a by w ramach działań wychowawczych i zajęć artystycznych, jak najczęściej odwiedzali kina, teatry, filharmonie i opery.

Aby cele projektu Muz-Info zostały osiągnięte, zaleca się systematyczne utrwalanie i powtarzanie wiadomości i umiejętności nabytych w klasie oraz ćwiczenie nabytych umiejętności tanecznych. Bieżące monitorowanie oraz ewaluacja jest bardzo ważnym elementem przy wprowadzaniu nowego programu. Proponujemy, aby po każdym miesiącu dokonywać cząstkowej ewaluacji przy pomocy przykładowych ankiet zamieszczonych w poradniku dla nauczyciela. Pozwolą one na bardziej obiektywne spojrzenie, co udoskonalić, a co być może zmienić w proponowanym programie Muz-Info.

Zamierzone cele projektu zostaną podsumowane na forum szkoły, gdzie uczniowie zaprezentują film powstały z realizacji projektu, przedstawią układy choreograficzne poszczególnych form tanecznych powstałe do napisanych przez uczniów utworów muzycznych.

8 Propozycja układu treści nauczania programu Muz-Info

Układ treści programu Muz-Info, sposób ich usystematyzowania i prezentacja jasno sformułowanych celów edukacyjnych pozwalają nawet początkującym nauczycielom na efektywne projektowanie procesu kształcenia. Jednakże im wyższe są kwalifikacje i kompetencje pedagogiczne nauczyciela, im lepsze przygotowanie do wykonywania zawodu, tym efektywniejsze będzie kształcenie u uczniów postawy aktywnego uczestnictwa w procesie edukacji i zachęcanie ich do poznawania i rozumienia otaczającego świata. Postawa przyjaznego uczniom nauczyciela-przewodnika przyczyni się z pewnością do osiągniętych przez nich sukcesów w nauce.

Proponowane tematy, rozkład godzin, treści nauczania oraz formy realizacji dla poszczególnych przedmiotów programu Muz-Info obrazują Tabela nr 7 i Tabela nr 8.

Tabela nr 7. Układu treści nauczania programu Muz-Info z muzyki i informatyki.

	Temat lekcji (liczba godzin)		Treści nauczania	Formy realizacji
MUZYKA	Organizacja zajęć z muzyki (plan i założenia projektu Muz-Info) zapoznanie z PSO i WSO, zasadami BHP.	1	<ul style="list-style-type: none"> założenia projektu, omówienie PSO; 	<ul style="list-style-type: none"> zapoznanie uczniów z częścią muzyczną projektu Muz-Info (pogadanka, prezentacja komputerowa), przydział uczniów do zespołów projektowych;
MUZYKA	Geneza muzyki – starożytność (Egipt, Grecja, Rzym) i muzyka Dalekiego Wschodu. Gatunki muzyczne w okresie średniowiecza.	1	<ul style="list-style-type: none"> poznanie genezy muzyki od starożytności do średniowiecza; 	<ul style="list-style-type: none"> zapoznanie uczniów z instrumentami, skalami i gatunkami muzycznymi w starożytności, poznanie form muzyki średniowiecznej: chorał gregoriański, muzyka świecka (pogadanka z przykładami muzycznymi);

