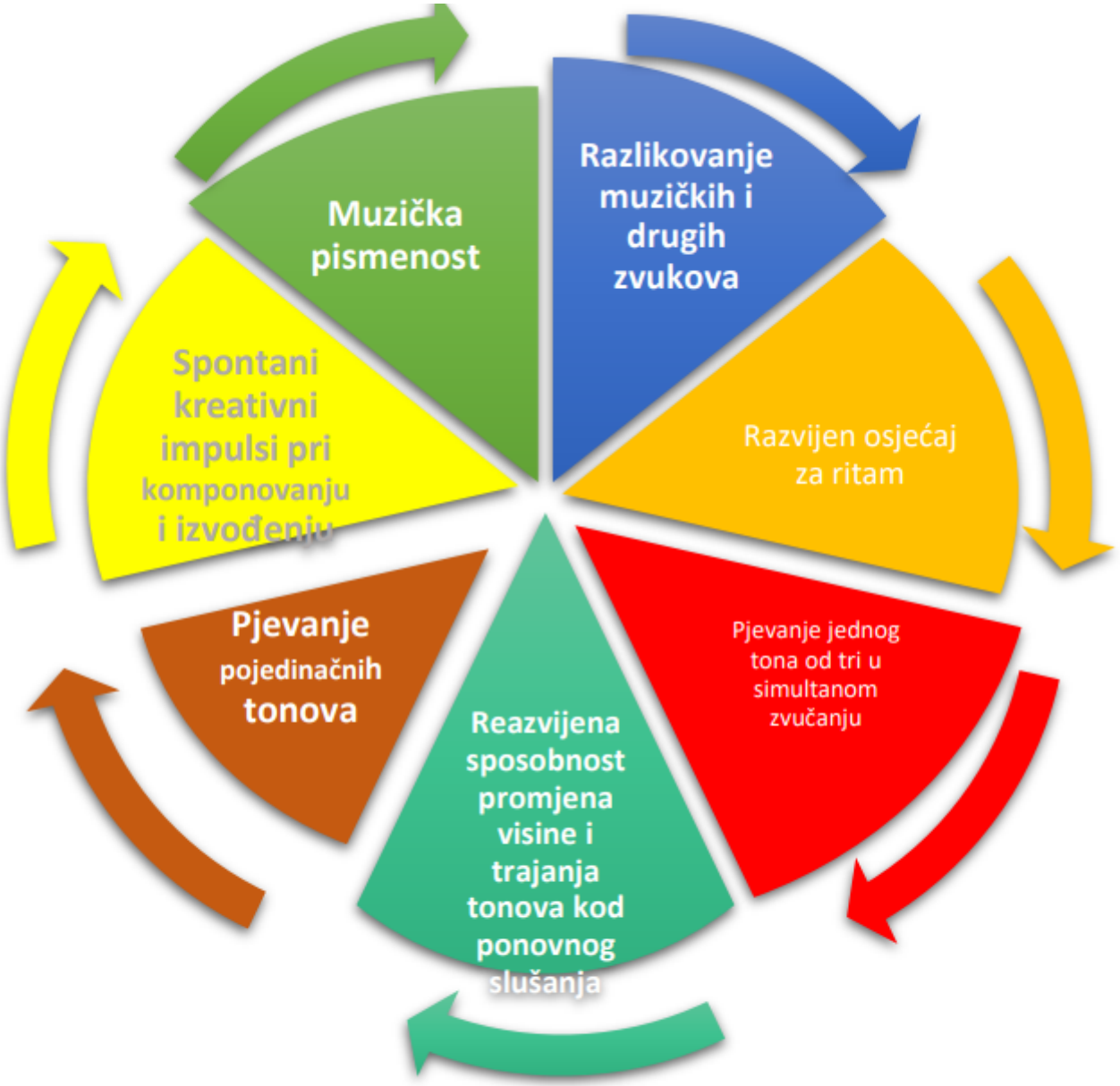
06.02.2019. 10:32
Pogledano: 855 puta

Azbukoznalac – Muzikalac

Igra ˝Azbukoznalac – Muzikalac˝ spaja muziku, pokret i igru u jedinstveno učenje: djeca kroz pjevanje, sviranje i asocijacije uče slova, note i pojmove, razvijaju mozak, maštu i tijelo – uz zvuke koji bude nostalgiju i radoznalost.



PRILOG - GRAFIKON

Autor: Suzana Kusovac Sladoje

Pedagoška uvjerenja

Kredo u identitet učenika, poticanje profilnih klasa u kojim svaki učenik može najjasnije pokazati svoju individualnost jer je individualnost osnova darovitih.

POLAZIŠTA

Područje rada na razvoju muzičke darovitosti je još uvijek nedovoljno istraženo. Prema mnogim analizama muzičke darovitost se ispoljava prije drugih oblika darovitosti u ranim godinama života, te je važno što prije je prepoznati (identifikovati) i stimulisati njen razvoj.
U toku pedagoškog rada sa mališanima u muzičkoj školi pripremnog razreda nastave solfeđa, kroz opšte elemente rada na otkrivanju i identifikaciji muzičke darovitosti, analizom predstavljenih "akcija" i njihove refleksije, izrodila se inicijalna ideja – ostvariti formativnu evaluaciju muzičkih sadržaja, čiji će osnovni cilj biti određivanje i procjena programskog uticaja radi postizanja višeg cilja - stimulacije i etiketiranja (označavanja) muzički darovitih (kao završne faze u procesu rada na darovitosti).

CILJ I ŽELJENI ISHODI

Primjena didaktičke igre u cilju stimulacije i označavanja darovitog djeteta, uz primjenu multipraktičnih zadataka u kojima dominira igra i igroliki postupci prožeti kroz sva četiri razvojna aspekta.
Ta multifunkcionalnost u kojoj djeca uče vezati pertlice, izgovarati složene riječi, razvijati koordinaciju pokreta, krupnu i sitnu motoriku (skačući po naznačenim poljima stopica), provlačeći muzičke kartice kroz probušen kružić (akomodacija oka), te radom na muzičkim zadacima, svjesno uključuje dijete, roditelja i nastavnika u proces rane stimulacije i prave identifikacije muzički darovitog mališana. Jer darovitost se treba poticati a za to je potrebno uključivanje trojstva (mališan, roditelj, nastavnik).

DETALJAN OPIS REALIZACIJE

Igra je usmjerena za uzrast od 4-8 godina.
Platno koje je sastavni dio igre se postavi na pod. U gornjem dijelu platna se nalazi džepić sa karticama za slova azbuke, a u donjem dijelu platna džepić za kartice sa simbolima. Igra počinje tako što sve pertlice na stopicama platna moraju biti zavezane , te što glasno prvi učesnik igre izgovori riječ "Azbukoznalac –Muzikalac"i okrene se oko svoje ose. Maksimalan broj igrača 6. Igra je sastavljena iz tri nivoa / tri koraka. Dok se sa prvim nivoom igrači upoznaju sa didaktičkim sredstvom, drugi I treći nivo ostvaruje značajan rad na razvoju muzičke darovitosti.
Treći nivo nudi zadatke, postavljene na karticama simbola, koji su podržani fonetskim zapisom u kojima učesnici realizuju niz postavljenih didaktičkih zadataka: kucanje,
razbrojavanje, pjevanje, ritmika, sviranje na instrumentima Orfovog muzičkog instrumentarija, te rad na dječijem muzičkom stvaralaštvu.

KORAK 1/NIVO 1 - lagani nivo "Spoji slovo sa simbolom"

Igrač izvlači karticu sa simbolom i imenuje simbol. Izgovarajući slovo po slovo riječi izvučenog simbola, igrač skače sa dvije noge po stopama koja su naznačena na platnu. Kada izgovori posljednje slovo, tu se zaustavlja, odvezuje pertlicu jedne stope polja na koje je stao i odlazi po karticu iz gornjeg džepića, i traži odgovarajuće slovo azbuke. Kada pronadje slovo, glasno ga imenuje. Ukoliko je tačno odabrao i imenovao slovo, karticu sa SLOVOM nosi sa sobom. Odlazi do polja na kojem je odvezana pertlica. Zaključava polje tako što karticu SIMBOLA kači na pertlicu i pravi mašnu. (Učimo vezati
pertlice!) Sljedeći igrač ne smije stati na zaključano polje ali može ga preskočiti. Ukoliko stane na zaključano polje, vraća se na kraj kolone učesnika. Ne zaboravi: Ukoliko igrač ne odabere pravo slovo koje odgovara simbolu i tačno ne imenuje, polje ostaje otključano (prazno) a igrač ostaje bez osvojenog slova. Pobjednik je onaj učesnik koji uspije osvojiti što više slova.