MUZYKA	Budowa dzieła muzycznego: motyw, fraza, okres (tworzenie własnych melodii w programie FL Studio10).	2	<ul style="list-style-type: none"> • budowanie melodii, • zapoznanie z rozszerzonymi funkcjami FLStudio10, • komponowanie utworu muzycznego; 	<ul style="list-style-type: none"> -otwieranie przez uczniów programu FL Studio 10, - tworzenie linii melodycznej, przy użyciu funkcji <i>piano roll</i>, - tworzenie kompletnej linii melodycznej ze wszystkich elementów, - zapisywanie projektu w różnych formatach;
MUZYKA	Muzyka polifoniczna renesansu i baroku oraz wielcy kompozytorzy muzyki dawnej.	1	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnienie pojęcia renesansu i baroku, • wskazanie cech stylistycznych i ram czasowych, • główni przedstawiciele renesansu i baroku i ich twórczość; 	<ul style="list-style-type: none"> - zapoznanie uczniów z podstawowymi zagadnieniami związanymi z epoką renesansu i baroku oraz wskazanie ważniejszych cech stylistycznych omawianych epok, - przedstawienie najważniejszych kompozytorów (G.P. da Palestrina, J.S.Bach, A. Vivaldi, J.F.Haendel);
MUZYKA	Klasycyzm i homofonia.	1	<ul style="list-style-type: none"> • pojęcie symfonii, • forma sonatowa, • wybitne dzieła muzyczne Mozarta, Haydna i Beethovena, • wskazanie powiązania hymnu Oda do radości z hymnem Unii Europejskiej, • cechy charakterystyczne epoki klasycyzmu; 	<ul style="list-style-type: none"> - zapoznanie uczniów z życiem i twórczością: W. A. Mozarta, J. Haydna oraz L. van Beethovena, wskazanie ich miejsca w historii muzyki, - wskazanie najważniejszego gatunku muzycznego w twórczości kompozytorów oraz zapoznanie uczniów z IX Symfonią d-moll, op. 125, - omówienie finałowej części IX Symfonii ze szczególnym uwzględnieniem hymnu <i>Oda do radości</i>;

MUZYKA	Rola tańca w muzyce klasycznej - polskie tańce narodowe (mazur, krakowiak, oberek, kujawiak). Polonez - taniec narodowy znany na dworach dawnej Europy.	1	<ul style="list-style-type: none"> • cechy charakterystyczne polskich tańców narodowych: mazura, krakowiaka, oberka, kujawiaka; 	<ul style="list-style-type: none"> - zapoznanie z polskimi tańcami narodowymi - wskazywanie elementów ludowych w literaturze klasycznej;
MUZYKA	Romantyzm i szkoły narodowe.	1	<ul style="list-style-type: none"> • cechy charakterystyczne epoki romantyzmu w muzyce, • folklor, jako inspiracja szkół narodowych; 	<ul style="list-style-type: none"> - zapoznanie z twórczością F Chopina, M.Musorgskiego, E.Griegga, A.Dworzaka, - omówienie głównych trendów w muzyce romantyzmu;
MUZYKA	Ewolucja melodyki na przestrzeni epok (muzyka dawna – klasycyzm – romantyzm-impresjonizm).	1	<ul style="list-style-type: none"> • różnice pomiędzy melodiami na przestrzeni wieków; 	<ul style="list-style-type: none"> - zapoznanie z formami muzycznymi: chorał gregoriański, motet, kanon, kantata, aria, pieśń;
MUZYKA	Budowanie melodii w programie FL Studio10 inspirowane muzyką dawną i klasyczną.	2	<ul style="list-style-type: none"> • przykłady melodii muzyki klasycznej i dawnej, • podstawowe funkcje programu FL Studio 10, • tworzenie melodii w programie FL Studio10; 	<ul style="list-style-type: none"> - korzystanie przez uczniów z paska zadań programu FL Studio10, - używanie funkcji <i>patern i song</i>, - tworzenie melodii przy użyciu <i>piano-roll</i>, - zapisywanie plików muzycznych;
MUZYKA	Muzyka amerykańska: blues, jazz i muzyka rockowa.	2	<ul style="list-style-type: none"> • budowanie sekwencji rytmicznych <i>pilates</i> • rozszerzone funkcje FL Studio 10; 	<ul style="list-style-type: none"> - przygotowanie podkładu perkusyjnego, - wykonywanie pierwszej linii melodycznej, przy użyciu funkcji <i>piano roll</i>, - zapisywanie projektu w różnych formatach;
MUZYKA	Jazz w muzyce klasycznej XX wieku.	1	<ul style="list-style-type: none"> • utwory inspirowane muzyką jazzową („Błękitna rapsodia”, „Amerykanin w Paryżu”). 	<ul style="list-style-type: none"> - prezentacja twórczości Igora Strawińskiego, Georga Gershwina, Krzysztofa Pendereckiego;