KORAK 2/NIVO 2 - srednji nivo „Tiho – glasno! Oh riječ...krasno!"

Igrač izvlači karticu sa simbolom i imenuje simbol. Izgovarajući slovo po slovo riječi simbola, igrač skače sa dvije noge po stopama koja su naznačena na platnu ali tako što će kada stane na zelene stope izgovoriti slovo TIHO a kada stane na crvene stope izgovoriti slovo GLASNO. (Npr: truba. Prati polja: T R U B A.) Kada izgovori posljednje slovo, tu se zaustavlja, odvezuje pertlicu jedne stope polja na koje je stao i odlazi po kartice azbuke iz gornjeg džepića. Traži odgovrajuća slova azbuke i gradi RIJEČ. (Važno: Samo je prvo slovo azbuke iz gornjeg džepića, dok su ostala slova uzeta iz špila kartica azbuke manjeg formata.)
Ukoliko je tačno složio riječ, male kartice slova vraća u špil, a zadržava samo prvo slovo kartice iz gornjeg džepića. Odlazi do polja na kojem je odvezana pertlica. Zaključava polje tako što karticu SIMBOLA kači na pertlicu i pravi mašnu. (Učimo vezati pertlice!) Sljedeći igrač ne smije stati na zaključano polje ali može ga preskočiti. Ukoliko stane na zaključano polje, vraća se na kraj kolone učesnika. Ne zaboravi: Ukoliko igrač ne složi riječ koja odgovara kartici izvučenog simbola, polje ostaje otključano (prazno) a igrač ostaje bez osvojenog slova. Pobjednik je onaj učesnik koji uspije osvojiti što više slova.

KORAK 3/NIVO 3 – teži nivo „Oslušni pa reci, muziko poteci"

Ono što očekuje u ovom nivou je da svojim muzičkim znanjem, darovitosti i logičkim mišljenjem dijete otključa polje za koje misli da bi olakšalo kretanje po poljima. Pravila su jednostavna: jedna kartica može otključati samo jedno polje! Na kartici simbola nalaze se dodatni zadaci: pjevati pjesmu, tapšati i izgovarati brojalicu, tapšati ritam, slušati i imitirati zvukove, pogađati instrumente, osmisliti zvukovnu priču, pogoditi broj otkucaja, svirati na metalofonu, znati boje, brojeve i sl. Neki odgovori se nalaze na karticama, samo okreni karticu za 180º, dok je dvadeset odgovora ponuđeno na nosaču zvuka (kompakt disku). Igrač, izvlači karticu sa simbolom i imenuje simbol. Ukoliko želi olakšati skakutanje po poljima, može otključati samo jedno polje za koje misli da bi mu olakšalo kretanje po poljima. Polje je otključano ukoliko tačno odgovori na postavljeni zadatak koji se nalazi u donjem uglu kartice simbola.

Izgovarajući slovo po slovo riječi simbola, igrač skače sa dvije noge po stopama naznačenim na platnu (VIDEO 1). Kada izgovori posljednje slovo, tu se zaustavlja, odvezuje pertlicu jedne stope polja na koje je stao i odlazi po kartice azbuke iz gornjeg džepića. Traži odgovrajuća slova azbuke i gradi RIJEČ. Pobjednik je onaj učesnik koji uspije odgovoriti na što više muzičkih zadataka te samim tim osvojiti što više slova.