MUZYKA	Muzyka ilustracyjna filmowa i teatralna.	2	<ul style="list-style-type: none"> wielcy twórcy muzyki ilustracyjnej; 	- prezentacja twórczości Johna Wiliamsa, Zbigniewa Preisnera, Enio Moricone, Wojciecha Kilara;
MUZYKA	Taniec klasyczny, widowiska baletowe, opera i dramat muzyczny.	1	<ul style="list-style-type: none"> muzyka baletowa romantyzmu i XX wieku; Ryszard Wagner, przykład twórcy dramatu muzycznego; 	- zapoznanie z formami baletowymi w literaturze muzycznej („Dziadek do orzechów”, „Romeo i Julia”, „Popołudnie fauna”, „Ognisty ptak”);
MUZYKA	Elementy muzyki tańców ludowych inspiracja do budowy sekwencji muzycznych aerobiku FLStudio10.	2	<ul style="list-style-type: none"> komponowanie utworu muzycznego, utrwalenie umiejętności pracy w programie FL Studio 10; 	- przygotowanie podkładu perkusyjnego, - kopiowanie fragmentów płyty CD w formacie <i>wave</i> , - dodawanie melodii, jako kontrapunktów przy pomocy <i>piano roll</i> , - tworzenie z wszystkich elementów kompletnej linii melodycznej, - zapisywanie projekt w wybranym formatach;
MUZYKA	Muzyka impresjonizmu (Szymanowski, Karłowicz, Debussy, Ravel), jako inspiracja do tworzenia form muzyki relaksacyjnej.	2	<ul style="list-style-type: none"> elementy muzyki początku XX wieku, skale całotonowe i nowe rozwiązania harmoniczne, różnice między epokami i wyróżnianie brzmienia i środków wykonawczych zastosowanych w dziełach muzycznych kompozytorów takich jak: Debussy, Karłowicz, Szymanowski, Ravel; 	- wyjaśnienie uczniom pojęcia muzyczny impresjonizm, - wskazanie miejsca muzyki impresjonizmu w historii muzyki, - rozpoznawanie kompozytorów tworzących w tym nurcie, - wykonywanie linii melodycznej przy użyciu funkcji <i>piano roll</i> ;

MUZYKA	Formy muzyki XX wieku - muzyka konkretna, eksperymentalna i elektroniczna.	2	<ul style="list-style-type: none"> • muzyka eksperymentalna i elektroniczna, • programu <i>Cool Edit Pro</i>, tworzenie muzycznych projektów; 	<ul style="list-style-type: none"> - zapoznanie z kierunkami muzyki konkretnej elektronicznej i eksperymentalnej, - zapoznanie z działaniem programu <i>Cool Edit Pro</i>, tworzenie muzycznych projektów;
MUZYKA	Kompozytorzy najwięksi z największych: Bach, Mozart, Beethoven, Chopin.	1	<ul style="list-style-type: none"> • najważniejsi kompozytorzy w historii muzyki; • festiwale i instytucje promujące muzykę klasyczną. 	<ul style="list-style-type: none"> - poznanie twórczości J.S.Bacha, W.A.Mozarta, L.van Beethovena i F.Chopina;
MUZYKA	Fryderyk Chopin - życie i twórczość.	1	<ul style="list-style-type: none"> • życie i twórczość Fryderyka Chopina; 	<ul style="list-style-type: none"> - poznanie form muzyki Fryderyka Chopina z uwzględnieniem elementów muzyki ludowej (mazurki, kujawiaki, polonezy); - wyjaśnienie szczególnej roli Fryderyka Chopina w historii muzyki;
MUZYKA	Muzyka polska XX wieku.	1	<ul style="list-style-type: none"> • główni przedstawiciele muzyki polskiej XX wieku; 	<ul style="list-style-type: none"> - poznanie twórczości K.Pendereckiego, W.Lutosławskiego, H. M. Góreckiego;
MUZYKA	Polska muzyka rozrywkowa (<i>jazz, blues, pop rock</i>)	1	<ul style="list-style-type: none"> • główni przedstawiciele muzyki rozrywkowej; 	<ul style="list-style-type: none"> - zapoznanie z twórczością K. Komedy, M. Urbaniaka, T. Nalepy, SBB, Lady Pank, COMA;
MUZYKA	Instrumenty wielkiej orkiestry symfonicznej.	1	<ul style="list-style-type: none"> • struktura grup instrumentów wielkiej orkiestry symfonicznej; 	<ul style="list-style-type: none"> - zapoznanie z grupami instrumentów wielkiej orkiestry symfonicznej;
MUZYKA	Od opery do musicalu.	1	<ul style="list-style-type: none"> • główni przedstawiciele muzyki operowej i musicalu (W. A. Mozart, G. Verdi, G. Bizet, G. Gershwin, A.L.Webber); 	<ul style="list-style-type: none"> - zapoznanie z twórczością kompozytorów operowych: W. A. Mozarta, G. Verdiego, G. Bizeta, G. Gershwina, A. L. Webera;

MUZYKA	Muzyczny 'kolaż' - montowanie muzyki w programie <i>Cool Edit Pro</i> .	1	<ul style="list-style-type: none"> • efekty specjalne w programie Cool Edit Pro; 	- poznanie efektów: <i>pitch bender, revers, flanger, chorus, digital delay</i> w celu przetwarzania plików dźwiękowych w formacie wave;
MUZ	Historia zapisu dzieła muzycznego (od tabulatur do komputera).	1	<ul style="list-style-type: none"> • najważniejsze rodzaje zapisu muzyki; 	- zapoznanie ze środkami zapisu muzycznego na przestrzeni wieków;
MUZYKA	Jak produkujemy własną płytę (w programie <i>Cool Edit Pro</i>).	1	<ul style="list-style-type: none"> • rozszerzone funkcje <i>Cool Edit Pro</i>; 	- zapoznanie się z rozszerzonymi funkcjami <i>Cool Edit Pro</i> poprzez ćwiczenia praktyczne;
INFORMATYKA	Muz-Info – nasz projekt.	1	<ul style="list-style-type: none"> • założenia projektu, PSO; • posługiwanie się kamerą dostępną w szkole; • umiejętne dokumentowanie pracy w projekcie; 	- zapoznanie uczniów z częścią informatyczną projektu Muz - Info (pogadanka, prezentacja komputerowa), - przydział uczniów do grup projektowych, - ćwiczenia w posługiwaniu się kamerą dostępną w szkole;
INFORMATYKA	Program FLStudio10 – start.	1	<ul style="list-style-type: none"> • podstawowe funkcje programu FL Studio 10, • tworzenie prostej sekwencji muzycznej; 	- zapoznanie ucznia z interfejsem programu FL Studio 10, biblioteką dźwięków, paskiem zadań programu zawierającego wszystkie funkcje programu, m.in. <i>PAT i SONG, Playlistą</i> - wykorzystanie przez uczniów zdobytej wiedzy w formie ćwiczeń praktycznych (tworzenie utworu muzycznego przy pomocy <i>Pattern'ów</i> , zapisanie utworzonego pliku muzycznego);

INFORMATYKA	Program FLStudio10 – pierwszy utwór.	1	<ul style="list-style-type: none"> • rozszerzone funkcje programu FL Studio 10, • skomponowanie prostego utworu muzycznego, • różne formaty plików dźwiękowych (flp.,wav, mp3, ogg, mid) 	- wykonywanie przez uczniów zadań pokazanych na tablicy interaktywnej oraz zapisanych w instrukcji (przygotowanie podkładu perkusyjnego, wykonanie pierwszej i drugiej linii melodyjnej przy użyciu funkcji piano roll, stworzenie ze wszystkich elementów kompletnej sekwencji melodycznej, zapisanie projektu w różnych formatach);
INFORMATYKA	Program Movie Maker.	2	<ul style="list-style-type: none"> • podstawowe funkcje programu <i>Movie Maker</i>, • konwertowanie plików filmowych za pomocą programu Pamera Free 3GP; 	- wykonywanie przez uczniów zadań pokazanych na tablicy interaktywnej oraz zapisanych w instrukcji (konwersja pliku filmowego, wstawianie gotowego filmiku do programu Movie Maker, dodawanie do filmu podkład dźwiękowego, wstawianie obrazu i napisu dodatkowego na początku lub końcu filmu);
INFORMATYKA	Program Cool Edit Pro – start.	1	<ul style="list-style-type: none"> • podstawowe funkcje programu <i>Cool Edit Pro</i>; 	- wykonywanie przez uczniów zadań pokazanych na tablicy interaktywnej oraz zapisanych w instrukcji (program Cool Edit Pro, zapoznanie z podstawowymi funkcjami oraz metodami obróbki wokalną, przygotowanie pierwszej obróbki ścieżki wokalnej);