Igra memorije Uzbudljiva igra koncentracije. Koncentracija i dobro pamćenje su ključ uspjeha u ovoj igri. Prema broju igrača odrediti broj kartica. Preporuka: 10 slova azbuke i 10 kartica simbola odabranih slova. Dobro izmješati kartice i posložiti ih tako da slike budu okrenute prema dole (5 kartica u jednom redu poredanih u 4 reda). Poleđina kartice sa slovima azbuke ima sliku naslovnice/slagalice, dok poleđina kartice simbola sliku violinskog ključa. Tako će se lakše razlikovati karticu slova i simbola. Igru započinje igrač prema dogovoru, a nastavljaju ostali igrači u smijeru kazaljke na satu. Onaj na koga je red okreće dvije karte, pazeći da svako ko igra može vidjeti karte. Svako nastoji zapamtiti gdje leži slovo i odgovarajući simbol. Igrač čiji je red pokušava se prisjetiti gdje je ta karta, kako bi mogao pronaći odgovarajući par.

Slagalica U ovoj igri učestvuju sva slova AZBUKE. Na poleđini kartica sa slovima su dijelovi slagalice. Učenici gledaju sliku i pokušavaju složiti slagalicu (5 kartica u jednom redu raspoređenih u 6 redova). Ukoliko ide teško, neka olakša zadatak tako što će poredati slova azbuke. Ako je tačno poredao, kada okrene jedni po jednu karticu, dobiće sliku slagalice.

EFEKTI; POSTIGNUTI REZULTATI

S obzirom da je riječ o mješovitoj grupi mališana u pripremnom odjeljenju uzrasta 6,7, i 8 godina), te da su okolnosti bile takve da se zbog obavezne realizacije NPP-a i pripreme za koncert, istraživanje moralo prekinuti na period od tri do četiri sedmice, pojavila se skeptičnost kako će djeca prihvatiti igru, da li će stečeno znanje biti reproduktivno te da li će izloženi zadaci dovesti do značajnijih rezultata. No, situacija je bila sasvim drugačija od očekivanog. Mališani su lako rješavali prvi i drugi dio igre (jer o pojedinim elementima upoznati na časovima nastave solfeđa i u korelaciji sa drugim nastavnim predmetima u osnovnoj školi), dok su djeca uzrasta 7 i 8 godina postizala značajne rezultate na svim nivoima igre. Nije se insistiralo na individualnom radu (međusobno se pomožu) i lako dolaze do rješenja. Ostvarili smo uspjeh na nivou muzičkog opismenjavanja i razvili funkcionalno znanje kod djece. Ono što je značajno da verbalno znanje ne ide dalje od onoga što se sluhom može otkriti u muzičkom primjeru, te je zabilježeno da su se kroz igru, kod troje pojedinaca, stimulisale pojedine muzičke sposobnosti koje su u fazi otkrivanja muzičke darovitosti označene kao slabije razvijene.

Kod dječaka Luke, u u prvom praćenju na otkrivanju darovitosti, u grafikonu ček liste, kreativnost je ostala neprimjećena. Primjenom didaktičke igre, stimulacijom rada na muzičkoj darovitosti, razvijeno je navedeno polje, te je etiketiran kao darovit.

Kod sedmogodišnje Tare, kod koje je izraženo svih sedam sposobnosti, uočen je značajan napredak u intonativnoj stabilnosti, dok je i dalje manje ostalo razvijeno uočavanje promjena u ritmu i melodiji. S obzirom da posjeduje sve sposobnosti koje su navedene u grafikonu i koje su

85% cjelokupno ostvarene, djevojčica je označena kao muzički darovita.
Dječak Ivan je razvio u potpunosti polje kreativnosti koje je bilo zapostavljeno, te unaprijedio polje razvijene ritmičke sposobnosti, što je rezultiralo da bude etiketiran kao muzički darovit.



PRILOG - GRAFIKON

Isključivo dobro poznavanje muzičkih elemenata i viša muzička naobrazba može dovesti do adekvatnog praćenja muzičkih segmenata koji su prisutni u didaktičkoj igri Azbukoznalac-Muzikalac kako bi se pravoremeno i tačno prepoznao i stimulisao učenik kao muzički darovit.

Tags

NIN

Collections

Nominovane prakse | NIN 2019