INFORMATYKA	Program Cool Edit Pro - dodajemy efekty.	1	<ul style="list-style-type: none"> • rozszerzone funkcje <i>Cool Edit Pro</i>, • - łączenie wokalu z podkładem muzycznym; 	- wykonywanie przez uczniów zadań pokazanych na tablicy interaktywnej oraz zapisanych w instrukcji (otworzenie utworzonego w programie Cool Edit Pro pliku, dodanie efektów – <i>reverb, large empty hall, chorus</i> , łączenie wokalu z podkładem muzycznym, zapisywanie pliku w wybranym formacie);
INFORMATYKA	Wstępny projekt filmu.	1	<ul style="list-style-type: none"> • Przygotowanie projektu filmu; 	- metoda działań praktycznych (utworzenie wstępnego projektu filmu podsumowującego projekt, wyszukiwanie, gromadzenie i analiza plików graficznych, audio i video potrzebnych do utworzenia filmu, importowanie do określonej kolekcji programu <i>Movie Maker</i> wybranych przez uczniów materiałów);
INFORMATYKA	Przygotowanie filmu i prezentacji z projektu.	2	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowanie, zapisanie i odtworzenie filmu w programie <i>Movie Maker</i>; 	- metoda działań praktycznych (ustawianie plików video i graficznych w obszarze roboczym programu, dodawanie przejść i efektów do projektu, wstawianie podkładów dźwiękowych, dodawanie tytułów i napisów końcowych, zapisywanie gotowego filmu na dysku), - prezentacja filmu na forum klasy;

Wciąż powstają nowe formy ruchowe, takie jak: gimnastyka artystyczna, *pilates*, taniec nowoczesny, *body-ball*. Ćwiczenia muzyczno-ruchowe znajdują się w programach nauczania wychowania fizycznego zarówno szkoły podstawowej, gimnazjum, jak i szkoły średniej, dlatego w module „wychowanie fizyczne” proponujemy poniższe treści nauczania.

Tabela nr 8. Układu treści nauczania programu Muz-Info z wychowania fizycznego.

W-F	Temat lekcji (liczba godzin)		Treści nauczania	Formy realizacji
Taniec narodo wy polonez	Kształtowanie orientacji przestrzennej, poczucia rytmu, poszanowania tradycji narodowych - nauka podstawowych kroków poloneza.	6	- zapoznanie z historią poloneza, - poznanie charakterystyki tańca, - poznanie podstawowych kroków, trzymania i figur, - nauka układu choreograficznego;	w parach
Taniec nowoc zesny	Nauka wybranych elementów tańca <i>hip-hop</i> .	6	- rys historyczny, - podział oraz techniki składające się na taniec <i>hip-hop</i> , - nauka układu choreograficznego;	Frontalna, w rozsypce do muzyki przygotowanej przez uczniów
<i>Pilates</i>	1. <i>Pilates</i> - ćwiczenia wzmacniające mięśnie posturalne. 2. Kształtujemy siłę poszczególnych grup mięśni metodą <i>Pilatesa</i> . 3. <i>Pilates</i> alternatywą na ciekawe lekcje W-F.	3	- zapoznanie z nową metodą ćwiczeń oraz korzyściami z niej płynącymi, - rys historyczny oraz zasady ćwiczeń metodą <i>Pilatesa</i> , - poznanie ćwiczeń wzmacniających poszczególne partie mięśniowe;	Frontalna, w rozsypce (wykorzystaniem muzyki skomponowanej przez uczniów)

Gimnastyka artystyczna	<p>1. Gimnastyka artystyczna. Podstawowe ruchy i ćwiczenia oswajające z wstążkami.</p> <p>2. Gimnastyka artystyczna. Kształtowanie i rozwijanie zdolności rytmiczno-tanecznych oraz ekspresji ruchu. Układ gimnastyczny z wstążką przy muzyce.</p>	3	<ul style="list-style-type: none"> - zapoznanie z nowym przyborem gimnastycznym – wstążką gimnastyczną, - rodzaje przyborów wykorzystywanych w gimnastyce artystycznej, - poznanie podstawowych ćwiczeń ze wstążką gimnastyczną, - nauka układu ćwiczeń przy muzyce; 	Indywidualnie: inwencja twórcza, frontalna, rozsyпка (wykorzystanie muzyki przygotowanej przez uczniów)
Aerobik	<p>1. Aerobik – nauka podstawowych kroków oraz układu ćwiczeń w przestrzennej choreografii przy muzyce.</p> <p>2. Aerobik - ćwiczenia aerobowe w połączeniu z kształtowaniem siły mięśniowej w ćwiczeniach z hantlami.</p>	3	<ul style="list-style-type: none"> - zapoznanie z nowoczesną formą gimnastyki. - poznanie rodzajów zajęć fitness oraz znaczenia pojęcia fitness, - poznanie podstawowych kroków, - ćwiczenia koordynacji pracy RR i NN, - poznanie ćwiczeń wzmacniających poszczególne partie mięśniowe, - nauka układu choreograficznego przy muzyce, - wykorzystanie przyborów – hantli do ćwiczeń wzmacniających. Zasady ćwiczeń z hantlami; 	Frontalna, w rozsyпка (wykorzystanie muzyki skomponowanej przez uczniów)
Body ball	<p>1. <i>Body ball</i> - ćwiczenia wzmacniające wybrane grupy mięśniowe oraz równoważne z zastosowaniem piłek <i>Body ball</i>.</p> <p>2. <i>Body ball</i> – układ choreograficzny z piłkami.</p> <p>3. <i>Body ball</i> - ćwiczenia form relaksacyjnych oraz <i>stretchingu</i>.</p>	4	<ul style="list-style-type: none"> - zapoznanie z nową formą ćwiczeń i przyborem – piłką, - poznanie nowych ćwiczeń wzmacniających oraz rozciągających z wykorzystaniem piłek, - nauka układu choreograficznego z piłkami przy muzyce; 	Frontalna, w rozsyпка (wykorzystanie muzyki skomponowanej przez uczniów)

9 Uwagi końcowe

Z punktu widzenia autorów oraz po dyskusji z nauczycielami pracującymi w gimnazjum projekt ten najwygodniej jest realizować w I klasie. Wynika to zarówno z aspektów organizacyjnych: najmniejsza ilość godzin do realizacji i odległa perspektywa egzaminu gimnazjalnego, jak i z aspektów merytorycznych: wyposażenie uczniów w praktyczne umiejętności informatyczne już na początku III etapu kształcenia oraz zachęcenie uczniów do komponowania muzyki z wykorzystaniem narzędzi informatycznych oraz do sportu i tańca. Jednak każdy dyrektor szkoły, mając swój arkusz organizacyjny, może z Radą Pedagogiczną rozstrzygnąć, w którym roku będzie realizowany ten program.

Wydaje się też rozsądnym, ze względu na proponowane metody i formy pracy w programie Muz-Info, w „Szkolnym zestawie podręczników” umieścić podręcznik z muzyki – oszczędzi to uczniom i nauczycielom czas na wyszukiwanie w internecie ilustracji, zdjęć itp.

Dodatkowe godziny na realizację zajęć z programu Muz-Info oraz na promowanie tego programu w szkole, (między innymi na rozpoczęcie i podsumowanie projektu) mogą być przydzielone z godzin do dyspozycji dyrektora, z godzin na zajęcia artystyczne lub mogą być realizowane w ramach 19 i 20 godziny dydaktycznej nauczyciela, wynikającej z Karty Nauczyciela.

W celu bardziej efektywnego realizowania programu Muz-Info warto zajęcia te skorelować z zajęciami artystycznymi. Korelacja ta oprócz czysto organizacyjnych zabiegów, np. umieszczenie tych zajęć w rozkładzie obok siebie, może mieć aspekt merytoryczny. Realizując zajęcia artystyczne (wyjazdy lub wyjścia do teatru, do opery i filharmonii spotkania z artystami itp.) rozbudzamy poczucie estetyki, popularyzujemy wiedzę, rozwijamy muzyczne umiejętności, co zdecydowanie pozytywnie wpłynie na rodzaj komponowanej muzyki i zaangażowanie uczniów.

Notatki:

